

번역·언어·기술

TransLinguaTech

2024년 2월

제5권

동국대학교 번역학연구소

Dongguk University Translation Studies Research Institute

동국대학교 번역학연구소

편집위원회 명단

(가나다순, 2024년)

편집위원장: 홍 정 민(동국대)

부편집위원장: 이 경 희(동국대)

편집위원: 김 대 영(충북대)

마 승 혜(동국대)

신 나 안(부산대)

유 한 내(전남대)

이 현 경(한국외대)

최 경 희(평택대)

최 진 실(계명대)

한 미 애(동국대)

홍 정 민(동국대)

Luiz Perez Gonzalez (University of Agder)

Lynne Bowker (University of Ottawa)

편집이사: 김 경 혜(동국대)

이 경 희(동국대)

홍 정 민(동국대)

조 교: 배 유 진(동국대)

번역·언어·기술

TransLinguaTech

2024년 2월 제5권

목 차

- 숏폼(Short-Form) 특징을 반영한 자막 번역 전략 연구
/ 서제완,이혜민,홍지윤,마승혜 5
- 게임 번역과 상호텍스트성에 관한 연구
/ 윤수민,조성은 21
- 탈(脫)번역 시대 번역 및 번역학의 지속가능성과
그 교육적 함의 / 이영훈 45
- 언론사의 이데올로기 / 이화연 69
- Multimodality and Translation / Christopher Taylor 85
- 편집규정 109
- 원고 작성 및 투고 방법 115
- 논문 작성 양식 117
- 연구윤리규정 121

숏폼(Short-Form) 특징을 반영한 자막 번역 전략 연구 - 유튜브 쇼츠(YouTube Shorts)를 중심으로

서 제 완·이 혜 민·홍 지 윤·마 승 혜
(동국대, 서울)

Seo, Jewan; Lee, Hyemin; Hong, Jiyeon; Mah, Seunghye. A Study on Subtitle Translation Strategies Reflecting the Characteristics of Short-Form Content: Focusing on YouTube Shorts

This study examines the translation of short-form subtitles, a recent video format that has gained widespread popularity worldwide. Short-form videos are constrained to a vertical format with a minimum duration of 15 seconds and a maximum duration of 10 minutes, and they are prevalent on social networking platforms such as YouTube and Instagram. In this context, our primary focus is on YouTube Shorts. YouTube Shorts are characterized by their brevity, necessitating the efficient conveyance of information within a limited timeframe. To examine the characteristics of subtitle translation in YouTube Shorts, videos with over 10,000 “likes” were selected and analyzed among those featuring English subtitles. Consequently, the characteristics of subtitle translation in YouTube Shorts can be classified into three broad categories. Firstly, additional content is incorporated into English subtitles to aid international viewers' comprehension. Secondly, lengthy or extraneous material is omitted entirely from English subtitles. Thirdly, subtitles serve as a vehicle for introducing new humor elements, replacing cultural references that may not be universally understood by international audiences with more relatable concepts.

- ▶ Key Words: subtitle translation, content translation, short-form translation, translation strategies, YouTube shorts
- ▶ 키워드: 자막 번역, 콘텐츠 번역, 숏폼 번역, 번역 전략, 유튜브 쇼츠

1. 서론

21세기에 들어서면서 스마트폰과 인터넷이 대중에게 보급되고, 소셜 네트워크 시스템이 등장하며 현재는 이러한 소셜 네트워크 서비스가 단순한 일상 기록이나 개인 영상 공유에 그치지 않고 정보 전달, 마케팅, 대중 문화 형성 등과 같이 사회의 중추적인 역할을 담당하고 있다. 특히 2017년 숏폼 비디오 콘텐츠를 기반으로 한 소셜 미디어 서비스인 ‘틱톡’이 등장했는데, 이 서비스가 엄청난 대유행을 이끌어 내면서 ‘숏폼(short-form)’이라는 세로 형식의 짧은 영상이 큰 인기를 끌게 되었다. 틱톡과 마찬가지로 최상위권을 유지하던 서비스인 인스타그램과 유튜브도 나란히 ‘인스타그램 릴스’, ‘유튜브 쇼츠’라는 이름으로 숏폼 서비스를 시작하면서 숏폼은 이제 소셜 네트워크 서비스의 큰 부분을 차지하게 되었다.

여러 소셜 네트워크 서비스 중 영상 매체에 초점을 맞추고 있는 유튜브의 경우, 본인이 올린 영상을 외국인도 시청할 수 있도록 CC(Closed Caption)라는 자막 기능을 제공하고 있다. 유튜브 자막 번역은 기존의 영상 번역과는 조금 다른 형태의 번역 전략이 활용되는 것으로 나타났다(서정예 & 조성은, 2019). 하지만 이후 숏폼이라는 새로운 영상 형태가 등장하였고, 숏폼 특징을 반영한 자막 번역에 대해서는 연구가 진행되지 않았다. 숏폼은 그 길이가 매우 짧고 세로 형식으로만 지원된다는 특징이 있어 기존의 롱폼(long-form) 영상과는 확연히 다르다.

따라서 본고에서는 숏폼 영상 콘텐츠의 자막 번역이 기존의 롱폼 영상 자막 번역과 어떤 점에서 다른 양상을 보이는지에 대해 연구하기 위해 자막 번역의 특징과 전략에 대한 선행연구를 바탕으로 롱폼과 숏폼을 비교 분석하고, 숏폼만이 가지는 자막 번역 특징과 번역 전략을 살펴보고자 한다.

구체적으로, 본고에서는 숏폼 콘텐츠를 기반으로 한 다양한 플랫폼 중 세계 최대의 동영상 플랫폼이자 가입 연령대가 다양하고 접근성이 높은 유튜브의 숏폼인 ‘쇼츠(Shorts)’를 중점적으로 살펴보고자 한다.

2. 이론적 배경 및 선행연구 분석

2.1. 숏폼과 롱폼

2.1.1 숏폼 콘텐츠 정의 및 특징

숏폼 콘텐츠란 최대 10분 이내의 영상, 최소 15초 단위의 콘텐츠를 뜻한다. 상영시간이 긴 동영상을 단순히 편집하여 짧게 만든 것이 아니라 완결된 기획과 스토리텔링을 바탕으로 전달하고자 하는 정보를 짧은 동영상으로 보여주는 콘텐츠를 뜻한다(김현지 외, 2020, pp. 60-61). 숏폼 동영상은 상황 정보를 흥미 있고 보다 효율적으로 표현하기 위해 다양한 이미지와 자막들을 추가하여 표현한다. 일반적으로 동영상에서 자막은 영상 정보와 더불어 부가적으로 의미를 전달한다. 기존의 동영상 콘텐츠의 경우, 설명이나 대사가 영상 하단에 위치하면서 정형화된 방식으로 이미지 또는 상황에 대해 설명하는데, 숏폼 동영상에서는 재미를 가중하기 위해 다양한 모양의 자막 디자인을 적용하여 보여준다(조준영 외, 2021).

2.1.2 롱폼 콘텐츠 정의 및 특징

롱폼 콘텐츠란 영화, 드라마, 쇼, 다큐 등 전통적인 동영상 콘텐츠를 뜻한다. 윌리엄스(Williams, 1974)는 방송의 구조를 시청자의 이전 시청 경험과 텔레비전의 상호구성을 통한 편성, 즉 ‘계획된 흐름’이라는 동적인 개념으로 이를 정의한다(이진, 2020). 콘텐츠를 소비하기 위해서는 시간을 내어 특정 시간에 TV를 보아야 한다. 영화와 같은 기존 롱폼 콘텐츠는 예술 콘텐츠로서 정보를 전달하면서 동시에 예술적 의미와 메타포를 내포하는 스토리텔링적 구성을 내포한다(조준영 외, 2021).

2.2. 숏폼 기반 소셜 미디어 플랫폼 비교

숏폼 비디오 콘텐츠를 유통하는 중심에는 틱톡, 인스타그램, 유튜브 등의 플랫폼이 있다(김미미 & 변혁, 2022).

2.2.1 틱톡

틱톡은 15초에서 1분가량의 짧은 영상을 제작하고 공유하는 서비스를 제공하는 동영상 플랫폼이다. 10대와 20대를 중심으로 대중화되고 있고, 동영상 콘텐츠 길이는 1분

으로 제한한다. 틱톡은 간단한 영상 편집 기능이 있어서 사용자가 촬영한 2-30분 분량의 영상을 15초 분량으로 간단하게 편집할 수 있다. 영상의 내용은 주로 간단한 일상적 내용이나 노래 또는 춤 등으로 15초 이내에 스토리를 전달할 수 있는 짧은 영상이다. 더불어 틱톡은 촬영하고 편집하는 기능을 제공할 뿐만 아니라 틱톡 네트워크에서 촬영, 편집한 영상을 서로 공유하고, 타인이 공유한 영상을 시청하는 등 틱톡 사용자들 간 소통이 활발하다.

2.2.2 유튜브

유튜브는 ‘쇼츠(shorts)’라는 기능을 추가하여 사용자가 짧은 영상을 손쉽게 만들어 업로드할 수 있는 서비스를 제공한다. 틱톡과 마찬가지로 쇼츠는 최대 1분의 동영상을 촬영하고 편집 및 공유할 수 있으며, 틱톡처럼 화면비가 9:16의 세로 화면으로 제공된다는 점에서 기존의 유튜브 영상과는 차이가 있다.

2.2.3 인스타그램

인스타그램은 15초의 짧은 동영상을 만들 수 있는 ‘릴스(reels)’기능을 제공한다. 2020년 인스타그램에 처음 도입한 릴스는 유튜브 쇼츠처럼 틱톡의 유행에 편승하여 시작된 것이다. 인스타그램 사용자는 릴스 기능을 활용하여 15초에서 1분 길이의 숏폼 영상을 촬영 및 편집하고 다른 사용자들과 공유할 수 있다. 틱톡과 비교해볼 때 차이점은 댄스나 챌린지 등 기획하거나 의도한 촬영 영상보다는 일상을 촬영한 영상 내용이 훨씬 많다는 것이다. 그러나 여러 가지 필터 사용이 가능하고, 배경음악에 맞춰 편집할 수 있다는 점은 틱톡과 동일하다(신현준, 2021).

2.3. 유튜브 쇼츠(shorts)에서 나타난 자막 번역 양상

기존의 롱폼, 예를 들어 영상 자막 번역 특징과 전략을 살펴보면, 자막 번역은 시청자와 관객이 편안하게 볼 수 있을 정도의 글씨 크기로 자막을 넣어야 하며 자막 읽는 시간을 고려하여 보통 5-8초에 걸쳐 자막이 제시된다. 극장용은 최대 8자씩 두 줄 이내, TV용은 13자씩 두 줄 이내로 대사를 압축하여 번역한다(홍경아, 2011). 그러므로 원작의 내용을 충실히 전달하는 데는 한계가 있고, 비속어 및 욕설 등도 걸러지지 않고 시청자와 관객에게 그대로 전달된다(정인희, 2006).

유튜브 쇼츠의 비율 형식은 TV와 영화에서 주로 사용하던 16:9나 2.35:1의 비율에서 SNS에 업로드하여 시청하기 쉬운 1:1의 정사각 비율이나 스마트폰 그 자체로 시청하기 쉬운 9:16 세로형 비율로 제작되는 등 기존의 형식과는 확연히 다르다(김미미 & 변혁, 2022). 이처럼 기존 영상과 차이가 있는 숏폼 영상에서 번역 방식은 어떠한지 살펴보자.

2.3.1 제목만 번역

유튜브 쇼츠의 경우, 기존 롱폼의 영상과는 달리 제목보다는 썸네일이 더 눈에 띄는 경향을 보인다. 따라서 영상을 더 눈에 띄게 하려고 쇼츠 자체에 자막으로 제목을 번역한 사례가 많이 등장한다. 이를 통해 사용자는 썸네일만 봐도 어떤 영상인지 알 수 있고, 제목을 보고 관심이 있는 사용자는 영상을 클릭해서 시청할 수 있다. 해외 시청자들을 목표로 한 영상 제작자들은 제목도 번역하여 외국인 시청자들이 쉽게 영상을 클릭할 수 있도록 유도한다.

2.3.2 원문에 충실한 번역

유튜브 쇼츠에서의 자막 번역에서는 한국어로 된 자막을 그대로 영어로 번역한 경우, 즉 직역한 사례를 가장 빈번하게 볼 수 있다. 이 유형은 해외 시청자들이 내용을 온전히 이해할 수 있다는 장점이 있으나, 장면 전환이 빠른 쇼츠의 특성상 긴 텍스트를 외국인이 전부 읽기에는 시간이 충분하지 않을 수 있다는 단점이 있다. 또한, 영어 지식이 부족한 영상 게시자의 경우 ‘파파고’나 ‘구글 번역기’를 사용하여 번역한 것을 볼 수 있는데, 기계번역을 활용하여 직역한 경우에는 잘못된 단어를 선택하거나 문맥이 어색한 경우들이 있다.

2.3.3 원문에 충실하지 않은 번역

가. 추가

한글 자막에 없는 내용을 영어 자막에 추가하여 번역한 경우이다. 해외 시청자들은 이해할 수 없는 국내의 문화나 유행, 혹은 특정 문화적 요소를 설명하기 위해 부가적으로 적은 경우들이 이에 해당한다. 국내 시청자들은 자막으로 적지 않아도 바로 이해할 수 있지만, 추가적인 설명 없이는 이를 이해하기 어려운 외국인들을 위한 것이다.

나. 생략

자막을 일부 생략하여 번역한 경우이다. 이는 공간과 시간이 상당히 제한적인 유튜브 쇼츠의 특성에 기인한 것으로, 특정 내용이 너무 길거나 이해하는 데에 필수적이지 않을 경우 자막을 생략하여 번역한다. 롱폼 번역에서도 시공간 제약으로 인해 생략이 발생하지만, 내용 요소를 과감히 생략하기보다는 적절하게 압축하여 생략한다(김재원, 2016). 그러나 숏폼 번역의 생략 과정은 때로는 과감하게 많은 내용을 생략하기도 한다.

다. 변형

자막을 변형하여 번역한 경우이다. 이는 해외 시청자들을 목표로 하는 경우보다는 국내 시청자들을 목표로 한 경우가 많다. 영어 자막이지만 한글을 음차 번역하거나, 한국인들만 이해할 수 있는 특정 문화소를 영어 자막으로 넣어 국내 시청자들로 하여금 웃을 수 있게 한 경우가 이에 해당된다. 또한 문화적인 특성이 반영된 단어가 언급되는 경우 외국인들이 이해할 수 있는 단어로 바꿔 이해를 돕기도 한다.

3. 분석 결과

3장에서는 유튜브 쇼츠에서 나타나는 영상 번역 전략을 살펴보기 위해 국내 유튜브 채널에서 업로드한 쇼츠 중 분석 대상을 선정하여 분석한다. 형식적으로 특이한 쇼츠 자막에 대해 분석하기 위해 번역 유형 항목을 분류하고, 분석 결과에서는 항목별로 2~3개의 영상을 사례로 제시하며 설명한다. 선정된 영상은 국내 채널 중 직접 제작한 영어 자막을 제공하며 쇼츠의 ‘좋아요’ 수가 1만개 이상인 영상이다. 총 16개 채널에서 선정된 유튜브 쇼츠의 영상과 자막을 포함하는 화면을 스크린샷으로 수집한 뒤 한국어 영상의 원문과 번역문 영어 자막을 비교하였다.¹⁾

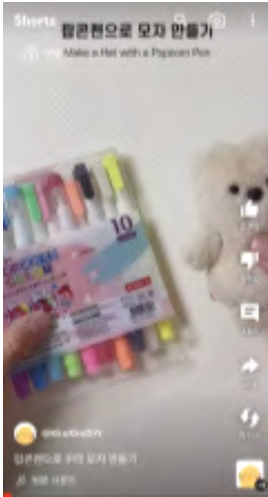
다음, 유튜브 쇼츠의 특성으로 인해 나타나는 자막 번역 사례를 유형별로 살펴보고, 이러한 번역 전략을 선택한 이유는 무엇인지 분석해 보고자 한다.

1) 분석 대상 영상 목록은 참고문헌에 채널 주소와 함께 명기하였음.

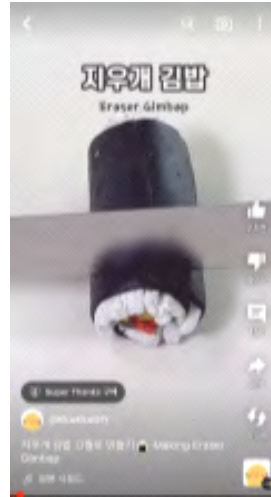
3.1. 제목만 번역

<그림 1>과 <그림 2>는 영상을 눈에 띄게 하려고 쇼츠 자체에 자막으로 제목을 번역한 사례이다.

<그림 1> 팝콘펜으로 꾸리 모자 만들기



<그림 2> 지우개 김밥 고겔로 만들기



위 두 그림은 만들기와 관련된 콘텐츠를 제작하는 ‘꾸꾸 만들기’ 채널의 쇼츠 영상을 캡처한 화면이다. <그림 1>에서는 원문인 “팝콘펜으로 모자 만들기”를 번역문에서 “Make a Hat with a Popcorn Pen”으로 번역하였고, <그림 2>에서는 원문인 “지우개 김밥”을 번역문에서 “Eraser Gimbap”이라고 번역하였다.

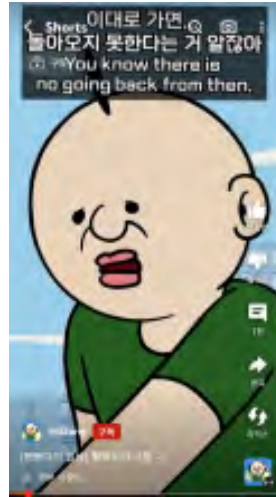
3.2. 원문에 충실한 번역

<그림 3>과 <그림 4>는 한국어로 된 자막을 그대로, 원문에 충실하게 영어로 번역한 사례이다.

<그림 3> 산리오 레트로룸 가차 개봉



<그림 4> 빵빵이의 일상



<그림 3>은 장난감과 관련된 콘텐츠를 제작하는 ‘ManiLand’ 채널의 쇼츠 영상을 캡처한 것이다. 원문은 “산 이유는 사실!!”인데, 번역문에서 “the reason why I bought this”라고 하여 원문의 의미와 길이에 충실하게 번역하였다.

<그림 4>는 웹툰 애니메이션을 제작하는 ‘빵빵이의 일상’ 채널의 쇼츠 영상을 캡처한 것이다. 원문은 “이대로 가면 돌아오지 못한다는 거 알잖아”인데, 번역문에서 “You know there is no going back from then”이라고 번역하였다.

3.2. 원문에 충실하지 않은 번역

다음 사례들은 원문에 충실하지 않은 사례들인데, 원문에 없는 것을 추가하거나, 원문의 일부를 생략하거나, 원문과는 아예 다르게 변형한 사례이다.

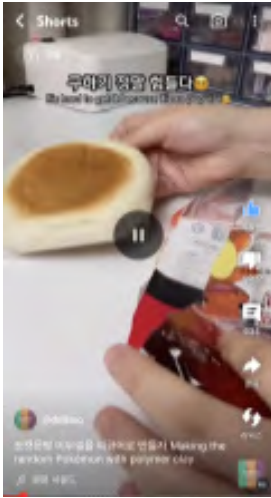
3.2.1. 추가

<그림 5>와 <그림 6>은 원문에 없는 것을 추가하여 시청자의 이해를 도운 사례이다. 내용이 추가되기는 했지만, 쇼츠의 시간적·공간적 특성을 고려하여 긴 내용이 추가되지는 않았다.

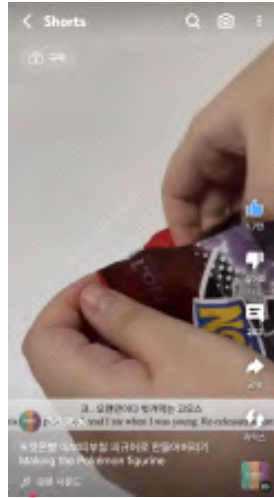
두 사례는 구독자가 요청한 것을 직접 피규어로 만드는 ‘띠부’ 채널의 쇼츠 영상을 캡처한 것이다. 해당 영상은 대한민국에서 붐을 일으킨 ‘포켓몬 빵 띠부썰’을 피규어로 만드는 영상인데, <그림 5>의 원문은 “구하기 정말 힘들다”이지만 해외 시청자들의 이해를 돕기 위해 포켓몬 빵이 왜 구하기 힘든지 이유를 추가하여 “it’s hard to get it because it’s so popular”라고 번역하였다.

<그림 6>의 원문은 “크...오랜만이다 벗겨먹는 고오스”이지만 해외 시청자들도 이해할 수 있도록 왜 이 빵이 오랜만인지에 대한 이유를 추가하여 “This is pokemon bread I ate when I was young. Re-released recently”라고 번역하였다.

<그림 5> 포켓몬빵 띠부썰을 피규어로 만들자



<그림 6> 포켓몬빵 띠부띠부썰 피규어로 만들어버리기



3.2.2. 생략

다음 <그림 7>과 <그림 8>은 쇼츠의 시간적·공간적 제약 때문에 원문의 내용을 생략한 사례이다.

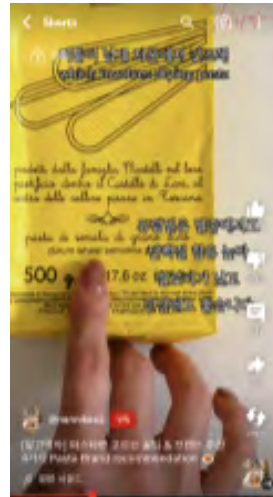
<그림 7>은 뉴욕 음식 리뷰와 관련된 콘텐츠를 제작하는 ‘뉴욕세끼’ 채널의 쇼츠 영상을 캡처한 것이다. 해당 영상에서 원문은 “보세요, 이 스테이크!”와 “짧게 식당 내부

와 요리사들이 스테이크를 구워주는 모습을 보여줌)”인데, 짧은 원문만 “Look, this steak!”로 간단하게 번역하고, 긴 원문은 생략하는 방식을 사용하였다. 이는 번역을 했을 때 영상이 가려져 시청자가 불편함을 느끼는 것을 막기 위해 너무 긴 내용은 번역하지 않은 것으로 볼 수 있다.

<그림 7> ChatGPT로 대본을 써봤습니다



<그림 8> 파스타면 고르는 꿀팁 & 브랜드 추천 4가지



<그림 8>은 다양한 요리 레시피와 관련된 콘텐츠를 제작하는 ‘나니까’ 채널의 쇼츠 영상을 캡처한 것이다. 원문은 “이들이 넘게 저온에서 건조해”와 “듀럼밀은 밀중에서도 단백질 함유 높아 칼로리가 낮고 건강에도 좋습니다”인데, 번역문에서 “which involves drying pasta”로 간단한 내용만 번역하고 너무 긴 내용은 번역하지 않았다.

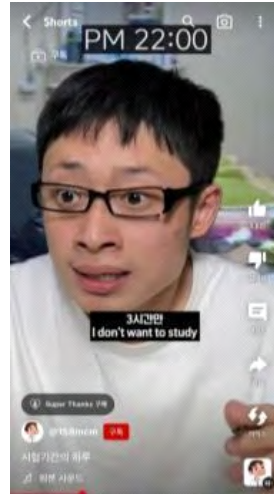
3.2.3. 변형

<그림 9>와 <그림 10>은 원문 내용과는 아예 다르게 변형한 자막 사례이다.

<그림 9> 랜덤 음료수 챌린지



<그림 10> 시험기간의 하루



<그림 9>는 음식 먹방을 다루는 ‘자곰 ASMR’ 채널의 쇼츠 영상을 캡처한 것이다. ‘데자와’라는 한국 음료는 어떤 것인지 해외 시청자가 알기 어렵기 때문에 ‘데자와’라는 고유명사를 해외 시청자에게 익숙한 개념인 ‘milk tea drink’라고 원문을 변형하여 해외 시청자의 이해를 돕고 있다.

<그림 10>은 여러 상황극을 콘텐츠로 하는 ‘158cm’ 채널의 쇼츠 영상을 캡처한 것이다. 원문은 “3시간만”으로 3시간을 공부할 것이라는 의미를 담고 있지만 번역문에서 “I don’t want to study”라고 번역하여 실제로는 3시간도 공부하고 싶지 않다는 유튜버의 속마음을 영어 자막을 통해 전달하고 있다. 이는 해외 시청자를 위한 것이 아니라 국내 시청자들이 더 재밌게 시청할 수 있도록 유머 요소가 추가된 것으로 볼 수 있다. 자막과 반대되는 의미로 번역하여 유머를 극대화한 사례이다.

4. 결론

본고에서는 숏폼 영상에서 나타나는 자막 번역의 특성을 연구하기 위해 영어 자막이 포함된 영상 중 ‘좋아요’ 수가 1만개 이상인 영상들을 선정하여 분석하였다. 그 결과

유튜브 쇼츠의 자막 번역의 특징은 크게 3가지로 분류할 수 있었고, 이 특징들은 숏폼의 구조적 특성에 영향을 받은 것으로 분석되었다.

영상 제목만 번역한 사례들은 공통적으로 유튜브 쇼츠의 제목보다 썸네일이 시청자들의 눈에 더 잘 띠는 점에 집중했다는 특징이 나타났다. 대부분의 유튜브 쇼츠 시청자들은 썸네일을 보고 영상에 흥미를 느끼는 경우가 많고, 이러한 특성을 반영하여 외국인 시청자들을 유입시키기 위해 제목을 번역한 것이다. 제목이 번역되어 있지 않다면 한국어를 모르는 외국인 시청자들이 지나칠 수 있다는 점을 반영한 것으로 보인다.

원문에 충실하게 번역한 사례들도 마찬가지로 외국인 시청자들의 유입을 위해 번역을 한 것으로 분석된다. 하지만 해당 사례들의 경우 제목뿐만 아니라 전체적인 내용도 외국인들이 쉽게 이해할 수 있게 번역하였다. 원문에 충실하게 번역함으로써 영상의 내용을 온전히 이해할 수 있게 도운 것이다.

원문에 충실하지 않게 번역한 사례들의 경우 더 다양한 이유가 나타났다. 외국인들이 쉽게 이해할 수 없는 내용은 추가하여 번역하였다. 한국 사람들만 이해할 수 있는 요소를 외국인들이 한 번에 알아내기 어렵기 때문에 보충 설명을 통해 그들이 쉽게 이해할 수 있도록 도왔다.

이와 반대로 번역을 생략한 경우가 있다. 이는 유튜브 쇼츠의 공간적 제약에 의한 것이라고 볼 수 있다. 유튜브 쇼츠는 16:9의 세로 비율로 영상의 공간이 한정되어 있으며, 채널 이름, ‘좋아요’ 및 댓글과 공유 버튼 등이 공간을 차지하고 있어 실제로 영상 제작자가 사용할 수 있는 공간이 매우 한정적이다. 그렇기에 불필요한 번역은 과감하게 생략한 모습을 보였다.

마지막으로, 자막이 변형된 경우가 있다. 일부 영상에 사용된 문화소는 외국인들이 이해할 수 있는 단어로 바꾸어 번역하였다. 이는 외국인 시청자들이 빠르게 이해하고 공감할 수 있도록 적절한 문화소로 대체한 것이다. 영어 자막이 번역의 기능이 아니라 유머 요소로 기능을 한 사례의 경우, 외국인이 아니라 국내 시청자들에게 초점이 맞춰져 있었다. 영상의 내용과 상반되는 내용을 적거나, 한국어를 들리는 대로 영어로 적는 등 국내 시청자들의 웃음을 자아낼 수 있는 요소로 영어 자막을 삽입한 것이다.

유튜브 쇼츠와 같은 숏폼 영상은 기존의 롱폼 영상보다 시·공간적 제약이 많아지면서 새로운 자막 번역 양상을 보인다. 기존 롱폼 영상과 같은 플랫폼을 사용하더라도, 숏폼이라는 새로운 영상 형식에 맞춰진 새로운 자막 번역 양상이 나타남을 본 연구를 통해 입증했다. 현재까지 유튜브 영상의 자막 번역에 대한 연구가 일부 진행된 바 있지만,

시대의 흐름에 발맞춰 새롭게 등장한 숏폼 영상에서의 자막 번역도 관심과 연구의 대상이 되기를 기대한다.

참고문헌

- 김미미, 변혁 (2022) 「Youtube 숏폼 콘텐츠의 편집스타일 변화에 대한 연구」, 『트랜스-』 13: 59-90.
- 김재원 (2016) 「영상번역의 원칙과 전략들」, 『영어영문학』 21(1): 189-212.
- 김현지, 오세림, 조수빈 (2020) 「숏폼 콘텐츠 트렌드」, 『마케팅』 54(7): 60-69.
- 서정예, 조성은 (2019) 「유튜브 K-뷰티 콘텐츠 자막 번역 연구」, 『번역학연구』 20(1): 127-155.
- 신현준 (2021) 「숏폼 비디오 콘텐츠를 활용한 인디펜던트 아티스트의 브랜드 마케팅 사례분석 및 미래방향성 연구」, 상명대학교 일반대학원 국내석사학위논문.
- 이진 (2020) 「숏폼 동영상 콘텐츠의 유형 연구」, 『인문콘텐츠』 58: 121-19.
- 정인희 (2006) 「영한 영상번역 전략 연구」, 『번역학연구』 7(2): 207-233.
- 조준영, 김장원, 온병원, 정동원 (2021) 「숏폼 콘텐츠 자막 자동 추출 시스템」, 『한국정보기술학회논문지』 19(6): 29-37.
- 홍경아 (2011) 「텍스트 유형에 따른 영화 자막 번역 연구-중국 영화 ‘非誠勿擾’를 중심으로」, 『중국어문학논집』 70: 245-270.
- Williams, R. (1974) Television: Technology and cultural form. London and New York: Routledge.

<분석대상 유튜브 쇼츠 채널>

꾸꾸만들기 Kku Kku DIY

<https://youtube.com/shorts/U1C3GpA0zzQ?feature=share>

<https://youtu.be/2FXwU64oFaA>

Heea Park

<https://youtube.com/shorts/wzeOZt4cExE?feature=share>

언어나라에서 온 Flora

<https://youtube.com/shorts/vQ2PBEPtfc0?feature=share>

Mani Land 마니랜드

<https://youtube.com/shorts/FDdt3bY0dJI?feature=share>

빵빵이의 일상

https://youtube.com/shorts/48_2VrhrdEA?feature=share

Seeyousoon

<https://youtube.com/shorts/K3-YZgRH-UQ?feature=share>

나니까 Nammika

<https://youtu.be/3-jXvsr26Fs>

<https://youtube.com/shorts/7EptM266t2s?feature=share>

kiu기우쌤

<https://youtu.be/dQ1zEQwjK9g>

DDIBOO띠부

https://youtube.com/shorts/FI0xv_XVfSc?feature=share

<https://youtube.com/shorts/KaoIqF-EhOc?feature=share>

챔보 AU chambo

<https://youtu.be/Ffj-kF7QHOM>

뉴욕세끼 NYeat

<https://youtu.be/UATEXjWW03U>

유노쌤

<https://youtube.com/shorts/kRSoLgINof8?feature=share>

Chuther츄더[문에스터]

<https://youtube.com/@chuther>

자곰 JAGOM ASMR

<https://youtu.be/CjIHgpuMdV4>

일오팔

<https://youtube.com/shorts/EIIOWF7HXw0?feature=share>

랜덤토랑 Randomtaurant

<https://youtube.com/shorts/Vbca9tyl50A?feature=share>

서제완(공동저자)

동국대학교 영어영문학부 영어통번역학전공

tjwpdhks@naver.com

관심분야: 기계번역

이혜민(공동저자)

동국대학교 영어영문학부 영어통번역학전공

hmnavyband@naver.com

관심분야: 트랜스크리에이션

홍지윤(공동저자)

동국대학교 영어영문학부 영어통번역학전공

wldbs6554@naver.com

관심분야: 영상번역

마승혜(교신저자)

동국대학교 영어영문학부 영어통번역학전공 조교수

shm213213@gmail.com

관심분야: 문학번역, 번역사회학, 기계번역 포스트에디팅

논문투고일: 2023년 12월 27일

심사완료일: 2024년 1월 31일

게재확정일: 2024년 2월 14일

게임 번역과 상호텍스트성에 관한 연구: 오버워치를 중심으로

윤수민·조성은*
(한국외대)

Yoon, Soomin; Cho, Seongeun. A Study on Intertextuality in Game Translation - Focusing on Overwatch

This study examines Korean translations of intertextual references in Overwatch character dialogues. It explores a wide range of references encompassing film, drama, songs, proverbs, sayings, and quotes, with a particular emphasis on elements of popular culture. Various translation strategies are identified, including cultural substitution, literal translation, elaboration and explicitation. The translators' careful attention to cultural nuances is evident in their choice of strategies. Translation sometimes loses the socio-cultural context of references, potentially diluting the original content's depth. However, the priority is to maintain meaning while considering universal intertextuality. These translations may not fully capture the original cultural richness but don't significantly hinder the gaming experience. Instead, they offer players from diverse backgrounds a basic understanding and empathy. This analysis of Overwatch's intertextual reference translations highlights the importance of understanding and conveying cultural context in game translations. While not replicating all cultural intricacies, translated texts contribute to game immersion and character distinctiveness, fostering player connection. Translators play a crucial role in enhancing game diversity and global accessibility.

* 이 연구는 2021학년도 한국외국어대학교 교원연구지원사업 지원에 의하여 이루어진 것임

- ▶ Key Words: Game Localization, game translation, intertextuality, culturalization, Overwatch,
- ▶ 키워드: 게임현지화, 게임번역, 상호텍스트성, 오버워치, 게임과 문화

1. 서론

2016년 5월 출시된 ‘오버워치(Overwatch)’는 블리자드 엔터테인먼트(Blizzard Entertainment)의 혁신적인 게임 디자인과 독창적인 그래픽 스타일로 게임 업계에 새로운 패러다임을 제시했다. 출시 한 달 만에 전 세계적으로 1000만 개 이상 판매되며 게임 시장에 파란을 일으켰다. 특히 한국에서는 출시 직후 PC방 점유율에서 4년간의 강자인 ‘리그 오브 레전드(League of Legends)’를 잠시나마 제치고 1위에 올랐으며, 이는 게임트릭스¹⁾의 조사에서도 확인되었다. 이처럼 짧은 시간 내에 기존의 강자를 위협한 오버워치의 성공은 게임 업계에 새로운 이정표를 세웠으며 근 미래를 배경으로 한 독특한 슈팅 게임으로서 그 독창성과 혁신성이 주목받았다.²⁾

오버워치는 다채로운 캐릭터의 서사 구조와 독특한 배경, 각 인물의 개성을 통해 플레이어들에게 몰입감 있는 경험을 제공한다. 이는 플레이어들이 자신들의 문화적 배경을 반영하는 캐릭터를 통해 게임에 더욱 몰입할 수 있도록 한다. 예를 들어, 오버워치의 ‘디바(D.Va)’는 한국 출신의 프로게이머로 최첨단 메카 조종을 통해 조국을 지키는 인물이다.³⁾ 이 캐릭터는 e-스포츠가 활발한 한국의 문화를 반영하며, 대사에도 한국어 및 한국의 문화적 참조 요소가 다수 포함되어 있다.

문화적 요소가 풍부한 대사는 오버워치의 캐릭터들과 그들의 세계를 더욱 입체적으로 만든다. 다양한 국가 및 문화적 배경을 가진 캐릭터들을 통해 블리자드는 게임의 스토리텔링과 캐릭터 구성에 깊이를 더하고 있다. 여기서 ‘상호텍스트성(intertextuality)’의 개념은 중요한 역할을 한다. 상호텍스트성은 다양한 텍스트들이 서로 어떻게 관련되어 있는지를 나타내는 것으로 반 주넨(Van Zoonen, 2017)에 따르면 이는 대중매체와 온라인 콘텐츠의 의미를 이해하는 데 중요한 역할을 한다. 이 개념은 대중매체나 온라인 콘텐

1) 전국 PC방의 실제 데이터를 기반으로 가공된 정보를 제공하는 게임 통계 서비스 회사

2) 더피알, “게임산업 뒤흔든 오버워치의 반란”,

<https://www.the-pr.co.kr/news/articleView.html?idxno=14929>, 2016.07.04.

3) 오버워치, “디바”, <https://overwatch.blizzard.com/ko-kr/heroes/dva/>, 검색일: 2023.11.07.

츠에서 다른 작품, 역사적 사건, 문화적 상징 등과의 상호작용을 통해 해당 콘텐츠의 메시지나 의미를 더 깊이 있게 분석하고 해석하는 데 도움을 준다.

예를 들어, 어떤 영화나 TV 프로그램이 과거의 유명한 작품이나 사건을 은유적으로 참조한다면 이러한 상호텍스트적 연결을 파악하는 것은 시청자에게 더 넓은 문화적 맥락과 이해를 제공할 수 있다. 마찬가지로 온라인 콘텐츠에서도 상호텍스트성은 유저가 콘텐츠를 이해하고 해석하는 방식에 깊이를 더하는 데 기여한다.

이러한 배경에서 출발하여 본 연구는 문화적 참조가 풍부한 오버워치 게임 내 상호텍스트적 요소들이 영어에서 한국어로 어떻게 번역되는지에 대한 과정을 탐구하고자 한다. 특히, 연구의 초점은 캐릭터 대사의 번역에 맞춰져 있다. 오버워치의 캐릭터들은 각각 독특한 문화적 배경과 언어적 특징을 지니고 있으며 이들의 대사는 게임 내에서 상호텍스트적 참조의 중요한 예시를 제공한다. 이 대사들이 어떻게 다른 언어와 문화적 맥락으로 번역되는지를 분석하는 것은 상호텍스트성과 문화적 요소의 번역 전략에 대한 통찰을 제공하며 이는 본 연구를 진행하는 데 주요한 동기가 되었다. 따라서 본 연구는 영어 원문의 한국어 번역 과정에서 사용된 전략을 분석한다. 이 과정에서 의미의 소실이나 과장된 전달이 발생하는지를 살펴본다. 또한, 게임 내 번역이 원문의 문화적 맥락과 상징성을 어떻게 처리하는지에 대한 이해를 목표로 한다.

2. 선행연구 분석

2.1 상호텍스트성과 게임 번역

상호텍스트성(intertextuality)은 줄리아 크리스테바(Julia Kristeva)가 1967년에 처음으로 도입한 이론적 틀로 서로 다른 문학적 및 문화적 텍스트 간의 상호작용과 연계를 탐구한다. 이 개념은 문화적 텍스트들이 단독으로 존재하는 것이 아니라 다른 텍스트와의 관계 속에서 의미를 형성한다는 것을 강조한다. 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)의 이론을 기반으로 크리스테바(1966)는 저서 *Desire in Language*에 수록된 에세이 ‘The Bounded Text’ 및 ‘Word, Dialogue, and Novel’을 통해 프랑스어권 학계에 상호텍스트성 용어를 소개했다. 크리스테바의 연구는 바흐친을 20세기 중요한 문학 이론가 중 한 명으로 소개하는 데 중요한 역할을 했으며 상호텍스트성에 대한 이해를 넓히고 문학 및 문화 연구에 새로운 관점을 제시했다.

크리스테바와 바흐친의 이론적 논의는 상호텍스트성에 대한 학문적 탐구의 기초를 제공하며 이는 문화 연구와 번역학 분야에서 새로운 방향을 제시했다. 선행 텍스트에 대한 독자의 지식과 문화적 기억에 의존하는 상호텍스트성은 번역의 현실적 한계와 번역 가능성 문제를 날카롭게 제기하는 요소 중의 하나이다(선영아, 2016, p.301). 그럼에도 불구하고, 상호텍스트성은 번역 과정에서 텍스트 간 상호작용과 문화적 참조가 어떻게 이루어지는지를 이해하는 데 중요한 시사점을 제공한다.

게임 번역 과정에서 상호텍스트성은 문화적 맥락의 이해와 긴밀하게 연결되어 있다. 이 개념은 게임의 개발 배경, 게임 내부의 문화적 참조, 그리고 비디오 게임⁴⁾이 출시될 목표 시장 사이의 상호작용을 탐구하는 데 중요한 역할을 한다. 즉, 게임 내 상호텍스트적 요소들은 번역가에게 게임이 속한 문화와 목표 시장의 문화적 맥락 사이에서 어떻게 조화를 이룰 수 있는지에 대한 중요한 시사점을 제공한다. 이 분석을 통해 번역가들은 게임 텍스트를 타 문화권의 플레이어들에게도 의미 있고 접근 가능하게 만들기 위한 전략을 세울 수 있다.

상호텍스트성과 게임 번역에 관한 대표적인 해외 연구로는 유리베-용블레드, 에스피노사-메디나 & 비들(Urbe-Jongbloed, Espinosa-Medina & Biddle, 2016), 멜닉 & 멜닉(Melnic, D. & Melnic, V., 2019), 수우자(Souza, 2021), 펑(Peng, 2022) 등이 있다. 이들 연구는 게임 내 콘텐츠의 문화적 전달 및 번역에서 상호텍스트성이 수행하는 역할에 대한 새로운 관점을 제시한다. 이는 본 연구가 탐구하려는 주제에 대한 추가적인 맥락과 이론적 지원을 제공한다.

유리베-용블레드 외(2016)의 연구는 게임의 문화적 요소와 상호텍스트적 참조가 어떻게 번역 과정에서 다뤄지는지를 탐구하며 이 과정에서 게임 내·외부 텍스트와 목표 시장 간의 연계를 분석하여 상호텍스트성의 중요한 역할을 강조한다. 이 연구에 의하면 상호텍스트성이 중요한 이유는 최종 사용자(end-user)가 텍스트와의 상호작용에서 경험하는 즐거움을 증가시키거나 감소시킬 수 있기 때문이다. 즉, 게임의 번역 과정에서 상호텍스트적 요소의 적절한 사용과 인식은 게임의 성공에 중요한 영향을 미칠 수 있다(Urbe-Jongbloed 외, 2016, p. 148).

4) 본 연구 내에서 ‘비디오 게임’ 및 ‘디지털 게임’이라는 용어는 동일한 개념을 참조하는데 사용되었다. 학계에서 이 용어들에 대한 정의가 일관되지 않음에도 불구하고, 본 연구의 범위 내에서는 이 두 용어를 서로 교환 가능하게 적용하여, 전자적으로 구현된 게임의 모든 형태를 지칭함을 밝힌다.

멜닉 & 멜닉(2019)의 연구는 디지털 게임에서 상호텍스트성이 어떻게 나타나는지에 대한 심층적인 분석을 제공한다. 특히, 게임 ‘portal’을 중심으로 한 그들의 연구는 게임이 어떻게 다른 게임 및 다양한 미디어 텍스트와 상호작용하고 참조하는지를 탐구한다. 또한, 게임이 다른 게임을 의도적으로 참조하거나 문학적 텍스트와 같은 다른 미디어와 연결되는 방식을 분석한다.

수우자(2021)는 게임 ‘오버워치’의 상호텍스트적 요소들을 분석하고자 했다. 이 연구는 오버워치가 전 세계 다양한 국적 출신의 캐릭터들을 어떻게 특징적으로 묘사하며 이를 통해 풍부한 문화적 대표성과 상호텍스트적 참조를 어떻게 창출하는지를 조사한다. 오버워치 내 20명의 캐릭터들의 상호텍스트적 요소들을 깊이 있게 탐구한 이 연구는 게임이 다양한 문화, 인종, 사회문화적 요소를 대표하는 방식뿐만 아니라 스테레오타입과 성별 편견 문제를 어떻게 처리하는지를 분석함으로써 게임 내에서의 다양성과 정체성 표현에 대한 새로운 관점을 제공한다.

펑(2022)의 연구는 삼국지를 배경으로 하는 게임의 번역을 ‘귀향’이라는 관점에서 분석한다. 이 연구는 간접 번역에 있어서 두 개 이상의 언어와 텍스트의 복잡한 상호작용을 탐구하며 특히 다양한 출처로부터 온 매개 텍스트의 역할을 강조한다. 이와 같은 접근은 본 연구에서 중점적으로 다룬 상호텍스트성과 밀접한 관련이 있으며 게임 번역 전략을 분석할 때 상호텍스트성이 중요하다는 것을 시사한다.

위의 선행연구들은 본 연구의 주요 주제와 밀접한 관련성을 가지고 있지만 각 연구는 서로 다른 관점과 접근 방식을 취하고 있어 이를 통한 비교와 통합적 분석이 필요함을 드러낸다. 특히, 유리베-용블레드 외(2016)와 펑(2022)은 비디오 게임의 번역 과정에서 상호텍스트성의 역할을 중점적으로 탐구하며 이는 게임 내 콘텐츠의 문화적 전환과 상호텍스트적 요소들이 어떻게 다른 문화적 맥락에서 번역되고 이해되는지에 대해 새로운 관점을 제공한다. 이러한 연구들과 별개로 멜닉 & 멜닉(2019)은 특정 게임의 상호텍스트적 참조와 이들의 언어적, 어원적 분석에 더 집중하며 이를 통해 게임 캐릭터 대사의 상호텍스트적 요소 번역에 대한 보다 세부적인 이해를 가능하게 한다. 그러나 이러한 연구들의 다양한 접근 방식을 종합적으로 고려할 때 대부분 특정 게임이나 특정 언어 쌍에 집중하고 있다는 한계점이 드러난다. 이는 다양한 문화적 배경을 가진 캐릭터들을 포함하는 게임의 상호텍스트성과 한국어 번역 과정에 대한 보다 심층적인 연구가 필요함을 시사한다. 이를 통해 본 연구는 선행 연구들과의 논리적 연계를 강화하며 더 넓은 문화적 맥락에서의 게임 현지화 및 번역 연구에 기여하고자 한다.

2.2 상호텍스트성에 대한 국내연구

국내에서는 다양한 방법론을 통해 상호텍스트성에 관한 연구가 활발히 진행되고 있다. 그러나 게임 번역과 관련된 상호텍스트성을 집중적으로 다룬 연구는 드물다. 하지만 다른 문학 및 미디어 형식에서 상호텍스트성의 번역과 해석에 대한 연구는 상호텍스트성에 대한 이해를 넓히는 데 중요한 기반이 된다.

성승은(2008)은 상호텍스트성 개념과 관련하여 인유(allusion)의 번역에 초점을 맞췄다. 인유는 상호텍스트적 참조를 통해 의미를 생성하는 중요한 요소로 상호텍스트성의 범위 내에서 논의될 수 있다. 성승은(2008)은 영미 아동문학에서 인유가 번역되는 방식을 탐구함으로써 번역 과정에서 문화적 맥락과 상호텍스트적 요소를 어떻게 고려해야 하는지에 대한 이해를 제공한다.

오정민과 김순영(2019)의 연구는 슈퍼히어로 장르 영화의 자막 번역을 상호텍스트적 관점에서 탐구한다. 이 연구는 슈퍼히어로 영화의 자막 번역이 관객들의 기대를 충족시키지 못해 발생한 논란들을 중심으로 진행된다. 이는 본 연구 주제와 연관되어 상호텍스트성이 번역에서 어떻게 중요한 역할을 하는지를 보여준다. 그러나 이 연구는 상호텍스트성을 주로 마블의 슈퍼히어로 장르에만 한정하여 탐구하므로 다양한 출처의 문화적 참조를 폭넓게 확인하는 데에서는 아쉬움을 남긴다. 이에 따라, 번역학의 관점에서 상호텍스트성을 다각적으로 연구할 필요성이 제기된다.

홍정민(2022)의 연구는 뮤지컬 번역에서 상호텍스트성의 멀티모달적 처리 및 그 영향을 분석하며 특히 ‘썸씽로튼’이라는 작품을 중심으로 이를 탐구했다. 이 연구는 언어적 및 비언어적 기호의 상호작용을 통해 상호텍스트성이 어떻게 뮤지컬 번역에 반영되는지를 밝힌다. 게임 번역이 멀티모달적 요소를 포함하고 있기 때문에 홍정민(2022)의 연구 주제는 본 연구와 맥락적으로 유사한 점이 있다. 이 연구가 뮤지컬 번역의 상황에 특정되어 있지만 이는 각각의 매체에서 상호텍스트성이 어떠한 방식으로 접근되고 해석되는지에 대한 연구의 가능성을 제시한다. 뮤지컬 번역에 대한 홍정민(2022)의 분석은 게임 번역과는 다른 맥락에서 상호텍스트성이 어떻게 활용되고 구현되는지에 대해 고찰할 점을 제공한다.

3. 상호텍스트성의 번역 전략

본 연구에서 참조되는 상호텍스트 번역 전략에 관한 중요한 선행연구로는 박미정(2006)의 연구가 있다. 박미정(2006)은 한-일 시사만화 및 만평 번역에서 상호텍스트성의 기호학적 분석을 통해 번역의 제약 사항을 탐구하고 원본의 담화적 가치를 유지할 수 있는 등가 번역 전략을 모색했다. 이 과정에서 베이커(Baker, 1992)의 인유 번역 전략이 참조되었다. 박미정은 상호텍스트성을 고려하지 않는 번역이 원본의 본질을 손상시킬 수 있다고 주장하며 특히 상호텍스트적 참조가 중요한 시사만화 번역에서 번역가의 역할을 강조한다.

박미정(2006)의 연구는 게임 번역에도 중요한 시사점을 제공한다. 게임 대사 번역에 있어서도 상호텍스트적 참조를 정확히 이해하고 번역하는 것이 중요하며 이는 시사만화 번역과 유사한 고차원적인 문화적 이해를 요구한다. 박미정이 언급한 베이커(1992)의 번역 전략-직역, 문화적 대체, 설명 및 명시화, 생략, 음역-중에서 상황에 따라 적절한 전략을 선택하는 것이 필요하다.

이 연구에서는 박미정의 분석을 바탕으로 게임 번역의 상호텍스트적 요소를 효과적으로 처리할 수 있는 전략을 탐색한다. 상호텍스트적 참조가 포함된 텍스트의 복잡성을 고려할 때 선택된 전략은 텍스트의 문화적 맥락과 의미를 존중하며 원본의 가치를 전달하는 데 중점을 둔다.

블리자드의 현지화 정책은 ‘영어 원어 사용자가 게임을 할 때 받는 느낌을 한국어 사용자도 동일하게 경험하게 하는 것’⁵⁾으로 정의된다. 오버워치를 통해 본 변화된 현지화 관점은 엄격한 원칙보다는 게임의 재미에 초점을 맞추었으며 직역과 의역의 적절한 조합을 통해 사용자의 게임 플레이 경험에 맞춘 번역을 추구했다. 이러한 변화 속에서도 현지의 특색과 느낌을 전달하는 독특한 스타일을 유지하는 데 중점을 두었다.

이 접근 방식은 본 연구에서 상호텍스트적 요소의 번역 전략 선택에 중요한 기준이 되었으며 채택한 번역 전략은 다음과 같다.

5) 게임인사이트, “왜 블리자드의 번역은 ‘한국적’일까?”

<https://www.gameinsight.co.kr/news/articleView.html?idxno=18074>, 2019.05.12.

1. 문화적 대체(cultural substitution)
2. 직역(literal translation)
3. 설명 및 명시화(elaboration and explication)

문화적 대체는 원문의 특정 문화적 참조나 표현을 대상 문화권에 더 친숙하거나 이해하기 쉬운 요소로 대체하는 경우를 의미한다. 예를 들어, 특정 영화나 TV 프로그램의 대사가 한국 문화권에서 잘 알려지지 않은 경우, 더 친숙한 대사나 문화적 참조로 변경할 수 있다.

직역은 원문의 의미와 톤을 가능한 한 그대로 유지하면서 번역하는 경우를 의미한다. 이는 원문의 뉘앙스와 스타일을 보존하는 데 중요하다. 상호텍스트적 요소가 명확하고 대상 문화에서도 이해 가능한 경우에 적합하다.

설명 및 명시화의 전략은 원문의 의미를 더 명확하게 하거나 추가적인 정보를 제공하여 이해를 돕는 방식이다. 이 전략은 특히 원문의 상호텍스트적 요소나 문화적 참조가 대상 문화권에서 잘 알려지지 않았거나 이해하기 어려운 경우 사용될 수 있다. 이러한 상황에서는 원문의 의미를 보존하면서도 추가적인 설명이나 명시를 통해 문맥을 더욱 명확하게 하고 플레이어의 이해를 돕는 것이 중요하다.

4. 분석 및 결과

상호텍스트적 참조 유형의 분류와 확립된 번역 전략을 기반으로 한 본 연구의 방법론은 다음과 같이 구체화 되었다. 먼저, 대사에 포함된 키워드나 문구를 검색 엔진과 데이터베이스를 통해 조사하여 대사가 언급하는 문화적 요소의 원본을 파악한다⁶⁾. 그 후 이 문화적 요소가 어떤 맥락에서 사용되었는지 그리고 오버워치 게임 내에서는 어떻게 재해석되었는지 분석한다. 관련 문학, 영화 평론, 음악 리뷰 등의 자료를 참고하여 각 참조의 깊이와 의미를 해석하는 방식으로 진행된다. 분석 과정을 통해 각 대사가 캐릭터

6) 언급된 캐릭터 대사의 문화적 요소의 원본에 대한 출처는 다양하고 광범위하나 본 연구에서는 오버워치 해외유저들이 오버워치의 다양한 요소들을 기록한 오버워치위키(<https://overwatch.fandom.com>) 사이트를 주로 인용하고자 한다. 오버워치위키는 52명의 유저가 오버워치 관련 2,051건의 문건을 등록한 해외 대형 사이트이다.

의 성격과 어떻게 연결되고 해석할 수 있는지에 대한 이해를 얻는다. 앞서 정립한 번역 전략을 바탕으로 번역된 텍스트를 분석하여 각 대사에 적용된 번역 전략을 파악한다. 각 대사에 적용된 번역 전략을 분석함으로써 번역이 원문의 상호텍스트적 요소들을 어떻게 반영하는지를 이해한다.

오버워치는 게임 플레이 내에서 상호텍스트성을 적극 활용하여 다양한 문화적 참조와 대중 문화 요소를 결합한다. 하지만, 이러한 상호텍스트적 참조가 주로 영미권 문화에 기반을 두고 있기 때문에 다른 문화권의 플레이어들이 모든 참조를 즉각적으로 이해하거나 공감하는 것은 아니다. 이는 게임의 현지화 과정에서 중요한 고려사항이 되며 원문의 문화적 참조를 해당 문화권의 플레이어들이 이해할 수 있도록 적절히 조정하고 재해석하는 작업이 필요하다.

4.1 영화와 드라마 대사 참조

<사례 1>

캐서디

ST: “Reach for the sky.”

TT: “두 손 높이 들고요”

오버워치의 캐서디라는 캐릭터는 서부 영화의 상징적인 카우보이 캐릭터를 현대적으로 재해석하면서도 미래지향적인 요소들이 많이 포함되어 있다. 이 재해석은 그의 외모, 무기, 그리고 공격 기술에 반영되어 있다. 그 중에서도 “Reach for the sky.”라는 대사는 이러한 서부 영화의 전통적인 요소를 명확하게 드러낸다.

“Reach for the sky.”라는 대사는 또한 애니메이션 영화 ‘토이스토리’의 캐릭터 우디의 대표적인 대사로 유명하다⁷⁾. 우디는 전통적인 서부 영화의 카우보이 캐릭터를 모티브로 만들어졌다. 그의 등에는 음성 출력 장치가 내장되어 있는데 이를 당기면 “Reach for the sky.”라는 대사가 출력된다. 이 대사 역시 서부 영화에서 적을 위협하거나 체포할 때 자주 들려왔던 대사를 모방한 것이다.

캐서디의 대사는 설명 및 명시화 전략을 통해 “두 손 높이 들고요”로 번역되었다. 원문은 주로 강도나 서부 영화에서 총을 겨누고 발언하는 표현으로 상대방에게 무장 해

7) https://overwatch.fandom.com/wiki/Cassidy/Quotes/Overwatch_1

제를 요구하는 명령이다. 원문은 직접적으로 ‘손’에 대해 언급하지 않지만 번역문에서는 ‘두 손’을 추가하여 더 구체적인 지시로 명시하고 있다. 이는 원문의 의도를 명확히 전달하기 위해 추가적인 설명을 포함시킨 것으로 설명 및 명시화 전략의 특징을 반영한다.

<사례 2>

캐서디

ST: “I’m not good. Not bad. But I sure as hell ain’t ugly.”

TT: “난 좋은 놈, 나쁜 놈도 아니지만 확실히 못생긴 놈은 아니야.”

캐서디의 대사는 영화 ‘The Good, The Bad and the Ugly(1966)’에서 영감을 받은 것으로⁸⁾ 그의 캐릭터가 고전 서부 영화의 아키타입⁹⁾을 반영한다는 것을 명확히 보여준다. 서부 영화에서 주인공은 종종 냉철하고 독립적이며 굳건한 도덕적 신념을 지니고 있지만 그 신념은 흑백논리로 나눌 수 없는 회색지대에 속하는 경우가 많다. 캐서디의 대사는 바로 이러한 복잡한 도덕성을 드러내며 그가 갖는 독특한 매력과 개성을 강조한다.

“I’m not good. Not bad.”라는 부분은 캐서디가 법의 경계에 서 있는 인물임을 나타낸다. 그는 자신의 규칙에 따라 행동하며 종종 그의 행위는 다른 사람들이 정의하는 ‘좋은’과 ‘나쁜’의 범주에 속하지 않는다. 이는 서부 영화의 전형적인 ‘안티히어로¹⁰⁾’ 캐릭터를 연상시키는데 이러한 캐릭터들은 종종 관객에게 도덕적 질문을 던지며 단순한 영웅 대 악당의 이분법적 구조를 넘어선다는 점에서 흥미롭다.

다음으로 “But I sure as hell ain’t ugly.”라는 부분은 캐서디의 자부심과 유머러스한 면모를 드러내는데 이는 서부 영화 속 영웅들이 종종 갖고 있는 자기만의 스타일과 위트를 반영한다. 이러한 캐릭터들은 그들의 모험뿐만 아니라 그들의 매력적인 개성으로도 기억된다.

한국어 번역은 원문의 느낌을 세심하게 살려냈다. “난 좋은 놈, 나쁜 놈도 아니지만” 부분은 영화 ‘The Good, The Bad and the Ugly’의 제목을 참조하면서도 캐서디의 자유분

8) https://overwatch.fandom.com/wiki/Cassidy/Quotes/Overwatch_1

9) 아키타입은 칼 구스타프 융이 제창한 분석심리학의 개념으로, 민족 또는 집단의 경험에서 유래된 아이디어나 사고 방식이 개인의 무의식에 유전적으로 전달되는 것을 의미한다. (출처: Merriam-Webster)

10) 김소진(2022)에 따르면, 안티히어로는 ‘히어로처럼 초능력, 비범한 능력을 지녔으나 자신의 목적을 위해 반드시 정의나 도덕적 신념을 따르지는 않는 캐릭터들’을 의미한다. (김소진, 2022, p. 53).

방한 성격을 강조한다. 번역은 직역을 사용하여 영화 제목의 핵심 단어들을 그대로 가져오면서 한국어 문맥에 맞게 조정한다. 영화 제목의 직역은 ‘좋은 놈, 나쁜 놈, 못생긴 놈’이지만 한국어 번역은 ‘좋은 놈, 나쁜 놈’만을 사용하여 원작의 제목과 대사의 의미를 모두 포착하고 있다.

“...확실히 못생긴 놈은 아니야.” 이 부분에서 ‘확실히’라는 단어는 원문의 ‘sure as hell’이라는 강한 표현의 강조를 직역으로 유지한다. 영어의 ‘hell’이라는 단어는 종종 강한 확신을 나타내는 감탄사로 사용되며 한국어에서 ‘확실히’는 이러한 감정적 강도를 효과적으로 전달한다. 또한, ‘못생긴 놈’은 ‘ugly’라는 원문의 직설적인 표현을 직역하면서도 한국어의 자연스러운 대화체에 잘 어울린다. 해당 번역은 원작의 뉘앙스와 스타일을 대체로 보존하면서도 한국 문화에 맞게 적절히 현지화되었다.

<사례 3>

메이

ST: “I’m going to have to science the heck out of this!”

TT: “과학 지식을 총동원해 살아남아야 해요!”

메이는 오버워치 내에서 기후학자로서 그녀의 과학 지식을 사용하여 위기 상황을 해결하는 캐릭터로 표현된다. 메이의 “I’m going to have to science the heck out of this!”라는 대사로 그 도전 정신을 표현하는데 이는 영화 ‘마션’에서 마크 와트니의 유명한 대사와 상당히 유사하다¹¹⁾. 다만 와트니의 원 대사의 톤을 유지하면서도 메이의 성격을 반영하여 조금 더 순화된 표현이 사용되었다.

영화 ‘마션’에서 주인공 마크 와트니는 자신의 고립된 상황에서 탈출하기 위해 과학적인 문제 해결 방식을 취한다. 그는 “I’m going to have to science the shit out of this!”라고 말하고 이 장면은 그의 불굴의 의지와 문제에 접근하는 과학적 사고방식을 강조한다.

이 대사는 와트니가 화성에서의 생존을 위해 과학적 문제를 해결하는 과정을 강조한다. 이는 그의 상황에 대한 진지한 인식과 과학적 지식을 생존 도구로 사용하겠다는 결의를 나타낸다. 영화는 와트니가 화성의 가혹한 환경에 적응하고 자원을 최적화하는 과정을 통해 과학과 인간 정신의 승리를 묘사한다.

마크 와트니는 도전에도 불구하고 식물학 지식을 활용해 생명을 유지하는 방법을

11) https://overwatch.fandom.com/wiki/Easter_eggs

찾는다. 그의 과학적 지식과 창의성은 영화 내에서 전략적으로 제시되며 화성의 감자 재배부터 탐사선의 개조에 이르기까지 그의 문제 해결 능력을 강조한다. 이는 과학과 기술에 대한 신뢰와 인류의 생존 능력에 대한 긍정적인 메시지를 전달한다.

마크 와트니와 메이는 해당 작품 속에서 각각 과학적 지식을 활용하는 통찰력과 창의력을 바탕으로 한 생존 전략을 구사하는 인물로서의 공통점을 공유한다. 와트니의 대사에서 ‘science’는 화성에서 고립된 비극적 상황 속에서도 실험적이고 혁신적인 과학적 접근으로 문제를 해결하려는 그의 집념과 낙관주의를 대변한다. 이는 고립된 환경 속에서도 끊임없이 자신의 지식과 자원을 동원하여 생존하는 인간의 능력을 상징적으로 표현한다.

이와 비슷하게 메이의 대사에서도 ‘science’는 통상적인 명사로써의 사용을 넘어서 적극적이고 의지가 담긴 행동을 통한 과학의 실천을 상징한다. 이 표현은 과학적 사고와 방법론을 실제 문제 해결에 적용하겠다는 결의를 내포하고 있으며 강한 개인적 도전 의식과 직면한 상황에 대한 적극적인 대처를 의미하는 동시에 말하는 이의 캐릭터를 강조하는 데 중요한 역할을 한다. 다만 여기서 ‘heck’은 ‘shit’을 대체하는 순화된 표현으로 강한 결의를 표현하되 온건한 어투를 유지했다.

메이의 대사는 문화적 대체 전략을 통해 번역되었으며 원문의 “science the heck out of this”라는 표현은 한국어 번역에서 “과학 지식을 총동원하다”로 바뀌었다. 이는 원문의 의미를 유지하면서도 한국 문화의 맥락에 맞게 조절된 것으로 대사의 역동성과 강한 개인적 결의를 한국의 플레이어에게 더 부드럽게 전달한다. 이는 한국인에게 친숙하고 예의 바른 어조를 제공하려는 의도를 반영하는 것일 수 있으나 이 과정에서 원문의 역동성과 강한 개인적 결의가 상대적으로 약화되었다.

‘Science’라는 다소 비표준적인 표현을 한국의 플레이어들이 더 쉽게 이해할 수 있는 자연스러운 한국어 표현으로 바꾼 것이 핵심이지만 이로 인해 원문의 감정적 강도가 다소 떨어질 수 있다는 점을 간과해서는 안 된다. 이 번역 사례는 원문의 의미를 대상 문화에 맞게 잘 전달할 방법임을 보여주는 동시에 원본의 감정과 역동성을 유지하는 과정에서의 어려움을 드러낸다.

<사례 4>

아나

ST: “Witness me.”

TT: “날 기억해줘.”

영화 ‘매드 맥스: 분노의 도로(Mad Max: Fury Road)’에서 사용되는 ‘Witness me’라는 구호는 특히 워보이(War Boys)라 불리는 전사들 사이에서 그들의 행위를 눈여겨보고 기억해 주라고 요청하는 강력한 호소이다¹²⁾. 이 구호는 그들이 속한 집단 내에서 영웅적이거나 자기희생적인 행위를 할 때 사용되며 이러한 행위가 그들의 신념 체계 안에서 최고의 명예로 여겨진다는 사실을 강조한다. 이 구호를 외치는 행위는 그들의 삶과 죽음이 단순히 개인적인 것이 아니라 공동체에 대한 공헌의 일부임을 나타내는 표현이기도 하다.

또한, 이 구호는 워보이들이 자신들의 믿음과 가치에 기반한 행동을 통해 리더와 동료들에게 인정받고자 하는 강렬한 욕구를 반영한다. 이를 통해 그들은 사후 세계인 ‘발할라’에 도달할 수 있다는 굳은 신념을 가지고 있으며 이 신념은 그들이 수행하는 모든 위험한 행동의 정당성을 부여한다. 이러한 신념 체계는 워보이들의 정체성과 사회적 지위를 구성하는 핵심적인 부분으로 작용하며 그들의 삶과 행동에 깊은 영향을 미친다.

오버워치의 캐릭터들은 전 세계적인 배경을 바탕으로 만들어진 만큼 각각의 대사와 행동에는 그들의 다양한 문화적 요소와 깊은 스토리텔링이 반영되어 있다. 아나의 경우 이집트 출신의 베테랑 스나이퍼로서 그녀의 대사 각각은 그녀의 개인적인 이야기와 오버워치 세계관에서의 역사를 내포하고 있다. 아나의 경우 그녀의 복잡한 개인적 배경과 전투에서의 풍부한 경험을 통해 형성된 내면의 깊이를 드러낸다.

원문에서 한국어인 ‘날 기억해줘.’로 번역할 때 설명 및 명시화 전략을 사용했다. 원문은 직역하면 ‘나를 목격해라’ 또는 ‘나를 보라’가 되지만 한국어 번역인 ‘날 기억해줘.’는 이 원문의 명령형보다 감정적이고 개인적인 뉘앙스를 담고 있다. 이는 원문의 직접적인 의미를 넘어 대사의 정서적인 측면과 개인적인 부탁의 의미를 강조하며 이러한 점에서 설명 및 명시화 전략의 특성을 반영한다. 이 전략은 원문의 간단한 요청을 보다 감정적이고 깊이 있는 표현으로 확장하여 한국의 플레이어들에게 전달한다.

한편, 아나의 ‘날 기억해줘.’라는 대사가 ‘매드 맥스: 분노의 도로’에서의 ‘Witness

12) https://overwatch.fandom.com/wiki/Easter_eggs

me.’와의 연결을 모르는 플레이어에게는 전혀 다른 해석을 불러일으킬 수 있다. 매드 맥스 시리즈는 특정한 문화적 아이콘과 감정적인 용기의 표현으로 ‘Witness me’를 사용하여 자신의 죽음을 명예롭게 만드는 위보이들의 강렬한 순간을 포착한다. 이는 공격적이고 남성 중심적인 환경에서 개인의 용기와 희생을 강조하는 데에 쓰인다.

그러나 아나의 대사는 그녀의 의도와 행위에 대한 동료들의 인지를 요구하는 것으로 매드 맥스의 위보이들처럼 극단적인 자기희생을 내포하고 있지 않다. 따라서 ‘날 기억해줘.’라는 대사는 원작과는 달리 전투에서 아나의 중요한 역할을 강조하며 팀원들에게 그녀의 노력을 인정하고 기억해달라는 은유적인 요청으로 해석될 수 있다.

특히 이러한 차이는 문화적 배경 지식이나 매드 맥스 시리즈에 대한 이해도에 따라 더욱 두드러질 수 있다. 매드 맥스 시리즈에 익숙하지 않은 플레이어에게는 아나의 대사가 가진 원래의 의미나 맥락이 잘 전달되지 않을 수 있다. 이는 번역이 의미 전달에 어떻게 영향을 미칠 수 있는지를 보여주는 사례이다.

<사례 5>

디바

ST: “You hear me baby, Hold together!”

TT: “꼭 잡아, 이제부터 진짜야!”

원문은 1977년에 개봉한 영화 ‘스타워즈 에피소드 4: 새로운 희망’에서 한 솔로가 사용한 대사로 이 대사는 그가 우주선 ‘밀레니엄 팔콘’을 조종하던 중 고장 위기에 처했을 때 외친 말이다. 이 대사는 영화 내에서 한 솔로의 캐릭터 설정과 밀레니엄 팔콘에 대한 깊은 연결을 동시에 드러낸다¹³⁾. 밀레니엄 팔콘은 단순한 우주선이 아닌 한 솔로의 삶의 일부이며 그의 자유와 모험에 대한 연장선으로써의 존재감을 갖는다.

스타워즈는 그 자체로 영미권 문화의 상징적 존재로 자리매김하였다. 1977년 첫 영화의 개봉 이후 그 성공은 단순한 흥행만의 결과로 규정될 수 없다. 스타워즈는 그래픽, 스토리텔링, 캐릭터 구성 등 여러 면에서 혁신을 선보여 세대를 넘나들며 다양한 팬들에게 깊은 감명을 주었고 이를 통해 국경과 시대를 초월한 문화적 현상으로 자리 잡았다. 그 중심에는 각 캐릭터의 개성과 그들 간의 복잡한 관계가 있었는데 한 솔로는 그 중이 특히 많은 관심을 받는 캐릭터 중 하나였다.

13) https://overwatch.fandom.com/wiki/Easter_eggs

그의 대사 “Hear me, baby? Hold together.”는 밀레니엄 팔콘이라는 우주선에 대한 그의 애착과 불가분의 관계를 대변하며 이러한 표현은 스타워즈 시리즈의 중요한 주제 중 하나인 인간과 기술 혹은 생명체와 그들의 도구 사이의 복잡한 관계를 동시에 반영한다. 이러한 맥락 속에서 한 솔로의 이 대사는 팬들에게도 깊은 인상을 남기며 스타워즈의 중요한 대사로서 그 위치를 확고히 하였다.

오버워치에서의 디바는 세계관 속에서 주요 캐릭터 중 하나다. ‘고철 수집가’라는 특정 스킨을 장착하고 리스폰할 때 한 솔로의 대사를 오마주한 “You hear me, baby? Hold together.”라는 대사를 사용한다. 이는 디바가 그녀의 전투 로봇 ‘MEKA’에 대한 깊은 애착을 나타내며 또한, 스타워즈와 오버워치 사이의 문화적 참조를 드러내는 부분이다. 이 연결성은 두 작품 간에 기계나 우주선에 대한 애착이라는 공통된 주제를 강조한다.

디바의 한 솔로 대사 오마주는 단순한 팬 서비스 이상의 의미를 지닌다. 오버워치 개발팀이 스타워즈의 광범위한 문화적 영향력을 인식하고 그 가치를 게임 내로 통합하려는 의도를 나타낸다.

디바의 대사가 “꼭 잡아, 이제부터 진짜야!”로 번역된 것은 문화적 대체 번역 전략을 사용한 것으로 볼 수 있다. 원문의 직역인 ‘내 말 듣고 있지? 함께 버티자.’는 문법적으로나 의미적으로는 정확할 수 있지만, 한국 플레이어의 관점에서는 게임 내 상황에 적절하게 매칭되지 않을 수 있다.

한국어로 번역된 대사는 원문의 직접적인 의미를 보존하는 대신 한국 문화적 맥락과 게임의 상황에 적합하게 재해석한 예이다. ‘꼭 잡아’는 긴박하거나 위급한 상황에서 사용되는 표현으로 게임의 전투 상황과 잘 어울린다. 추가로 ‘이제부터 진짜야!’는 원문에 없는 표현이지만 게임의 몰입도와 긴장감을 증대시키는 의도로 추가된 것으로 볼 수 있다.

이와 같은 번역은 원문의 본질적인 의미와 뉘앙스를 최대한 보존하면서 목표 언어와 문화의 특성을 고려한 전략으로 플레이어들에게 더욱 효과적으로 감정과 상황을 전달할 수 있도록 한다. 따라서 이 번역은 단순한 언어적 전환을 넘어서 원문의 본질과 목표 문화의 언어적, 문화적 특성 간의 교차점에서 최적의 해석을 찾아내려는 노력의 결과로 해석될 수 있다.

4.2 노래 가사의 참조

<사례 6>

메이

ST: “You have to let it go.”

TT: “저만의 겨울 왕국을 만들고 싶어요.”

메이의 대사 “You have to let it go.”는 영화 ‘Frozen’의 유명한 주제곡 ‘let it go’와의 의미 있는 연결을 보여준다. 이와 같은 대중 문화의 참조는 게임 내 캐릭터의 대화에 풍부한 차원을 더하며 동시에 플레이어에게 익숙하고 즐거운 문화적 연결점을 제공한다. 이는 캐릭터의 개성을 반영하는 동시에 게임에 친근감과 유머를 더하는 데 기여한다.

오버워치의 세계관 내에서 지속적인 기후 변화는 전 지구적인 위협으로 부상하였고 이에 대응하기 위해 다양한 원격 탐사 기지들이 설립되었다. 메이는 이러한 글로벌 프로젝트의 핵심 멤버로서 남극 기지에서 근무하며 기후 변화 연구에 있어 중요한 데이터를 수집하는 데 중추적인 역할을 담당하였다.

극지방 폭풍의 예기치 않은 발생은 메이와 그녀의 동료들을 오랜 시간 동면 상태로 몰아넣는 원인이 되었다. 이 장기 동면의 기간 동안 세계는 극적인 변화를 경험하였고 메이는 동료들 중 혼자 깨어난 유일한 생존자가 되었다. 이는 그녀에게 심각한 심리적 충격과 동시에 생존에 대한 엄중한 책임감을 부여하였다.¹⁴⁾

메이의 대사가 겉으로 보기에는 단순한 대중 문화 참조처럼 보이지만, 실제로는 frozen의 주제곡 let it go를 연상시키며 더 깊은 의미를 담고 있다. 이 표현은 단지 frozen의 주인공인 엘사와 오버워치의 메이가 겨울과 얼음이라는 공통적인 모티브를 공유한다는 사실을 넘어서 각각의 캐릭터가 겪는 심리적 여정과 자기 수용의 과정을 상징적으로 반영한다.

엘사가 자신의 특별한 능력을 통해 겪는 내적 갈등과 이를 극복함으로써 자기 정체성을 확립하는 과정은 메이의 경험과 연결된다. 메이는 남극의 극한 환경 속에서 자신의 과학적 지식과 기술을 활용하여 생존하고 이 과정에서 자신의 능력을 새롭게 인식하며 자신감을 얻는다. 메이의 대사는 이러한 각각의 여정이 궁극적으로 자아 발견과 자기 수용으로 이어진다는 공통된 주제를 은유적으로 강조하며 그녀의 성격과 이야기에

14) 오버워치, “메이”, <https://overwatch.blizzard.com/ko-kr/heroes/mei/>, 검색일: 2023.11.07.

깊은 의미를 부여한다.

메이의 대사는 문화적 대체 전략을 통해 한국어로 번역했다. 원문의 직접적인 의미인 *let it go*를 넘어서 한국어 번역은 *frozen*의 한국어 제목 겨울 왕국과의 연결을 통해 대사에 새로운 문화적 맥락을 부여한다. 이러한 접근은 원작의 의미와 감정적 함의를 유지하면서도 한국의 게임 플레이어들에게 더욱 친근하고 이해하기 쉬운 방식으로 전달하는 것을 목표로 한다.

문화적 대체 전략은 게임 내 캐릭터와 관련된 대사가 특정 문화권의 공감대를 형성하고 그 지역의 플레이어들과의 연결을 강화하는 데 기여한다. 유명한 문화적 참조를 활용함으로써 번역은 단순한 언어 변환을 넘어 해당 문화권의 플레이어들에게 의미 있고 친숙한 경험을 제공한다. 이 접근은 메이의 독특한 정체성과 배경을 각 문화권의 플레이어들에게 더욱 효과적으로 전달하며 국제적인 게임 시장에서 다양한 관객과의 광범위한 공감대 형성에 기여하는 현지화 전략의 일부로 볼 수 있다.

<사례 7>

메이

ST: “The cold never bothered me anyway.”

TT: “추위 따윈 두렵지 않아요.”

영화 *frozen*의 대표 주제곡 *let it go*에서 “The cold never bothered me anyway.”라는 가사는 주인공인 엘사 캐릭터가 자신의 힘과 정체성을 수용하는 결정적 순간을 드라마틱하게 강조한다. 이 가사는 곡 전체의 핵심 주제인 자기 수용과 개인의 강인함을 상징한다. 또한, 엘사가 사회적 기대와 제약에서 벗어나 자유롭게 자신의 능력을 사용하며 자신감을 찾아가는 모습을 함축적으로 나타낸다. 이를 통해 엘사의 캐릭터는 강한 독립성과 자아실현의 이미지를 강화한다.

오버워치의 메이가 사용하는 대사 “The cold never bothered me anyway.”는 엘사의 노래 가사를 직접적으로 참조하면서도 메이 자신의 능력과 특성을 반영한다. 메이의 냉기를 다루는 능력은 게임에서 그녀의 핵심적인 요소이며 이 대사는 그녀가 자신의 능력에 대한 두려움을 넘어선 자신감을 나타낸다. 이는 메이가 냉기를 이용하는 데에 아무런 부담을 느끼지 않으며 오히려 그것을 자신의 힘으로 삼고 있다는 것을 표현한다.

메이 대사의 한국어 번역은 직역 전략과 설명 및 명시화 전략의 조합으로 해석될 수

있다. 원문의 핵심적인 의미인 ‘The cold never bothered me’ 부분이 “추위 따윈 두렵지 않아요.”로 직역되어 원문의 간결하고 강조된 메시지를 한국어로 직접적으로 전달한다. 원문에서 ‘anyway’는 어떤 상황이나 조건에도 불구하고 무관심하거나 영향을 받지 않는다는 뉘앙스를 가지고 있다. 이 부분은 한국어로 ‘따윈’이라는 단어를 사용하여 번역되었는데 이는 원문의 ‘anyway’가 가진 뉘앙스를 보다 강화시켜 준다. 이렇게 추가적인 설명이나 단어 선택을 통해 원문의 뉘앙스를 더욱 분명하게 표현했다.

해당 번역은 원문의 감정적 깊이와 메이 캐릭터의 자신감을 잘 전달하면서도 한국 플레이어들에게 더 자연스러운 느낌을 제공한다. 번역된 대사는 한국어로 잘 전달되어 플레이어가 문화적 차이를 느끼지 않으면서도 캐릭터의 정체성을 이해할 수 있도록 한다.

4.3 속담, 격언 및 명언의 참조

속담은 전통적인 지혜나 경험을 간결하고 익숙한 형태로 전달하는 간단한 문장 형태로 게임 내에서 특정 상황이나 캐릭터의 성격을 반영하는 데 사용된다. 격언은 전반적인 지혜나 교훈을 담고 있으며 그 의미는 대부분 직관적이다. 이는 캐릭터의 특성이나 철학을 강조하는 데 효과적이다. 명언은 특정 인물의 경험, 지식, 감정, 사상 등을 표현하는 데 중점을 둔다. 때로는 그 인물만의 독특한 시각이나 생각을 반영하기도 한다.

이러한 참조들이 한국어 번역 과정에서는 원문의 문화적 맥락과 뉘앙스를 유지하면서도 한국 문화에 적합하게 재해석되어야 한다. 영미권 문화를 기반으로 한 속담, 격언, 명언이 한국어로 번역될 때 이들은 때때로 원래의 의미나 문맥에서 변형되거나 새롭게 창조될 수 있다. 이는 번역가의 창의성과 문화적 인식의 중요성을 강조하며 캐릭터 대사가 게임의 문화적 맥락과 어떻게 조화를 이루는지에 대한 심도 있는 분석을 필요로 한다.

<사례 8>

정커퀸

ST: “I came, I saw, I stomped some face.”

TT: “왔노라, 보았노라, 짓밟았노라!”

이 대사는 ‘Veni, Vidi, Vici’라는 유명한 라틴어 문구를 오버워치의 캐릭터인 정커퀸에 맞게 변형한 것이다¹⁵⁾. 원래의 의미는 ‘나는 왔다, 보았다, 이겼다.’라는 의미로 로마의 지도자 율리우스 카이사르(Julius Caesar)가 기원전 47년에 폰토스 왕국 국왕 파르나케스 2세와의 젤라 전투에서 승리한 후 원로원에 보낸 편지의 전문으로 알려져 있다.

율리우스 카이사르는 기원전 1세기의 로마를 대표하는 중요한 인물로 그의 지도력 아래에서 로마는 전국시대의 혼란으로부터 재정비되어 제국으로의 발전의 기초를 다졌다. 카이사르는 뛰어난 군사 전략가로서 여러 전투에서의 승리를 통해 그의 명성을 확고히 하였으며 이를 바탕으로 로마 내부의 정치적 권력을 중앙집권화하는 데 성공했다. 그의 통치 아래 로마는 군사적, 경제적, 문화적 발전을 이루었으며 그의 개혁들은 로마 제국의 기반이 되었다.

이 문장의 간결하면서도 강렬한 특징은 세기를 거쳐 다양한 문화와 맥락에서 인용되기에 충분했다. 원래의 역사적 문맥을 벗어나 현대 문화에서는 이 문장을 참조하거나 변형하여 새로운 상황과 맥락에 맞게 다양하게 사용하였다. 이러한 활용은 고대의 문장이 현대 문화에 어떻게 적용되고 재해석되는지를 이해하는 데 도움을 준다.

정커퀸은 그녀의 성격 특징과 행동 패턴을 통해 입체적이고 복잡한 인물성을 드러낸다. 그녀는 황무지라는 가혹한 환경에서 성장했지만 그 안에서도 따뜻하고 유쾌한 성격의 모습을 보이기도 한다. 그녀의 대사 “I came, I saw, I stomped some face.”는 그녀의 전투적인 정신과 자신감을 고스란히 보여준다. 이 대사는 원래 라틴어 문장인 ‘Veni, vidi, vici’와 그것의 영어 번역인 ‘I came, I saw, I conquered’를 기반으로 하되 정커퀸의 캐릭터 설정과 성격에 맞게 재해석되었다. 이러한 변형은 그녀의 독특한 성격과 상황을 반영하면서 동시에 고대 로마의 역사적 배경과 그것이 현대에 어떻게 영향을 미치는지에 대한 깊은 통찰을 제공한다.

“왔노라, 보았노라, 짓밟았노라!”라는 한국어 번역은 라틴어 원문과 그 영어 번역에서 영감을 받아 주로 직역 전략을 사용하여 원본 문장의 의미를 세심하게 고려하여 전달했다. 이 구조는 각각의 행동을 나타내는 세 개의 동사로 구성되어 있으며 이 구조와 문장의 리듬을 한국어 번역에서도 유지한다.

또한, 원본의 역사적인 참조와 문구의 구조를 유지하면서도, 한국어 문법과 어투에

15) Definition of Veni, vidi, vici

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/veni-vidi-vici>

맞게 적절히 변환한다. 이렇게 함으로써 번역은 원문의 역사적인 맥락과 강력한 선언적 톤을 유지하면서도 정커윈이라는 캐릭터의 강렬하고 확고한 성격을 한국의 플레이어들에게 효과적으로 전달한다. ‘노라’라는 한국어의 과거형 접미사 사용은 원문의 과거 시제를 효과적으로 반영하면서도 정커윈의 캐릭터 특성과 전투 중 발휘된 자신감과 결단력을 강조한다.

이 번역은 고대 로마의 역사적 문구를 현대 게임 캐릭터의 맥락에 적합하게 재해석하면서 원문의 문화적, 역사적 배경을 유지하는 데 중점을 두었다.

<사례 9>

라인하르트

ST: “Ah, this old dog still knows a few tricks!”

TT: “노병은 죽지 않는다. 다만 박살낼 뿐!”

라인하르트의 대사 “Ah, this old dog still knows a few tricks!”는 영어 속담 ‘You can’t teach an old dog new tricks.’를 참조하고 있다. 이 유형의 문화적 참조는 캐릭터의 개성과 스토리를 깊이 있게 전달하는 데 매우 유용하다.

참조된 속담은 일반적으로 나이가 들어서는 새로운 기술이나 습관을 배우기가 어렵다는 의미로 사용된다. 그러나 라인하르트의 대사는 이 속담을 재해석하여 노령의 나이에도 불구하고 그가 여전히 전투와 전략에 능숙하다는 것을 자랑스럽게 보여주는 방식으로 사용된다.

이와 같은 재해석은 라인하르트의 캐릭터와 그의 배경 스토리를 더욱 풍성하게 만들어준다. 그의 경험과 노련미를 강조하면서도 여전히 새로운 도전과 전투에서 빼어난 활약을 보일 준비가 되어 있다는 것을 암시한다. 또한, 라인하르트가 여전히 기사도의 미덕과 영웅의 책임을 지키며 시간이 지나도 변하지 않는 그의 정신을 강조한다.

해당 대사의 번역은 주로 문화적 대체 전략을 사용했다. 원문의 직접적인 의미나 구조를 그대로 따르기보다는 한국 문화와 역사적 맥락에 적합한 새로운 표현을 창조했다.

원문을 직역하면 ‘이 늙은 개가 아직 몇 가지 기술을 안다’는 의미가 되지만 한국어 번역은 ‘노병은 죽지 않는다’ 부분으로 더글라스 맥아더 장군의 유명한 발언 ‘old soldiers never die’를 참조하여¹⁶⁾ 라인하르트의 오랜 전투 경험과 끈질긴 생명력을 강조

16) Old Soldiers Never Die

한다. 그리고 ‘다만 박살낼 뿐!’ 부분은 라인하르트의 주 무기인 망치를 사용한 강력한 전투 스킬과 전략적 노련함을 표현하며 그가 여전히 강력한 전사로서의 위력을 지니고 있음을 나타낸다.

이 번역은 게임의 세계관과 캐릭터의 복잡한 특성, 대상 국가의 역사와 문화적 맥락까지 고려한 접근법을 반영한다. 이를 통해 상호텍스트성이 강조되어 플레이어들은 캐릭터를 풍부하게 체험하며 문화적 맥락과 캐릭터 개성 사이의 상호 작용을 통해 게임의 이야기에 더욱 몰입할 수 있도록 한다.

5. 결론

본 연구에서는 오버워치 게임 내 상호텍스트적 참조 중에서 대표적인 9개 사례를 선별하여 3개의 범주로 분류하고 각각에 대해 검토하였다. 이는 게임 내에서 확인할 수 있는 상호텍스트적 참조의 전체 범위를 포괄적으로 분석한 것은 아니며 연구의 범위와 지면의 한계로 인해 더 대표적이고 핵심적인 사례들만을 선정하여 수록하였다. 이와 같은 접근 방식은 게임 내 상호텍스트적 참조의 다양한 범주를 개괄적으로 이해하는 데 도움을 주는 동시에 오버워치의 풍부한 문화적 참조를 부분적으로나마 소개하는 데 중점을 두었다. 본 연구에 포함되지 않은 추가적인 사례들도 존재하지만, 여기에서 제시된 9개의 사례는 오버워치 내 상호텍스트적 참조를 분석하는 데 있어 중요한 참고자료의 역할을 한다.

연구 결과는 다양한 문화적 참조가 게임의 현지화 과정에서 어떻게 재창조되는지를 보여준다. 이는 번역가들이 단순한 언어 번역을 넘어서 문화적 맥락과 뉘앙스를 고려하여 번역 전략을 선택해야 함을 시사한다. 이를 통해 플레이어가 자신의 문화적 배경에 맞는 내용을 경험할 수 있도록 하여 게임의 글로벌 접근성을 향상하게 시키는 것이 중요하다.

또한 본 연구에서는 기존의 선행연구를 통하여 직역, 문화적 대체, 설명 및 명시화 등의 전략으로 구분했다. 이러한 구분은 번역가들이 각 상황에 적합한 번역 전략을 선별하는 데 유용한 기준을 제공한다. 예를 들어, 직역은 원문의 의미를 충실히 보존하는

데 효과적이지만 문화적 대체는 현지 문화와 관련성이 높은 참조를 사용하여 이해도를 높이는 데 중요할 수 있다. 설명 및 명시화는 복잡한 개념이나 관용어구를 명확하게 전달하는 데 도움이 되며 원작의 고유한 특성과 맥락을 유지하는 데 기여한다.

번역 전략들의 적극적인 활용은 문화적 및 언어적 요소의 조율이 용이해지며 이는 게임 산업 내 번역 전략 수립에 도움이 될 수 있다. 게임의 몰입도, 세계관의 전달, 그리고 캐릭터의 개성 표현이 이러한 번역 전략에 의해 현저히 영향을 받게 되므로 이들 전략의 신중한 적용은 게임 내용의 전체적인 품질과 플레이어 경험의 향상에 기여하고 있다.

한편으로는 번역 과정에서 원문의 문화적 맥락이 일부 손실되는 것은 특히 문화적 대체나 설명 및 명시화 전략을 사용할 때 발생할 수 있다. 예를 들어, 특정 문화에서 유래한 유머나 관용어구를 다른 문화로 옮길 때 원문의 미묘한 뉘앙스나 의미가 완전히 전달되지 않을 수 있다. 이는 게임 내 콘텐츠의 미묘한 문화적 차이를 인식하고 이해하는 데 어려움을 줄 수 있으며 플레이어의 게임 세계관과 캐릭터에 대한 완전한 몰입을 방해하는 한계를 만들 수 있다. 이와 같은 부정적 요소는 번역의 정밀성과 게임 경험의 질에 영향을 미칠 수 있음을 시사한다.

그럼에도 불구하고 문화적 맥락의 손실이 게임의 전체적인 품질이나 몰입도에 반드시 부정적인 영향만을 미치는 것은 아니다. 오히려 이 상황을 번역가와 개발자가 원문의 본질을 유지하며 새로운 문화적 맥락에서 의미 있게 콘텐츠를 재창조하는 기회로 활용할 수 있다. 이 과정을 통해 게임은 다양한 문화적 배경을 가진 플레이어들에게 더 폭넓고 포용적인 경험을 제공할 수 있으며 게임의 글로벌 접근성과 매력을 강화할 수 있다. 따라서 문화적 맥락의 손실을 인지하고 이를 극복하기 위한 전략을 모색하는 것은 게임 현지화 과정에서 중요한 고려사항으로 자리 잡는다.

본 연구는 게임 내에서 다양한 문화적 요소들의 표현과 번역 방식을 분석함으로써 게임 개발자와 번역가들에게 문화적 다양성을 인식하고 존중하는 것의 중요성을 강조한다. 이 분석을 통해 게임 내에서 상호텍스트적 요소들을 얼마나 효과적으로 번역하고 재해석할 수 있는지에 대한 통찰을 얻을 수 있다. 이는 게임 콘텐츠의 다양성을 향상시키고 다양한 문화적 배경을 가진 플레이어들에게 더 깊은 이해와 몰입 경험을 제공하는 데 도움이 된다. 이와 같은 접근은 게임을 글로벌한 관점에서 더 매력적이고 포괄적으로 만들고 문화적 차이를 넘어서 플레이어들 간의 공감대를 형성하는 데 기여할 수 있다.

참고문헌

- 김소진 (2022) 「안티히어로 영화의 악마형 주연 캐릭터 시각화 연구」, 『한국디자인문화 학회지』 28(1): 51-62.
- 박미정 (2006) 「시사만화텍스트의 상호텍스트성에 대한 기호학적 접근 - ‘나대로 선생’ 한일번역을 중심으로」, 『통번역학연구』 10(1): 57-75.
- 선영아 (2016) 「베누티, 상호텍스트성, 해석 - 상호텍스트적 매듭과 번역」, 『불어문화권 연구』 26: 299-323.
- 성승은 (2008) 「영미 아동문학에서의 인유의 번역」, 『통번역교육연구』 6(2): 93-108.
- 오정민, 김순영 (2019) 「슈퍼히어로 장르영화 자막번역의 상호텍스트성-팬들이 문제제기한 자막번역을 중심으로」, 『통역과 번역』 21(3): 101-124.
- 홍정민 (2022) 「뮤지컬 번역에서 상호텍스트성에 대한 멀티모달적 고찰: <썸씽로튼>을 중심으로」, 『번역학연구』 23(3): 125-153.
- Baker, M. (1992). In *Other Worlds*. London and New York: Routledge.
- Kristeva, J. (1980). *Desire in language: A semiotic approach to literature and art*. Columbia University Press.
- Melnic, D., & Melnic, V. (2019). The Cake is (Not) a Lie: Intertextuality as a Form of Play in Digital Games. *East-West Cultural Passage*, 19(1), 90-106.
- Peng, W. (2022). *Intertextuality in the English Translations of San Guo Yan Yi*. Abingdon and New York: Routledge.
- Souza, F. A. D. (2021). The world could always use more heroes: A social semiotic analysis of *The Game Overwatch*.
- Uribe-Jongbloed, E., Espinosa-Medina, H. D., & Biddle, J. (2016). Cultural transduction and intertextuality in video games: An analysis of three international case studies. In *Contemporary research on intertextuality in video games*, 143-161. IGI Global.

<온라인 자료 및 뉴스 기사>

게임 트릭스, <http://www.gametrics.com/>

오버워치 공식 홈페이지, <https://overwatch.blizzard.com/ko-kr/>

게임인사이트(2019.05.13.) “왜 블리자드의 번역은 ‘한국적’일까?”,

<http://www.gameinsight.co.kr/news/articleView.html?idxno=18074>

더피알(2016.07.04.) “게임산업 뒤흔든 오버워치의 반란”,

<https://www.the-pr.co.kr/news/articleView.html?idxno=14929>

Old Soldiers Never Die,

http://www.emersonkent.com/speeches/old_soldiers_never_die.htm

Overwatch Wiki, <https://overwatch.fandom.com/wiki/>

Oxford Advanced Learner’s Dictionary, Definition of Veni, vidi, vici,

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/veni-vidi-vici>

윤수민 (주저자)

한국외국어대학교 대학원 석사과정

coolysh65@gmail.com

관심분야: 게임번역, 영상번역

조성은 (교신저자)

한국외국어대학교 EICC학과 교수

secho@hufs.ac.kr

관심분야: 영상번역, 번역과 문화, K콘텐츠 번역

논문투고일: 2023년 12월 31일

심사완료일: 2024년 1월 31일

게재확정일: 2024년 2월 14일

탈(脫)번역 시대 번역 및 번역학의 지속가능성과 그 교육적 함의

이 영 훈
(고려대)

Yi, Yeong-Houn. Sustainability of Translation and Translation Studies and Its Pedagogical Implications in the Era of Post-translation

Today, the concept of translation continues to create confusion and controversy in the translation field and academia, and the identity and job stability of translators are greatly threatened due to the development and spread of machine translation. As an attempt to find ways to overcome these challenges, this study introduces four translation concepts that have recently emerged, namely augmented translation, transcreation, slow translation, and biotranslation, and examines their implications. Based on this, this study explores the sustainable conditions for translation and Translation Studies in the era of ‘post-translation’ and forecasts how translation education can prepare for them.

- ▶ Key Words: Augmented Translation, Sustainability, Transcreation, Translation Education, Translation Studies
- ▶ 키워드: 번역교육, 번역학, 증역, 지속가능성, 창역

1. 들어가는 글

지난 2월 초에 한국문학번역원에서 주관하는 웹툰 번역 신인상 수상을 둘러싼 논란이 있었다. 번역 신인상 웹툰 부문의 2022년도 일본어 수상자가 기계번역기를 사용하여

번역상을 받았다는 언론의 ‘폭로’가 그 발단이 된 것이다. “[단독] ‘AI 진화의 역설… 한글 모르는데, 한국번역상됐다’ (문화일보, 2023. 2. 8), “AI 번역기 이용해 번역상…수상자 “한국어 배워, 사전처럼 활용””(연합뉴스, 2023. 2. 8), “AI 번역 기술, 문학 영역까지… 번역상 수상에 불거진 논쟁” (한국일보, 2023. 2. 9) 등의 기사 헤드라인이 시사하듯, 번역 작업에서 이른바 인공지능(artificial intelligence, AI)의 힘을 빌리는 것이 옳은지에 대한 문제가 제기된 것이다. 본 사건의 자세한 내막을 조사해 본 결과 우리는 다음과 같은 사실을 확인할 수 있었다. 한국문학번역원¹⁾에서 공지한 2022년도 번역상 응모자격에는 “해외 온라인 서비스 및 출판 기준 번역 공개 실적이 1건 이하인 내·외국인”이 응모할 수 있으며, 공동번역은 인정하지 않는다고만 되어 있었다. 그리고 2022년도 웹툰번역 일본어권 신인상 심사평은 “웹툰 부문에서 「미래의 골동품 가게」(구아진, 네이버웹툰)를 번역한 일본어권 수상자 마쓰스에 유키코는 한국의 무속 요소를 완전히 이해한 번역으로 일본어권에서의 작품 수용도를 높였다는 찬사를 받았다”, “본심 진출 작품 중 압도적인 완성도를 보여준 작품이 최종 선정되었다. 가장 난이도가 높은 작품이었음에도 불구하고 원작에 대한 정확성과 높은 가독성, 창의적이고 자연스러운 현지화 작업도 인상적이었다”와 같이 칭찬일색이었다.

한편, 언론의 문제 제기를 접한 수상자 마쓰스에서는 인터뷰에서 자신이 “파파고 이미지 번역 기능을 이용해 웹툰 전체를 읽는 ‘초별 번역’을 한 후, 이를 컴퓨터에 입력해 전문 용어를 확인하고 어색한 표현 등을 고쳤”으니 “포스트 에디팅”을 한 셈이라고 주장하였다. 그리고 “그림 덕에 이야기 속도나 분위기 파악은 어렵지 않았다”, “가독성을 고려해 신중하게 의역했다”, “처음부터 끝까지 작품을 통독한 뒤, 보다 정확한 번역을 위해 파파고를 사전 대용으로 사용했다”, “작품이 무속인을 주인공으로 삼아 생소한 용어와 개념이 많아 논문자료 등을 후속 조사하며 용어와 맥락을 파악했다. 이후 작품 흐름에 맞춰 세부 수정을 더해 번역을 완료했다. AI 초별 번역이란 인식은 해 본 적이 없다”고 자신의 입장을 밝혔다. 끝으로, “한국어를 전혀 못 하는 수준이 아니다”, “10년 전에 이미 1년간 한국어를 배웠고 응모 당시에도 한국어 수업을 수강 중이었다”, “번역상 응모 계기도 한국어 선생님이 웹툰 정도는 충분히 번역이 가능할 것 같다고 권유했기 때문”, “다만 회화 실력은 서툰 수준”, “이번 수상을 계기로 한국어를 제대로 공부할 생

1) 이하에서 언급된 한국문학번역원 관련 정보나 입장들은 한국문학번역원 홈페이지 공지사항 게시판을 통해 확인한 것들이다. 따라서 보다 자세한 내용은 해당 게시판 공지글들을 참고하기 바란다.

각”이라고 덧붙였다. 마찬가지로, 해당 작품을 선정한 심사위원은 “심사위원 만장일치 작품이었다. 초심자라고는 상상도 못했다”, “심사를 하다 보면 응모작들에서 기계 번역 흔적이 많이 보이지만 이 작품은 그렇지 않았다”, “대사 처리도 생생해 가장 재밌게 읽었다”고 해명하였다.

다른 한편, 번역상을 둘러싼 논란에 대해 한국문학번역원은 문제가 불거진 2월 초만 하더라도 “이번 일이 번역에서 AI를 이용하는 트렌드를 보여주는 사례로 보고 신인상공모 제도 개선과 함께 AI와의 협업 범위에 대해 정책적인 논의를 진행하기로”, “번역 신인상의 경우 신진 번역가를 발굴한다는 취지에 맞게 ‘AI 등 외부의 힘을 빌리지 않은 자력의 번역’으로 명확히 규정하고 수상작은 관련한 확인 절차를 밟는 방향으로 보완할 계획”, “작년 시상 기준으론 제도가 미비했기에 수상 철회 여부는 필요하면 논의하겠다”, “AI 번역을 어디까지 수용할지가 이번 사례의 초점”과 같은 반응을 보였다. 이후 3월 초에 열린 대책 마련을 위한 한국문학번역원 산하 자문회의 결과 공지에서 “자문위원단은 우선 가속화된 기술발전에 따라 AI의 창작과 인간 창작의 경계선이 모호해지는 상황을 맞고 있는 현재, 번역 분야에서도 기계번역이 상당 수준으로 발전하고 있다는 점에서 AI 번역 문제가 최전선의 의제로 놓여 있다는 현실을 인식했습니다. AI·기계 번역과의 공존은 기술과 인간의 공진화 관점에서 볼 때 다양한 시각을 낳고 있으며 따라서 AI·기계 번역에 대한 지나치게 경직된 사고는 시대의 흐름을 읽지 못하는 결과를 낳을 수 있다는 데에 의견을 같이 하였”음을 밝혔다.

그렇다면 이른바 AI번역기, 즉 기계번역기의 사용을 둘러싼 논란을 어떻게 이해해야 할 것인가? 인간번역가는 기계번역기를 사용해서는 안 되고 온전히 본인만의 노력과 능력으로 번역을 해야 한다는 말인가? 기계번역 후처리(machine translation post-editing, MTPE)는 번역으로 인정될 수 없는가? 이러한 의문에서 본 연구가 시작되었다. 우리는 이 문제를 기존 번역 개념의 해체에서 비롯된 현상으로 파악하며 이는 번역과 번역학의 지속가능성에 대한 문제 제기로 파악될 수 있다고 본다. 따라서 이 같은 ‘탈(脫)번역’ 시대를 맞이하여 지속가능한 번역과 번역학의 조건을 탐구하고 번역교육의 차원에서 어떻게 대비책을 마련할 수 있을지를 전망해보려는 것이 본 연구의 목적이다.

2. 탈(脫)번역의 정의와 그 징후들

바이흐로 ‘post-translation’²⁾, 즉 ‘탈(脫)번역’의 시대이다. 이것이 앞서 언급된 기계번역기 사용을 둘러싼 논란에 대한 우리의 진단이다. 그 구체적 근거들은 아래에서 언급하기로 하고, 우선 ‘post-translation’이란 무엇을 말하는지 설명하기로 하자. 그런데 이 개념을 이해하기 위해서는 2016년 미국 대선과 영국의 유럽연합 탈퇴 대상 국민투표에 즈음하여 급작스레 널리 퍼진 후에 그해 옥스포드 사전에서 ‘올해의 단어’로 선정된 ‘post-truth’ 개념을 참고할 필요가 있다. 한국어로 ‘탈(脫)진실’로 번역되어 사용되는 이 개념에서 접두사 ‘post’의 정확한 의미를 미국의 과학철학자 리 맥킨타이어(Lee McIntyre)는 ‘post-truth’ 개념을 정리한 책(McIntyre 2018)에서 다음과 같이 풀이한 바 있다.

각종 옥스포드 사전에서 ‘post-truth’는 객관적 사실들이 감정이나 개인적 믿음에 대한 호소보다 여론 형성에 덜 영향을 미치는 상황들과 관련되거나 나타내는 것으로 정의된다. 여기서 사전들은 접두사 post가 (‘postwar’라는 표현에서처럼) 시간적 의미에서 진리의 시대가 지나갔다는 생각보다는 차라리 진리가 퇴색됨으로써 무의미해졌다는 것을 나타낸다는 점을 강조하는 것이다. (McIntyre 2018: 5, 밑줄은 본고 저자의 것임)

위의 정의를 토대로 할 때 ‘탈(脫)진실’이란 진실이 더 이상 진실로 받아들여지지 않고, 진실보다 진실이 아닌 것이 더 영향력을 발휘하는 현상을 가리킨다. 마찬가지로, 우리가 제안하는 ‘탈(脫)번역’은 더 이상 ‘번역’ 개념 자체가 유효하지 않으며, 기존의 ‘번역’ 개념으로 포괄되지 않는 새로운 각종 실천들이 범람하는 작금의 세태를 규정하기

2) 우리에게 앞서 시리 네어가드(Siri Nergaard)와 스테파노 아르두이니(Stephano Arduini)가 ‘post-translation’이란 용어를 번역학의 새로운 연구 방향으로 제안한 바 있다. 이들은 2011년 이탈리아에서 창간된 번역학 학술지 translation 창간사에서 분과학문 그리고 학제간 학문으로서의 번역학을 넘어서 “근본적으로 초학제적이고, 움직임이 자유로우며, 제약을 두지 않는” ‘post-translation studies’의 시대를 선포하였다(Nergaard & Arduini, 2011, p. 8). 이들의 제안은 이후 에드윈 겐츨러(Edwin Gentzler)의 저술 Translation and Rewriting in the Age of Post-Translation Studies (Routledge, 2017)에 의해 본격화되었다. 물론, 네어가드와 아르두이니, 그리고 겐츨러가 사용한 ‘post’의 개념은 번역 및 번역학에 대한 기존 정의가 시대에 뒤쳐졌다고 보고 그 너머를 지향한다는 점에서 해체적이라기보다는 시간적 경과의 의미로 사용된 것으로 이해된다. 따라서 이들의 ‘post-translation studies’는 ‘탈(脫)번역학’이 아니라 ‘후(後)번역학’에 해당된다고 볼 수 있다.

위함이다. 그런데 ‘탈(脫)번역’이 의미하는 번역 개념의 해체는 기계번역의 상용화와 더불어 갑작스레 발생한 것인가? 결코 그렇지 않다. 1980년대 서구 번역학 내부에서 일어난 ‘문화적 전환(cultural turn)’³⁾을 계기로 번역학계에서는 번역 개념을 둘러싼 혼란과 그 재정립을 둘러싼 논쟁이 최근까지 잇따랐고, 21세기 들어 국제화 및 디지털화의 급격한 전개와 확산으로 인해 번역 현장에서도 번역 개념의 가시적 변화와 이를 둘러싼 혼란이 감지되었다. 이제부터 번역 현장과 번역학계에 나타난 ‘탈(脫)번역’의 여러 징후들을 구체적으로 살펴보기로 하자.

2.1 학술적 징후들

오늘날 번역학자들 사이에서는 기존에 원천지향(fidelity, source-orientedness)적이고, 언어간 전환(linguistic conversion)이자 텍스트간 전환(texte to text)이던 번역 개념이 목표지향(skopos, target-orientedness)적이고, 문화간 중재(intercultural mediation)이자 텍스트의 재맥락화(text recontextualized)의 개념으로 변화하는 추세이며, 이에 따라 신·구 번역 개념 사이의 충돌이 번역 연구자들뿐만 아니라 번역 인력을 양성하는 교수자들 사이에서도 심심치 않게 관찰되고 있다. 이미, 1980년대 ‘문화적 전환’ 이래 서구 번역학계에서는 번역 개념을 둘러싼 논란이 계속되었고, 이러한 갈등은 21세기 들어 세 차례에 걸친 지상 논쟁을 통해 본격화되었다. 먼저, 2000년부터 2002년에 걸쳐 앤드류 체스터만(Andrew Chesterman)과 로즈마리 아로호(Rosemary Arrojo)가 촉발한 의미의 ‘본질론(essentialism)’을 둘러싼 지상 논쟁이 전문학술지 *Target*에서 2000-2002년간 벌어져 번역학 내 공통된 기반을 마련하려는 시도가 처음 있었고, 2017년 번역 과정에서 불변소가 존재하는지 여부에 대한 브라이언 모습(Brian Mossop)의 문제 제기를 시작으로 번역학의 대상을 확인하려는 치열한 토론이 *Translation Studies*(2017)에서 이어졌다. 가장 최근에는 *Translation Studies* 2023년 특별호에서 세르게이 툴레네프(Sergey Tyulenev) 등이 번역학 내에서 번역 개념의 역사적 변천이 어떻게 이루어졌는지를 살피면서 새롭게 부각된 번역 개념들을 논의하는 자리가 마련되었다. 더불어, 같은 해 *Translation Spaces* 2023년 호에는 옴리아셔(Omri Asscher)가 (인간)번역학 내의 기계번역의 위상을 번역 개념 정의의 관점에서

3) 서구 번역학 내 ‘문화적 전환’과 관련된 자세한 내용은 마리 스넬-혼비(Mary Snell-Hornby)의 저술 *The Turns of Translation Studies* (John Benjamins, 2006)의 제2장(47-67)을 참고하기 바란다.

최초로 검토한 논문을 발표해 눈길을 끌었다. 위와 같은 일련의 논쟁들을 통해 같은 번역학자들 사이에도 번역 개념의 공통 분모를 마련하고 재정립을 한다는 것이 얼마나 어려운지가 여실히 확인되었으며, 따라서 번역학의 연구 대상을 확정하기 위해 단일한 또는 공통된 방식으로 번역 개념을 (재)정의하려는 시도 자체가 과연 타당하고 가능한지 하는 의문이 들 수밖에 없는 상황이 되었다.

번역 연구자 및 번역 교수자들 간의 번역 개념을 둘러싼 혼란과 논쟁에는 번역학의 발전 과정에서 관찰된 번역학의 위상 변화와 외적 확산도 한 몫을 한 것으로 보인다. 이른바 ‘번역적 전환(translational turn)’이라 부를 만한 번역 이론과 번역 개념의 확산이 21세기 초부터 인문·사회과학 전반에 걸쳐 관찰되고 있다. 1998년 ‘문화적 전환’의 도래를 선언하는 논문 모음집(Bassnett & Lefevere, 1998)에서 수잔 바스넷(Susan Bassnett)은 공교롭게도 ‘문화연구의 번역적 전환’을 호소하는 글(Bassnett, 1998)로 책의 마지막을 장식한 바 있다. 이후 독일의 문화학자인 도리스 바흐만-메딕(Doris Bachmann-Medick)이 2006년 저서에서 문화학(Kulturwissenschaften)의 내적 변천 과정에서 ‘번역’이란 범주가 문화학의 핵심 개념으로 자리잡게 된 현상에 주목하여 바스넷의 호소에 답하면서도 분석적 범주로서의 번역 개념을 문화학을 포함한 인문·사회 과학 전반으로 확장하려는 ‘번역적 전환’을 선언하였다. 또한 그는 2009년 학술지 Translation Studies에서 자신이 주관한 ‘번역적 전환’ 특집호를 통해 그 다양한 양상을 조명한 바 있다. 역으로, 2019년에는 번역학이 스스로 기존의 학문적 경계를 넘어서는 ‘외향적 전환(outward turn)’을 통해 번역학의 참여 없이 진행되는 여타 학문들의 ‘번역적 전환’에 대응하기를 촉구하는 학술지 The Translator의 특집호(Bassnett & Johnston, 2009)와 논문 모음집(Dam, Nisbeth Brøgger & Korning Zethsen, 2019)이 동시에 출간되었다. 사실, ‘번역적 전환’의 공통된 문제 의식은 제반 학문분야에서 “번역이 더 이상 단순한 언어적 또는 텍스트적 실천이 아니라 광범위한 기반을 가진 문화적이고 사회적인 활동으로 간주되고 있다”(Bachmann-Medick, 2013, p. 186)는 점이다. 따라서 ‘외향적 전환’을 추구하는 번역학자들도 기존에 번역학 내에서 공유되었던 ‘등가(equivalence)’로서의 번역 개념이 더 이상 유효하지 않으며, 번역적 전환을 경험한 여타 학문들에서 ‘변형(transformation)’ 및 ‘혼성(hybridization)’으로서의 번역의 정의가 통용된다는 사실을 인정하기에 이르렀다. 그럼에도 여타 학문 분야에서 횡횡하는 ‘번역 본연(translation proper)’의 개념과 번역학에 대한 잘못된 판단을 교정하고 번역 실천이 생성하고 파급시킨 번역에 대한 잘못된 인식을 개선하는 일 또한 번역학의 ‘외향적 전환’이 내세운 목표들 중 하나(Zwischenberger, 2019)였다.

번역 개념의 변화에 기계번역의 발전이 기여한 바도 적지 않다고 볼 수 있다. 1949년 워렌 위버(Warren Weaver)가 ‘기계번역’이란 분야를 처음 제안하고(Weaver, 1975), 1951년 여호수아 바-힐렐(Yehoshua Bar-Hillel)이 기계번역 연구의 청사진을 처음 제시한 이래 기계번역학과 인간번역학은 상호 무관심 속에 독립적으로 발전해왔다(이영훈, 2020, pp. 161-163). 사실, 현대 번역학의 지형도를 처음 제안한 제임스 홈즈(James S. Holmes)의 1972년 학술발표(Holmes, 1988)에서 기계번역은 인간에 의해 수행된 번역(인간번역), 컴퓨터에 의해 수행된 번역(기계번역), 인간과 컴퓨터가 결합되어 수행된 번역(혼합번역 또는 기계보조번역)과 더불어 번역의 수행 매체(medium) 중 하나로 간주되었을 뿐이다. 반면, 2015년에 출간된 『번역테크놀로지 백과사전Routledge Encyclopedia of Translation Technology』 초판에서 “기계번역(MT)의 핵심은 전체 번역 공정의 자동화이며, 기계번역이라 함은 기계보조 인간번역(MAHT), 인간보조 기계번역(HAMT), 컴퓨터보조 번역(CAT) 등 유관 용어들과는 상이한 것”(Liu & Zhang, 2015, p. 105)으로 규정되고 있다. 그럼에도 2013년에 발표된 두 번역학 논저에는 역대 많은 사회에서 번역 활동의 정의에 테크놀로지가 중심을 차지(Cronin, 2013, p. 2)했을 뿐만 아니라, 오늘날 거의 모든 번역 과정이 컴퓨터와 함께 이루어지므로 ‘컴퓨터보조 번역(computer-aided translation)’이란 표현 자체가 중언부언이며 오해의 소지가 있다(O’Hagan, 2013, p. 504)는 지적이 제기되었다.

2.2 사회적 징후들

탈(脫)번역 시대의 지표가 되는 학술적 징후들이 주로 번역 개념의 변화와 관련된 것들이라면, 탈(脫)번역의 사회적 징후들은 기계번역의 확산에 따른 번역 개념의 분화를 나타내는 현상들이다. 먼저, 2021년 발표된 세 번역학 논저에서(Olohan, 2021, pp. 115-116; Bowker, 2021; Pym & Torres-Simón, 2021) 자동화 및 기계번역의 발전에 따라 번역 시장이 이원화되는 추세라는 공통된 인식이 표명된 바 있다. 이 학자들에 따르면, 오늘날 번역 서비스가 기계번역 후처리(MTPE)나 컴퓨터보조 번역(CAT)에 의해 수행되는 ‘도매시장(bulk market)’과 인간번역가의 작업이 여전히 요청되고 높은 가치로 인정받는 ‘명품시장(premium market)’으로 분화되고 있다. 그런데 대부분의 언어서비스업체(Language Service Provider, LSP)가 담당하는 도매시장(4)에서는 신속함과 저렴함이 핵심 요소가 되므로, 여기서 활동하는 후처리 기사(post-editor)나 보조 번역사들은 낮은 임금

과 대규모 번역 업무 처리를 감당해야 하는 상황인 반면, 명품시장에서 활약하는 소수의 번역가들은 고객들과의 직접 혹은 대면 계약을 통해 높은 수익을 보장받으며, 자신만의 창의적인 번역 능력을 인정받고 있다고 한다.

한편, 기계번역의 품질이 급속히 향상됨에 따라 최근 들어 기계번역기 사용에 대한 전문 사용자들의 인식의 변화도 감지되고 있다. 우리가 참고한 전문번역가 및 예비 번역가들을 대상으로 한 세 연구들에 의하면, “전문번역사들은 현 수준에서 기계번역과 인간번역을 구분하기보다는 자신의 번역업무에 유용한 방식으로 활용하기를 선택”(강수정, 2020, p. 31)하고 있고, 통번역대학원 전공자들의 기계번역에 대한 사용은 매우 높은 수준으로 진행되고 있으며, 특히 기계번역도구를 많이 사용하는 전공자일수록 기계번역에 대해 호의적이고, 사용 의도가 높고, 학습 보조도구로 인지하는 정도가 높았다(강수정, 2021, p. 58). 더구나 “학부 번역전공자들은 기계번역을 사용할 때 부정을 저지르는 느낌을 받기 보다는 자연스럽게 땀땀하게 사용한다”(이선우 & 이상빈, 2023, p. 60)는 것이다. 또한, 기계번역기 사용의 일반화에 따라 기계번역에 대한 사회적 인식도 변화하는 양상이다. 영국인 1200명을 대상으로 기계번역에 대한 인식과 전형적인 사용 방식을 조사한 최신 연구(Vicira, O’Sullivan, Zhang & O’Hagan, 2023, p. 893)에 따르면, 일반 사용자들은 전문적인 인간 번역을 거의 필요로 하지 않는 비본질적 용도⁵⁾로 기계번역기를 사용하고, 기계번역의 결과에 대체로 만족하면서도 완벽에 가까운 정도로 기계번역의 품질이 나아지리라 기대하며, 기계번역의 발전으로 인해 텍스트와 발화(speech) 사이의 경계가 점차 불분명해질 것이라는 전망을 내놓았다고 한다.

-
- 4) 오늘날 번역 서비스와 관련된 도메시장의 활성화는 번역 대상 데이터의 기하급수적 증가와 관련이 깊다고 볼 수 있다. 번역 서비스 시장 분석 전문가인 도날드 디팔마(Donald A. DePalma)의 진단에 따르면, 오늘날 키보드와 음성입력 덕분에 24시간 마다 거의 300경 바이트 분량의 디지털 데이터가 생산되는데, 다언어 및 글로벌 콘텐츠를 개발하려는 활동들은 여러 언어로 보다 많은 정보들을 활용하고자 하기 때문에 기계와 인간이 독립적으로 또는 상호 협력 하에 번역 서비스에 투입되고 있다. (DePalma, 2020, pp. 28-29).
- 5) 같은 논문 902쪽에 따르면, 기계번역 사용과 관련된 다지선다형 질문에 대해 80퍼센트 이상의 응답자가 여가(leisure)를 위해 기계번역기를 사용하였다고 대답하였으며, 이어서 업무와 학업 용도가 각각 28퍼센트와 23퍼센트 가량의 응답률을 기록했다고 한다.

2.3 직무적 징후들

급속한 국제화와 기계번역의 발전과 맞물려 번역가의 업무 및 정체성에 대한 사회적 인식도 변화하고 있는 것이 현실이다. 각종 실용번역과 현지화를 담당하는 언어서비스업체(LSP)들에서는 전통적인 ‘번역가/번역사(translator)’라는 명칭 대신 ‘언어학자(linguist)’, ‘언어 전문가(language professional)’, ‘텍스트 번역사(text translator)’, ‘포스트에디터(post-editor)’ 등이 주로 사용되고 있는데, 이는 오늘날 번역가가 적어도 번역산업 현장에서는 더 이상 각종 번역 과정의 온전하고도 유일한 주체가 아니며, 주제 지식이나 창의력이 아닌 언어 지식 면에서만 그 전문성을 인정받는 존재가 되었기 때문이다.

사실, 기계번역 후처리(MTPE)에서 번역가는 번역 작업 흐름도의 마지막에 위치하며, 다양한 품질을 가진 낱것의 기계번역 결과물을 받아서 이를 수정하여 인간 출력물에 보다 근접하게 만들어야 한다. 번역가들은 기계번역 엔진이 아닌 그 결과물과 번역 과정의 마지막 단계에서 상호작용을 하기 때문에 기계번역 출력물에 직접적인 영향력을 갖지 못하며, 따라서 번역이 아니라 문제 해결을 책임지는 셈이다. 더구나, 오랜 경험을 통해 기계번역 후처리에 관여하는 기량은 번역에서와는 같은 것이 아니라는 사실이 분명해졌다. 모든 번역가들이 훌륭한 후처리 기사가 되는 것은 아니며, 그 반대로 마찬가지이다. 심지어 번역가가 아니라 단일언어를 구사하는 주제 전문가가 기계번역 후처리를 담당하는 경우도 있다⁶⁾.

한편, 현지화, 영상 번역, 음악 번역, 광고 번역 등의 분야에서 번역이 ‘언어간 전이(linguistic transfer)’ 이상의 것을 포함하고 요구한다는 것은 주지의 사실이다. 따라서 이 분야들에서는 번역을 구성하는 다양한 창의적인 측면들이 번역가가 아닌 다른 직역들에 의해 수행되고 있으며, 이들을 기존의 ‘번역가(translator)’와 구분하기 위해 ‘창역가(transcreator)’라고 부르기도 한다(Katan & Taibi, 2021, p. 26). 문제는 전문 번역가들이야말로 ‘창역(transcreation)’⁷⁾의 이상적인 후보자들이라는 점이다. 더구나 ‘창역가’의 길을 간다는 것은 번역가로선 기존의 종속적 지위에서 벗어날 기회를 얻는 셈이다. 그러나 현실적으로 대다수의 전문 번역가들은 스스로 ‘창역가’가 되길 원하지 않는다고 한다. 이는 ‘창역가’라는 새로운 명칭에 대한 거부감에서 비롯된 것일 수도 있지만, ‘창역’ 과

6) 해당 단락 전체에 대해 DePalma(2020, p. 35)를 참고하기 바란다.

7) 창역 및 창역가에 대한 정의는 3.3에서 자세히 다루게 된다.

정에서 원문 텍스트와의 형식적 연결고리가 느슨해지는데 따른 불가피한 ‘자유’나 ‘불확실성’에 대한 불편함 때문으로 보인다. 그 결과, 번역가들은 일반적으로 각종 ‘창역’ 프로젝트의 초기 단계에서만 고용이 되며, 심지어 번역가들이 ‘창역’ 과정에 관여하는지조차 명확하지 않다고 한다⁸⁾.

우리가 현재 살고 있는 2020년대의 번역가는 그야말로 이리 치이고 저리 치이는 신세라고 할 수 있다. 기계번역이 상수로 자리잡은 도매시장에서 번역가는 기계번역 결과물의 ‘후처리(post-editing)’만을 담당하고, 번역 자체는 기계의 몫으로 간주되는 반면, 창의력이 무엇보다 요구되는 명품시장에서 번역가는 각종 변환 작업의 ‘선처리(pre-editing)’를 담당할 뿐, 창의성은 다른 직역들에게 기대되는 바이다. 과연 이러한 처지에서 벗어날 방법이 있는 것일까?

3. 지속가능한 번역과 번역학의 조건

앞서 언급한 바와 같이, 오늘날 번역 개념을 둘러싼 논란과 혼란이 지속되고, 번역가의 정체성 및 직업 안정성이 위협을 받는 상황에서 과연 이러한 위기를 타개할 대안이 있을까 하는 의구심이 들 수 있다. 우리는 대안 마련을 위한 모색의 차원에서 최근 들어 부각되고 있는 새로운 번역 개념 네 가지를 소개하고 그 함의를 검토하고자 한다. 이 네 개의 번역 개념들은 대체로 기계번역의 발전 및 확산에 따른 대응 방식의 차이에서 각기 제안된 것들이다. 크게 보면 네 번역 개념들을 기계번역에 대한 소극적 대응과 적극적 대응으로 이원화하여 볼 수 있는데, 소극적 대응은 기계번역의 도입에 따른 신속하고 단순화된 작업 방식을 거부하고, 본연의 인간적인 번역 방식을 고집하는 ‘생역(生譯, biotranslation)’과 ‘서역(徐譯, slow translation)’이며, 적극적 대응은 기계번역을 인간 중심으로 활용하고, 더 나아가 인간의 창의성을 강조하는 ‘증역(增譯, augmented translation)’과 ‘창역(創譯, transcreation)’이 여기에 해당된다. 이제 각각의 대안 번역 개념을 구체적으로 살펴보기로 하자.

8) 해당 단락 전체에 대해 Katan(2021, p. 224)을 참고하기 바란다.

3.1 생역(biotranslation)

캐나다의 공상과학 소설가 장-루이 트뤼델(Jean-Louis Trudel)이 2002년 『포말오의 유령Le Revenant de Fomalhaut』이란 작품에서 유전자 변형을 거쳐 외계인과 인간 사이의 통역을 수행할 수 있게 된 인물을 가리키기 위해 ‘biotraducteur’라는 프랑스어 신조어를 처음 사용하였다(Trudel, 2002, p. 184). 이후 최근 들어 프랑스어권 번역계와 번역학계에서 biotraduction과 biotraducteur가 학술 용어로 자주 등장하고 있다. 이 두 프랑스어 어휘는 영어에서 biotranslation 및 biotranslator⁹⁾로 치환될 수 있는데, 두 언어에서 모두 접두사 bio-가 ‘생명’을 뜻하므로 생명이 갖는지 않은 기계번역과는 달리 인간 생명체가 실행하는 인간번역 및 인간번역가를 가리킨다고 볼 수 있다. 사실, 번역은 오랜 기간 인간의 전유물이었고, 인간번역가라는 개념은 항상 존재해왔는데 세삼스럽게 이를 가리키는 신조어가 생성되고 확산된 데는 ‘기계번역기(machine translator)’라는 새로운 기술이 등장하여 인간번역가를 비인간 번역 주체와 구별할 필요가 생겼기 때문이다. 따라서 이 두 신조어는 무엇보다 기계번역의 ‘창궐’에 대한 반발로 기계가 침범할 수 없는 순수 인간번역의 가능성과 그 주체에 대한 탐구 노력의 일환으로 이해될 수 있다.

컴퓨터의 도움을 받지 않는 ‘수제 번역’, ‘천연 번역’, ‘손맛 번역’ 등의 개념에 해당하는 이 용어들을 한국어로 옮기기 위해, 우리는 생역(生譯)과 생역가(生譯家)라는 신조어를 제안하는 바이다. 이는 한국어 ‘생역(生譯)’에서 ‘생(生)’이라는 개념이 기계로 뽑지 않은 수타면, 화학물질이 가미되지 않은 재래식 천연 조미료, 워드나 타자기로 작성하지 않은 손편지, 스캔이나 복사를 거치지 않은 책 베껴쓰기 현상 등과 같이 기계나 테크놀로지에 의존하지 않고 순전히 인간의 힘과 재능을 바탕으로 이루어진 작업 결과물에 대한 향수나 갈증을 상징하며, 더 나아가 생역(生譯)을 추구하는 생역가(生譯家)는 번역계의 명인(名人)이 되고자하는 기대와 열망을 나타낼 수 있다고 보기 때문이다.

9) 한편, 영어 표현 biotranslation은 2000년에 에스토니아의 기호학자 칼레비 쿨(Kalevi Kull)과 페터 토롭(Peeter Torop)의 논문에서 생명체들 간의 무의식적 번역을 가리키는 용어로 처음 사용되었고(Kull & Torop, 2000, p. 34), 이후 생물기호학(biosemitotics) 분야에서 계속 활용되고 있다. 또한, Hortus Semioticus라는 기호학 잡지에 실린 칼레비 쿨과의 인터뷰(Magnus & Tønnessen, 2010)에서 bio-translator라는 어휘가 생물기호학 연구자를 지칭하는 용어로 사용된 바 있다.

3.2 서역(slow translation)

마이클 크로닌(Michael Cronin)은 번역과 생태계를 다룬 저술에서 인류세(人類世, anthropocene) 시대의 자원 고갈 및 지구 온난화에 대응하고자 에너지 효율성을 추구하는 ‘저차원 기술 번역(low-tech translation)’ 개념을 제안한 바 있다(Cronin, 2017, p. 102). 같은 책에서 그는 오늘날 번역가의 노동이 제대로 평가받지도 보상받지도 못하는 상황을 고려하여 음식문화 분야의 ‘슬로 푸드 운동(Slow Food Movement)¹⁰⁾에 비견할 만한 것이 번역의 영역에서도 필요함을 지적(Cronin, 2017, p. 59)하였다. 이후 크로닌의 생각은 서구에서 ‘서역(slow translation)’이란 개념으로 구체화되어, 크게 번역가의 복지 추구하고 사회 운동의 두 방향에서 계승되었다.

먼저, 프랑스의 번역가 로라 위로(Laura Hurot)는, 산업계의 맥도날드화(McDonaldization)가 함의하는 바와 같이, 대량 생산을 목적으로 이루어지는 번역 과정의 과도한 가속화와 표준화가 ‘배드빙(bad-being)’의 원인이라고 보았다. 이에 그는 번역가와 고객의 ‘웰빙(well-being)’을 위해 번역 과정의 감속화와 다양성 추구를 대안으로 제시하는 소량 생산 번역 방식을 서역(徐譯) 개념을 통해 제안하였다(Hurot, 2023, p. 15-22). 한편, 캐나다의 번역학자 라울 에르네스토 콜론 로드리게스(Raúl Ernesto Colón Rodríguez)는 번역에 직·간접적으로 관여하는 모든 사람들 사이에서 성찰과 토론을 가능하게 하는 번역 실천들을 서역(徐譯)이라 칭하고, 각종 사회 운동 분야에서 창의적이고 합리적인 번역의 역할을 제고하고 연구하는 ‘느린 협력 활동 번역(slow collaborative activist translation, SCAT)’ 개념을 제안하였다(Colón Rodríguez, 2019, p. 152, p. 174). 이 두 가지 관점에서 서역(徐譯)은 생역(生譯)과는 달리 기계번역기의 사용을 배제하지 않는다. 다만, 인간번역가의 삶의 질과 사회적 역할을 보다 강조한다는 점에서 서역(徐譯)은 다른 번역 개념들과 차별성을 갖는다고 볼 수 있다.

3.3 증역(augmented translation)

‘Augmented translation’이란 표현은 국제 번역 시장을 조사하고 분석하는 미국 기업

10) ‘패스트 푸드(fast food)’와 대립되는 개념으로, 지역의 전통적인 식생활 문화나 식재료를 재평가하고 권장하는 운동을 말한다.

Common Sense Advisory(CSA)의 두 분석가 도날드 디 팔마와 알러 롬멜(Arle R. Lommel)이 2017년 CSA의 연구 블로그에서 제안한 개념이다. 이것은 기계 또는 인공지능이 인간 번역가를 대체하거나 ‘후처리 기사’로 만드는 것이 아니라, 인간번역가의 능력을 강화하고 번역 작업의 속도, 안락함, 용이함 등을 향상시키는데 사용될 수 있다는 점을 지적한 것이다. 보다 구체적으로, ‘augmented translation’을 통해 인간번역가는 번역 작업의 흐름을 통제하고, 기계번역 결과물을 보조적 언어 자원으로 활용하며, 기계번역 결과물의 수용 여부에 대한 선택권을 갖게 된다는 것이다(DePalma, 2020, p. 35). 한편, ‘augmented translation’이라는 표현은 인공지능을 활용하여 개개인에게 주변 환경에 대한 적절한 정보 접근을 강화시켜주는 ‘augmented reality’ 개념을 바탕으로 한 것이다. 이에 우리는 ‘augmented reality’의 한국어 대응 표현인 ‘증강현실(增強現實)’에 비추어 ‘augmented translation’을 ‘증강번역(增強翻譯)’이라 명명하고, 편이상 ‘증역(增譯)’이란 약칭을 사용하고자 한다.

다른 한편, ‘증역(增譯)’ 개념이 도입된 이후, 번역 산업계에서 통용되는 이 개념에 대한 비판이 번역학계에서 새롭게 제기되고 있다. 샤론 오브라이언(Sharon O’Brien)에 따르면, 증역(增譯)에 대한 산업계의 관점은 인간과 기계를 대립시키는 적대적 이원론에 입각하여, 번역이라는 인간 활동에 대한 기계의 위협을 부각시키고 있다. 이는 그동안의 번역 테크놀로지 개발이 인간과 기계 사이의 경쟁, 인공지능(artificial intelligence, AI), 기계에 의한 인간 능력의 대체라는 의제에 의해 추동되었기 때문이라는 것이다. 반면, 대안으로서의 증역(增譯)은 인간 중심의 인공지능(human-centered artificial intelligence, HCAI)이라는 생각을 기반으로 하며, 따라서 인간의 역량 강화 또는 지능 확장(intelligence amplification)의 의제가 이끄는 번역 테크놀로지 개발을 지향할 뿐만 아니라 외과적 또는 화학적 개입을 통한 인간 신체의 향상을 배제한다(O’Brien, 2023, p. 1). 요컨대 증역(增譯)은, 기계번역의 확산에 대한 저항의 소산인 생역(生譯)이나 서역(徐譯)과는 달리, 인간과 기계 사이의 상호작용에서 인간의 통제와 중심성을 회복하려는 적극적인 시도에 해당된다.

3.4 창역(transcreation)

우리는 앞서 2.3에서 번역가의 언어 변환 작업 이후 이루어지는 ‘창역(transcreation)’ 업무와 이를 담당하는 ‘창역가(transcreator)’에 대해서 이미 언급한 바 있다. 데이빗 카탄

(David Katan)에 따르면, ‘transcreation’이라는 표현은 2000년 초부터 번역업계 내에서 전통적 번역회사들과의 차별화를 추구하려는 언어서비스업체들의 광고문에 등장하기 시작하였다. 원래 고트프리트 라이프니츠(Gottfried W. Leibniz)와 새뮤얼 콜리지(Samuel T. Coleridge)에 의해 철학적 개념으로 고안된 이 표현은, 21세기 들어 번역 산업계에서 유행하기 앞서 1990년대에 인도와 브라질의 문학번역가들에 의해 고전 번역의 방법으로 널리 활용되었다고 한다. 보다 구체적으로, 인도에서 산스크리트어로 된 고전문학 작품을 현대 영어로 번역하거나 브라질에서 유럽의 고전문학 작품을 브라질 포르투갈어로 번역하는 일은 단순한 원전의 재생이 아니라 새로운 텍스트의 창작으로 인식되었던 것이다(Katan, 2021, pp. 221-222). 이를 근거로 우리는 ‘transcreation’을 창작(創作)과 비견되는 창역(創譯)으로 옮기고, 더불어 ‘transcreator’를 창역가(創譯家)라 지칭한 것이다.

한편, 오늘날 다수의 번역가와 번역학자들은 창역(創譯)이 좋은 번역이 추구하는 바를 새롭게 포장한 것에 불과할 뿐만 아니라, 문학번역, 광고, 현지화 등 본질적으로 창의적인 번역을 추구하는 분야에서 ‘텍스트를 다른 언어로 재-창조하는 행위’를 가리키는 것으로 치부하기도 한다(Katan, 2021, p. 221). 그러나 창역(創譯)은 번역 이상의 것이다. 먼저, 창역(創譯)은 서비스인데, 이때 창역가(創譯家)는 컨설턴트로서 다양한 직역의 파트너들과 능동적으로 협력하게 된다. 또한 상품으로서의 창역(創譯)은 결과물 텍스트가 원문의 본질과 느낌을 가깝게 재현하면서도 독자/소비자에 대한 영향력을 극대화하기 위한 혁신적 개입의 요소들을 포함하게 된다. 끝으로, 창역가는 번역가에게 전통적으로 부여된 굴종적 위상을 명백히 거부하며, 그 대신에 능동적 주체, 즉 실질적인 ‘공저자(co-author)’이자, 상업 번역에서는 고객과의 팀워크가 가능한 본격적인 컨설턴트로 간주된다(Katan, 2021, p. 223). 한마디로, 창역(創譯) 개념은 번역가와 다른 직역 간의 협업 과정에서 번역가의 주체성을 확보하려는 노력을 상징하는 것으로 간주할 수 있다.

4. 지속가능한 대안으로서의 번역교육

앞에서 제시된 네 개의 대안 번역 개념들의 추구만으로 작금의 탈(脫)번역 시대에 번역의 지속가능성이 담보되긴 어렵다. 오히려 우리는 상기 대안 번역 개념들을 바탕으로 한 번역교육을 통해 새로운 인식과 지향을 가진 번역가의 양성이 시급하다고 본다. 이 같은 우리의 판단은 국내의 전문 번역교육 현황에 대한 다음과 같은 네 가지 문제의

식에서 비롯된 것이다. 첫째, 국내 주요 통번역대학원의 번역 교과과정들을 조금만 검토해보더라도 언어 수월성 위주로 번역교육이 실행되고 있음을 알 수 있다. 둘째, 오늘날 그 중요성이 강조되고 있는 번역 테크놀로지의 교육은 장르별·분야별 번역교육과 분리된 상태로 이루어지고 있다. 셋째, 번역산업계에서 널리 통용되는 창역(創譯) 개념 및 실천은 무시되고, 여전히 정확성 및 충실성 위주의 번역 전략 교육이 행해지고 있다. 넷째, 글로벌 시대에 문화간 중재자의 역할을 외면하다시피 하면서 언어 전문가에 한정된 번역사의 정체성을 고집하는 번역 직무 교육이 주를 이루고 있다.

그런데 데이빗 카탄과 무스타파 타이비(Mustapha Taibi)의 주장에 따르면, 이제 번역가는 단순히 ‘언어 전문가(language professional)’가 아니라 ‘문화간 중재자(intercultural mediator)’의 역할을 요구받고 있다(Katan & Taibi, 2021, p. 105). 그 점에서 원천 텍스트를 성역화하여 불가촉의 대상으로 받들고, 언어 수월성, 언어 전환 능력, 정보 수집 기술 등으로만 무장한 과거의 번역가 상(像)은 더 이상 유효하지 않으며, 오늘날은 모든 문화의 온전성, 가치의 문화적 상대성, 맥락에 따른 번역 원리 등에 대한 굳건한 믿음을 가지고, 기본적인 번역 능력 외에 언어-문화 지식, 소통 능력, 사회성, 테크놀로지 사용 능력 등을 골고루 갖춘 문화 중재자이자 컨설턴트의 상(像)이 필요한 것이다(Katan & Taibi, 2021, p. 108). 이에 우리는 현재 부상 중인 네 가지 번역 개념들 가운데 증역(增譯)과 창역(創譯)을 바탕으로 한 대안 번역교육의 방향을 제시하고자 한다. 반면, 나머지 두 대안 번역 개념, 즉 생역(生譯)과 서역(徐譯)은 아직 충분히 이론화되지 않았을 뿐만 아니라, 이에 대한 번역 현장에서의 반응도 현재로선 미미한 까닭에 지속가능한 번역교육 가능성의 탐구에서 제외되었다.

4.1 증역(增譯)과 번역교육

증역(增譯) 교육이 제대로 이루어지기 위한 전제 조건은 오늘날 모든 번역가가 각종 번역 공정에서 어떤 식으로든 기계번역기를 사용할 수 있고 실제로 사용하고 있다는 가능성 또는 사실에 대한 인정이라고 우리는 생각한다. 앞서 2.2에서도 언급된 바와 같이, 기계번역에 대한 전문 사용자 또는 사회 일반의 인식이 급속도로 그것도 긍정적인 방향으로 변화하고 있다. 따라서 기존의 번역교육에서처럼 학생들의 기계번역 사용을 배제하고 인간번역가의 온전한 능력만으로 번역을 수행해야 한다는 담론은 현실과 동떨어진 것으로 비취질 수밖에 없다. 더구나, 시장의 이원화에 따라 대다수의 전문 번역가가 중

사하는 도매시장(bulk market)에서는 현재도 기계번역 후처리(MTPE)와 컴퓨터보조 번역(CAT)을 통해 인간과 기계 사이의 협업 내지 공존이 당연시되고 있으므로, 현장감 있는 교육을 위해 기계번역기 사용을 상수로 놓고 교육을 진행하는 것이 타당하다고 볼 수 있다.

증역(增譯) 교육의 핵심은 번역 공정에서 인간의 통제와 인간번역가의 중심성 회복에 맞춰져야 할 것이다. 일반적인 기계번역 후처리(MTPE)의 경우처럼 인간번역가가 수동적으로 기계번역 결과물을 교정하는 역할을 하는 것은 증역(增譯)의 정신과 어긋난다고 볼 수 있다. 사실, 인간의 통제와 중심성의 관건은 번역 공정에서 기계번역 결과물에 대한 인간번역가의 취사선택 가능성에 있다. 따라서 우리는 번역 수업에서 기계번역 결과물과 인간번역 결과물을 체계적으로 비교하는 한편, 기계번역의 결과물을 수용 또는 폐기하는 기준을 탐구하는 능력을 함양하는 것이 효과적이라는 입장이다. 한편, 기존의 번역교육 과정에서는 번역 테크놀로지 교육이 별도의 강좌를 통해 시행되며, 번역 메모리 등 개별 번역 테크놀로지가 독립적으로 교육되고 있다. 그러나 증역(增譯)의 관점에서 볼 때, 전체 번역교육 과정에서 테크놀로지의 활용을 통합적으로 운영하고 실제 번역가의 업무 환경에 걸맞은 번역 테크놀로지 세트 내에서 개별 테크놀로지의 사용을 경험하는 것이 학생들의 번역 테크놀로지 적응력을 극대화 하는데 보다 도움이 될 것이다 (Chan & Shuttleworth, 2023, p. 264). 다른 한편, 코딩이나 프로그래밍, 코퍼스 구축 같은 번역 테크놀로지 개발 기술을 익히는 것도 중요하지만, 효과적인 번역 테크놀로지의 사용 능력을 함양하는 것이 번역 현장에서는 더욱 절실하다고 본다. 비유를 들자면, 우리가 냉장고의 생산 공정이나 작동 원리를 이해하지 못하더라도 냉장고의 사용에 별다른 불편을 못느끼고, 오히려 냉장고를 직접 제작한 기술자가 기대한 것보다 훨씬 지혜롭게 냉장고를 사용할 수 있는 것처럼, 번역 테크놀로지의 생성 과정이나 작동 원리를 공학적으로 이해하는 것이 인간 중심의 기계번역 사용에 필수적이라고 볼 수 없다. 오히려 우리는 지속적인 번역 테크놀로지 사용과 그에 따른 노하우 축적이 증역가(增譯家)로서 성장하는 지름길이라 생각한다.

4.2 창역(創譯)과 번역교육

카타과 타이비에 따르면, 컴퓨터보조 번역의 역량으로 볼 때 오늘날 직업으로서의 번역가가 살아남기 위해서 ‘번역 본연(translation proper)’은 차이, 즉 문화간 소통에 집중

해야만 한다(Katan & Taibi, 2021, p. 26). 이는 문화가 곧 차이요, 차이가 심각하게 소통을 저해할 때 번역이 필요하기 때문이다. 따라서 ‘창역(創譯)’이 기존의 ‘번역’ 개념과 차별화되는 지점이 바로 문화적 차이에 대한 집약된 관심에 있다. 앞서 정의한 바와 같이, 창역(創譯)은 무엇보다 번역가의 혁신적 개입을 통해 새로운 텍스트를 창출하는 것이 목표이므로, 원문의 본질 및 느낌을 최대한 살리면서도 독자에 대한 영향력을 극대화하기 위해서 번역가가 출발 문화와 도착 문화 사이의 차이를 중재할 필요가 있다. 이를 위해선 전통적 번역 개념이 의지하고 있는 ‘등가(equivalence)’ 패러다임을 폐기하고, 번역은 곧 ‘변형(transformation)’이며, 이때 변형은 단순히 원문의 훼손을 의미하는 것이 아니라 새로운 텍스트를 생성하기 위한 ‘창조적 파괴’라는 생각을 받아들여야만 한다. 바로 이 점이 창역(創譯) 교육을 위한 전제 조건이다.

문화적 차이를 중재하며 새로운 텍스트를 창출하는 것이 창역가(創譯家)의 과제라면, 이를 위한 창역가의 자질도 번역가의 그것과 다를 수밖에 없다. 마르 디아스-미용(Mar Díaz-Millón)은 현장의 창역(創譯) 전문가들을 대상으로 한 설문 조사를 통해 바람직한 창역(創譯) 교육을 위한 ‘창역 능력(transcreation competence)’ 모델을 탐구하였다(Díaz-Millón, 2023). 그 결과 그는 기존의 번역 능력에 더해 창역가(創譯家)에게 특별히 필요한 자질들을 다음과 같이 추가하였다. 먼저, 교육과정 전반에 관련된 자질들 가운데 도구적 자질에 쓰기 및 광고 문안 작성 기술이, 개인적 자질에 문화간 교섭 기술이, 전신적(systemic) 자질에 타 문화 및 관습에 대한 지식과 문화 횡단 연구를 위한 전문성이 포함되었다. 더불어, 특수 자질들 중 목표 청중의 문화에 대한 지식, 다양한 문화권 소비자의 습관에 관한 지식, 마케팅 전문성, 광고 전문성, 상호문화적 관점에서 비롯된 소통 및 설득 전략에 관한 지식 등이 주목할 만한 것이었다.

창역(創譯) 교육의 목표는 단순한 언어 변환 전문가가 아니라 문화적 중재 능력을 갖춘 전문 컨설턴트이자 공저자를 양성하는 것이다. 따라서 창역가(創譯家) 지망생들에게 기존의 번역가들에게 대체로 결여된 전문 컨설턴트 또는 공저자로서의 자부심과 적극성을 심어주는 것도 매우 중요한 일이다. 우리는 이를 위해 전체 교육 과정에 걸쳐 학생들이 창역가(創譯家)에게 주어진 재량권을 적극 활용하도록 지도가 이루어져야 한다고 본다.

5. 나가는 글

마무리하기에 앞서, 본 연구의 배경이 된 기계번역기 사용과 관련된 윤리적 논란을 되돌아보기로 하자. 우리는 인간번역가와 기계번역기의 관계에 대한 제도적, 학술적, 교육적 뒷받침이 번역 테크놀로지의 발전과 사회적 인식의 변화에 비해 미비하였고, 그 결과 ‘기계번역 사용 윤리’라는 의제가 사각지대에 놓이게 됨으로써 논란이 증폭되었다고 생각한다. 사실, 우리가 확인한 바로는, 한국통번역사협회의 ‘통번역사 윤리 선언서’에 기계번역기의 사용과 관련된 항목이 전무하다. 또한 린 바우커(Lynne Bowker)가 지적한 바에 따르면, 윤리와 번역 테크놀로지에 대해서는 상대적으로 쓰여진 바가 별로 없고, 최신의 기계번역 연구에서 윤리적 문제들은 이제 막 입을 때는 단계이며, 지금까지 출판된 관련 문헌들은 부분적이고 단편적인 것이 현실이다(Bowker, 2021, p. 262). 심지어, 통번역사 직업윤리 교육 현황에 관한 국내 유일의 연구에 따르면, “국내 주요 통번역대학원의 교과과정에는 직업윤리를 다루는 정규 교과목이 개설되어 있지 않고 다만 통번역 제반에 관한 입문 수업에서 단편적으로 다루고 있는” 상황이다(함희주, 2016, p. 246). 과연, 이런 가운데 국내 전문 번역교육 과정에서 기계번역 사용 윤리에 대한 교육이 이루어지고 있을 거라는 기대를 할 수 있을까.

본 연구는 국내외를 통틀어 번역 개념을 둘러싼 논란과 혼란이 지속되고, 번역가의 정체성 및 직업 안정성이 위협을 받는 작금의 상황에서 번역과 번역학의 지속가능성에 대한 탐구가 시급한 과제라는 판단에서 비롯된 것이다. 따라서 우리는 서구에서 기존 번역 개념에 대한 대안으로 떠오르고 있는 네 가지 새로운 번역 개념들을 조망하고, 국내 번역학계 및 번역 현장에 이 개념들을 도입하기 위해 과감하게 한국어 번역어들을 제시해 보았다. 이어서 국내의 전문 번역교육 현황에 대해 크게 네 가지 관점에서 문제를 제기하고, 지속가능한 대안으로서의 번역교육의 방향을 여러 선행 연구들을 바탕으로 큰 틀에서 제시하려고 하였다. 그러나 본 연구를 통해 우리가 내세운 주장들은 아직 선언적 수준에 머물러 있다고 볼 수 있으며, ‘생역(biotranslation)’, ‘서역(slow translation)’, ‘증역(augmented translation)’, ‘창역(transcreation)’의 구체적 내용과 활용 방안에 대해서는 후속 연구를 통해 보완될 필요가 있다고 생각한다. 그럼에도 우리는 탈(脫)번역 시대를 맞아 지속가능한 번역, 번역학, 번역교육의 발전을 위한 몇 가지 과제를 감히 제안함으로써 본 주제와 관련된 후속 논의의 장을 열고자 한다.

첫째, 脫번역(post-translation) 시대에 걸맞은 번역 개념과 번역가의 정체성을 재정립

하기 위해 언어 수월성 중심의 현 번역교육 과정에 대한 비판적 논의를 도모하고, 증역(增譯), 창역(創譯), 서역(徐譯), 생역(生譯) 등 대안 번역 개념들을 바탕으로 지속가능한 번역교육 과정으로의 중·장기적 개편을 시도해야 할 것이다.

둘째, 번역산업계의 이원화에 발맞추어 도매시장을 위한 인간 중심의 증역(增譯) 테크놀로지 개발을 사회에 추구하고, 명품시장에 특화된 창역(創譯) 기법을 언어서비스업체들과 번역학계가 공동으로 탐구하며, 효율적인 증역(增譯) 및 창역(創譯)의 교육과정과 교수법을 통번역대학원에서 개발해야 할 것이다.

셋째, 인간번역가의 노동과 재능이 홀대받는 현실에서 번역가의 자긍심과 창의력을 제고하는 의미에서 생역(生譯)에 기반한 번역 명인(名人)을 선발하는 한편, 서역(徐譯) 운동을 통해 번역가들의 삶의 질을 개선하고 이들의 사회적 역할이 인정받도록 해야 할 것이다.

참고문헌

- 강수정 (2020) 「전문번역사들의 NMT에 대한 인식과 수용에 관한 연구—심층인터뷰를 중심으로」, 『번역학연구』 21(3): 9-35.
- 강수정 (2021) 「통번역대학원생들의 기계번역 사용현황과 인식에 관한 연구」, 『번역학연구』 22(3): 41-63.
- 이선우, 이상빈 (2023) 「기계번역 사용, 기계번역 교육, 번역가 진로에 관한 인식 조사: 학부번역전공자를 대상으로 한 소규모 설문조사를 기반으로」, 『통역과 번역』 25(1): 49-73.
- 이영훈 (2020) 「번역공학적 이성 비판: 디지털 시대 번역학의 과제」, 『번역학연구』 21(4): 151-172.
- 함희주 (2016) 「통번역사를 위한 직업윤리 교육의 현황 및 인식: 국내 통번역대학원의 사례를 중심으로 한 예비적 고찰」, 『통번역학연구』 20(1): 229-249.
- Asscher, O. (2023). The position of machine translation in translation studies: A definitional perspective. *Translation Spaces*, 12(1), 1-20.
- Bachmann-Medick, D. (2006). Cultural Turns: Neuorientierungen in den

Kulturwissenschaften. Reinbek: Rowohlt.

- Bachmann-Medick, D. (Ed.)(2009). Translational turn. *Translation Studies*, 2(1), 1-102.
- Bachmann-Medick, D. (2013). Translational turn. In Y. Gambier & L. van Doorslaer (Eds.), *Handbook of Translation Studies* (pp. 186-193). Volume 4. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- Bar-Hillel, Y. (1951). The present state of research on mechanical translation. *American Documentation*, 2(4), 229-237.
- Bassnett, S. (1998). The Translation Turn in Cultural Studies. In S. Bassnett & A. Lefevere (Eds.) (1998), *Constructing Cultures: Essays On Literary Translation* (pp. 123-140). Clevedon: Multilingual Matters.
- Bassnett, S. & Lefevere, A. (Eds.) (1998). *Constructing Cultures: Essays On Literary Translation*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Bassnett, S. & Johnston, D. (Eds.) (2019). The outward turn in translation studies. *The Translator*, 25(3), 181-288.
- Bowker, L. (2021). Translation Technology and Ethics. In K. Koskinen & N. K. Pokorn (Eds.), *The Routledge Handbook of Translation and Ethics* (pp. 262-278). London and New York: Routledge.
- Chan, V. & Shuttleworth, M. (2023). Teaching Translation Technology. In S.-W. Chan(Ed.), *Routledge Encyclopedia of Translation Technology* (pp. 259-279). 2nd edition. London and New York: Routledge.
- Chesterman, A. & Arrojo, R. (Eds.) (2000-2002). Shared Ground in Translation Studies. *Target*, 12(1-2), 13(1-2), 14.
- Colón Rodríguez, R. E. (2019). A Complex and Transdisciplinary Approach to Slow Collaborative Activist Translation. In K. Marais & R. Meylaerts (Eds.), *Complexity Thinking in Translation Studies: Methodological Considerations* (pp. 152-179). London and New York: Routledge.

- Cronin, M. (2013). *Translation in the Digital Age*. London and New York: Routledge.
- Cronin, M. (2017). *Eco-Translation: Translation and Ecology in the Age of the Anthropocene*. London and New York: Routledge.
- Dam, H. V., Nisbeth Brøgger, M. & Korning Zethsen, K. (Eds.) (2019). *Moving boundaries in translation studies*. London and New York: Routledge.
- DePalma, D. A. (2020). *Augmented translation intelligence: Integrating Human and Computer Capabilities*. In J. Porsiel (Hg.), *Maschinelle Übersetzung für Übersetzungsprofis* (pp. 28-40). Berlin: BDÜ Fachverlag.
- Díaz-Millón, M. (2023). What do experts think about transcreation training? A Delphi method approach. *The Interpreter and Translator Trainer*, 17(4), 566-584.
- Dirand, B. & Rossi, C. (2019). *Biotructeur et traducteur automatique. L’homme outillé et la machine-homme. Des mots aux actes*, 8, 63-78.
- Gentzler, E. (2017). *Translation and Rewriting in the Age of Post-Translation Studies*. London and New York: Routledge.
- Holmes, J. S. (1988). *The Name and Nature of Translation Studies (1972)*. In J. S. Holmes, *Translated! Papers on Literary Translation and Translation Studies* (pp. 66-80). Amsterdam: Rodopi.
- Hurot, L. (2023). *Slow translation : un remède possible au mal-être ? Traduire*, 248, 15-22.
- Katan, D. (2021). *Transcreation*. In Y. Gambier & L. van Doorslaer (Eds.), *Handbook of Translation Studies* (pp. 221-226). Volume 5. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- Katan, D. & Taibi, M. (2021). *Translating Cultures: An Introduction for Translators, Interpreters and Mediators*. 3rd edition. London and New York: Routledge.
- Kull, K. & Torop, P. (2000). *Biotranslation: Translation between Umwelten*. Athanor,

11(3): 33-43.

- Liu, Q. & Zhang, X. (2015). Machine Translation: General. In S.-W. Chan (Ed.), *Routledge Encyclopedia of Translation Technology* (pp. 105-119). London and New York: Routledge.
- Loock, R. (2019). La plus-value de la biotraduction face à la machine. *Traduire*, 241, 54-65.
- Magnus, R. & Tønnessen, M. (2010). The bio-translator: Interview with professor in biosemiotics Kalevi Kull. *Hortus Semioticus*, 6, 77-103.
- Massey, G., Huertas Barros, E. & Katan, D. (Eds.) (2023). *The Human Translator in the 2020s*, London and New York: Routledge.
- McIntyre, L. (2018). *Post-Truth*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Mossop, B. (Ed.) (2017). Invariance Orientation: Identifying an Object for Translation Studies. *Translation Studies*, 10(3), 329-356.
- Nergaard, S. & Arduini, S. (2011). Translation: A New Paradigm. *translation*, 0, 8-18.
- O'Brien, S. (August 30, 2023). Human-Centered augmented translation: against antagonistic dualisms. *Perspectives*.
- O'Hagan, M. (2013). The Impact of New Technologies on Translation Studies: A Technological Turn. In C. Millán & F. Bartrina (Eds.), *The Routledge Handbook of Translation Studies* (pp. 503-518). London and New York: Routledge.
- Olohan, M. (2021). *Translation and Practice Theory*. London and New York: Routledge.
- Pym, A. & Torres-Simón, E. (2021). Is automation changing the translation profession? *International Journal of the Sociology of Language*, 270, 39-57.
- Snell-Hornby, M. (2006). *The Turns of Translation Studies*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.

- Trudel, J.-L. (2002). *Le Revenant de Fomalhaut*. Montréal: Médiaspaul.
- Tyulenev, S., Zheng, B. & Marais, K. (Eds.) (2023). *The Conceptualisation of Translation in Translation Studies: Past, Present and Future*. *Translation Studies*, 16(2), 167-322.
- Vieira, L. N., O'Sullivan, C., Zhang, X. & O'Hagan, M. (2023). Machine translation in society: insights from UK users. *Language Resources and Evaluation*, 57, 893 - 914.
- Weaver, W. (1975). *Translation (1949)*. In W. N. Locke & A. D. Booth (Eds.), *Machine Translation of Languages: Fourteen Essays* (pp. 15-23). Westport, Connecticut: Greenwood Press.
- Zwischenberger, C. (2019). From inward to outward: the need for translation studies to become outward-going. *The Translator*, 25(3), 256-268.
- 한국문학번역원: <https://tikorea.or.kr/> 2023년 4월 8일 접속.
- 한국통번역사협회: <http://www.i-kati.or.kr/> 2023년 4월 8일 접속.
- DePalma, D. A. (February 15, 2017). *Augmented translation powers up language services*. CSA Research Blog.
<https://csa-research.com/Blogs-Events/Blog/Augmented-Translation-Powers-up-Language-Services/> 2023년 4월 8일 접속.
- Lommel, A. (July 05, 2017). *How Augmented Translation Affects the Language Services Industry*. CSA Research Blog.
<https://csa-research.com/Blogs-Events/Blog/ArticleID/95/How-Augmented-Translation-Affects-the-Language-Services-Industry/> 2023년 4월 8일 접속.

번역 · 언어 · 기술 제5권

이영훈

고려대학교 불어불문학과 교수

erasme@korea.ac.kr

관심분야: 번역개념사, 번역비평, 번역사회학

논문투고일: 2023년 12월 31일

심사완료일: 2024년 2월 4일

게재확정일: 2024년 2월 14일

언론사의 이데올로기 - 국내 영어 신문의 퀴어 검색어 중심으로

이 화 연
(한국외대)

Lee, Hwa-yeon. The ideology of the media - based on the queer terms of Korean English newspapers

The purpose of this study is to search and analyze queer-related terms, focusing on media companies with different ideologies. To this end, this paper selected queer-related terms in English articles provided by the progressive Hankyoreh Shinmun, Kyunghyang Shinmun, the conservative Chosun Daily, Dong-A Ilbo, and collected related articles based on headlines and contents, paying attention to changes according to the ideology of the media. As a result, the progressive Hankyoreh Shinmun provided various domestic news related to queer, and the Kyunghyang Shinmun showed news that reflected various domestic and international news, although the number of articles was not large. On the other hand, the conservative Chosun Daily showed significantly different results depending on the search terms. The Dong-A Ilbo showed that queer-related articles covered significantly fewer articles than other media companies, and the field was not diverse.

- ▶ Key Words: queer, media ideology, homosexuality, lesbian, gay
- ▶ 키워드: 퀴어, 신문사이데올로기, 성소수자, 동성애, 젠더

1. 서론

한국 사회에서 오랫동안 언론의 중심이 되어왔던 문제는 남북한 문제, 경제정책, 지

역 간의 균열이 주가 되어왔는데, 인터넷 및 소셜 네트워크 서비스의 발달로 개인의 목소리가 다양한 플랫폼을 통해서 사회 밖으로 나오고 있다. 그중 여러 계층 및 세대의 의견들 가운데 눈에 띄는 것이 퀴어(성소수자)의 목소리이다. 2000년 유명 연예인이 성소수자라는 소위 ‘커밍아웃’을 했을 때, 그는 모든 언론 매체에서 배제당했다)고 밝힌 바 있다. 그러나 20여 년이 지난 지금, 많은 사람이 그들의 존재를 인정하고 이웃으로 받아들이고 있지만, 이를 거부하는 이도 적지 않다. 그것은 사람마다 각기 다른 관점과 이데올로기가 존재하기 때문이며, 이와 함께 언론 매체도 매체가 가지고 있는 성향 및 독자 성향에 따라 목소리를 내야 하는 숙명이기도 하다. 특히 한국은 신문사의 이데올로기가 두드러지는데, 이원섭(2009)은 한국의 신문사 이데올로기를 보수 성향의 조선일보, 중앙일보, 동아일보 등이 있으며, 진보 성향은 한겨레 신문, 경향신문 등이 있다고 소개하였다. 이들 언론은 각기 가지고 있는 이데올로기에 따라 젠더 관련 기사의 이데올로기 성향도 다르게 보이고 있는데, 본 연구자는 영어 번역을 제공하는 언론사를 선정, 퀴어(queer), 레즈비언(lesbian), 게이(gay), LGBT, 동성애(homosexuality)라는 각 단어를 검색하여 이데올로기에 따른 변화를 확인할 수 있었다. 본고는 각기 다른 이데올로기 성향을 보이는 언론사의 영어 번역 기사에서 퀴어 관련 기사 헤드라인과 기사 내용을 분석 및 연구하는 데 목적이 있다.

이전까지 이데올로기 관련 번역연구는 광고와 젠더, 정치, 문학, 종교 등의 이데올로기 연구가 주였고, 신문사의 이데올로기와 헤드라인 번역에 관한 연구가 존재하긴 하나, 언론사의 이데올로기 성향에 따른 퀴어 관련 영어 번역 및 헤드라인 연구는 찾아볼 수 없었다. 따라서 본 연구자는 이데올로기에 따른 언론사의 퀴어 관련 기사는 어떠한 양상을 보이며, 어떤 내용으로 한국 관련 기사를 영어 번역했는지 보고자 한다. 2장은 이론적 배경 및 선행 연구로 한국 사회의 퀴어 현주소와 번역학 연구의 현재를 알아보고 한국 신문사의 이데올로기에 관한 번역학 연구를 살펴보겠다. 3장은 본 연구의 연구 방법, 4장은 연구 결과를 통해서 각 신문사의 이데올로기 성향에 따른 퀴어 관련 검색어의 기사를 정량화 및 기사를 분석하고 5장에서는 결론과 논의로 끝맺음하겠다.

1) MediaUS “끝내 소수자지만, ‘동성애자’ 홍석천이라 쓰진 말아달라”

<http://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=42692>

2. 이론적 배경 및 선행 연구

2.1 한국 사회의 퀴어와 번역학 연구

한국에서 ‘퀴어’는 아직까지 친근한 단어가 아닐 수 있고, 아니면 어렵פות이 들어봤음직한 단어일 수도 있다. 퀴어라는 용어는 레즈비언과 게이 연구를 말하는 것이 아닌 더 넓은 정치적 용어인데, 명사로서 퀴어는 정체성의 범주로서 사용되기도 한다(Levy & Johnson, 2011). 한국 사회에서 퀴어는 페미니즘과 같이 적대 또는 부정적으로 반응하는 사회로 보기도 한다. 퀴어 연구, 퀴어 정치는 오랫동안 한국 현실과는 무관한 논의, 한국 전통에는 없는 존재라는 비판으로 지속되어 왔으며, 퀴어 존재 자체에 대한 비난 및 혐오는 정치권에서도 공공연한 쟁점이 되기도 하였다(루인, 2022).

번역학 연구에서 퀴어 연구를 보면 1991년 드 로레티스(de Lauretis)가 퀴어이론을 소개한 이후, 퀴어 이론의 이론적 도구와 개념을 통합하는 것이 더디다는 의견도 있다(Baer & Kaindl, 2018). 하지만 번역학에서 수년 동안 퀴어에 대한 연구를 꾸준히 해온 키스 하비(Keith Harvey)의 노력을 토대로 오늘날의 ‘퀴어 번역 연구’를 구축해 왔다고 해도 과언이 아니다. 그는 문학에서의 캠프 토크(camp talk)를 중심으로 연구하였는데, 퀴어 발화자들은 인용성(citationality)을 통해 특정 상호작용의 장치를 암시하고 조작하여 문제를 발생시킨다고 그는 주장하였다. 그 결과 반항적이고 아이러니한 발화의 개념을 확인하였다. 퀴어 발화자 간의 대화 유대관계의 구체적 맥락을 만들어내는데 하비는 인용의 특징을 제시하기도 했다(Harvey, 2001).

한편 국내 번역학에서 퀴어에 관한 연구 또한 다양한데, ‘영화에서 자막 번역에서 퀴어 인식에 관한 연구’ (김세미, 2023), ‘퀴어 영화 포스터 번역에서의 퀴어코드의 이성애화’ (신나안, 2018), ‘퀴어소설 번역에서 섹슈얼리티 재현’ (지윤주 외, 2020) 등 문학 및 영상번역에서 주로 연구가 이루어져 왔다. 본 연구와 유사 연구로는 국외에서 찾아볼 수 있었는데, 이 연구는 호주와 뉴질랜드에서 주류와 LGBTI²⁾ 미디어가 이들에 관해서 어떻게 보도하는가를 연구하였다. 주류 미디어가 2011년 브리즈번의 홍수와 크라이스트 처치 지진의 보도에서 LGBTI의 경험 담화를 누락시켰다는 주장으로 정량적인 수치를

2) LGBTI는 여자 동성애인 레즈비언(lesbian), 남자 동성애자인 게이(gay), 양성애자인(bisexual), 성 전환자(transgender), 남성과 여성의 생식기를 모두 갖고 태어난 간성(間性)을 가리키는(intersex) 것의 머리글자를 따서 부르는 말이다. LGBTQ의 Q는 queer 또는 questioning을 말한다.

<https://www.joongang.co.kr/article/23537325#home>

보여주고 있다(McKinnoon 외, 2017). 이 연구는 번역 및 이데올로기 연구가 아닌 뉴스 내용 중심의 사회학 연구이고 그 뉴스 내용을 다루지 않았다는 점이 매우 아쉽다. 하지만 본 연구는 뉴스 헤드라인의 내용 및 그 결과를 수치로 볼 수 있는 점, 번역학 분야의 연구라는 점이 다르다고 할 수 있겠다.

2.2 한국 신문사의 이데올로기와 번역

이글턴(Eagleton, 1994)에 따르면, 이데올로기는 다양한 의미를 나타내며, 여러 가지 이데올로기의 정의가 있다고 하였다. 그중 본고는 이데올로기를 이글턴이 정의했던 ‘특정 사회적 집단이나 계층의 특징이 되는 사상’이라는 정의를 바탕으로 언론사의 이데올로기를 보려고 한다. 번역학에서 이데올로기에 대한 연구는 문학, 영상, 선언문 등의 다양한 분야를 바탕으로 이데올로기에 대한 연구가 이루어져 왔다. 특히 언론사 이데올로기에 대한 번역연구 또한 확인할 수 있었는데 박미정(2013)의 ‘신문사의 이데올로기와 헤드라인 번역’과 송연석(2013)의 ‘뉴스 편역의 이데올로기’로 확인된다. 이 중 ‘신문사의 이데올로기와 헤드라인 번역’이 본 연구와 유사하다고 할 수 있는데, 저자는 북한 관련 기사의 헤드라인 ‘진보’, ‘보수’라는 이데올로기의 프레임 속에서 보도되고 있다고 주장한다. 이 연구에서 진보 성향의 한겨레 신문과 보수 성향의 조중동(조선일보, 중앙일보, 동아일보)의 보도가 대립되고, 일본 일간지의 북한 관련 헤드라인 보도는 중립적인 보도 담화를 형성하고, 영어권(미국, 영국)은 한국 보수 언론과 비슷한 이데올로기와 프레임으로 보도 담화를 만들어내고 있다고 설명한다. 따라서 이 저자는 문자 텍스트의 미 너머에 숨어 있는 이데올로기와 내재된 코드를 찾아, 보도 프레임을 어떻게 적용할지 번역자는 고민해야 한다고 주장한다. 이 연구는 북한 관련 기사의 이데올로기에 따른 언론사의 헤드라인 적용 양상을 보여주고 있다. 하지만 본고와의 차이는 남북문제가 아닌 퀴어와 관련된 점과 이데올로기가 다른 언론사 영문기사의 헤드라인에 관한 연구로 그 의의를 찾을 수 있다고 하겠다.

3. 연구 방법

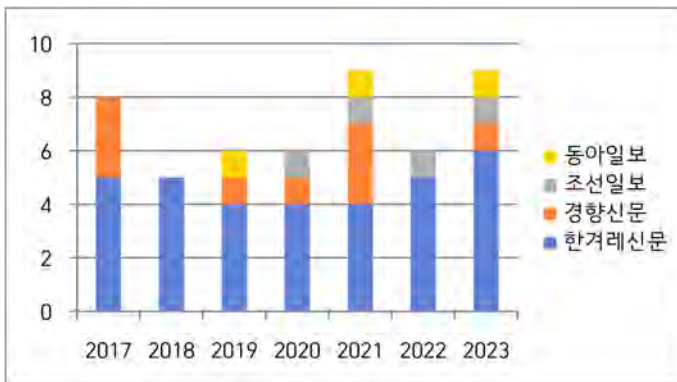
한국의 대표신문인 보수(조선일보, 동아일보)와 진보(한겨레 신문, 경향신문)의 신문사 쌍을 맞추어 선정하였다. 본 연구 기간은 2017년 1월부터 2023년 10월까지를 기간으

로 정하고, 검색어를 ‘queer’, ‘lesbian’, ‘gay’, ‘LGBT’, ‘homosexuality’로 검색한 결과이다. 한국의 최초 퀴어문화축제는 2000년 9월 서울에서 시작하여 현재까지 축제는 지속되고 있다. 연구자가 2017년으로 기간을 정한 이유는 2017년에 한국에서만 퀴어문화축제가 총 4번 열렸다. 대구, 서울, 부산, 제주지역에서 열려, 연구자는 퀴어문화축제를 대중에게 알리는 계기가 되었다고 보고, 언론도 이 행사들의 보도가 있었을 것으로 판단하였다. 해당 기간(2017년 1월~2023년 10월)의 검색어가 포함된 기사를 신문사별로 나누어 정량화하고, 헤드라인을 중심으로 정성적 분석하였다.

4. 분석 결과

먼저 진보 성향의 한겨레 신문, 경향신문과 보수 성향의 조선일보, 동아일보가 영어 신문에서 언급했던 각 검색어 기사의 회수를 살펴보겠다. ‘퀴어(queer)’로 검색어 입력 시, 이 검색어를 포함하는 기사의 수는 다음과 같다.

〈그림 1〉 연도별 ‘퀴어(queer)’ 검색어 포함 기사 수



한겨레 신문은 퀴어에 관한 기사를 2017, 2018년 5건, 2019, 2020, 2021년 각 4건, 2022년은 5건, 2023년 10월까지 6건의 기사를 확인할 수 있었다. 경향신문은 2017년 퀴어 축제로 인해서 관련 기사를 3건 발행하였는데, 2018년은 관련 기사가 없었고, 2019년, 2020년 1건, 2021년 3건과 2023년 1건이 확인되었다. 보수 언론인 조선일보와 동아일보

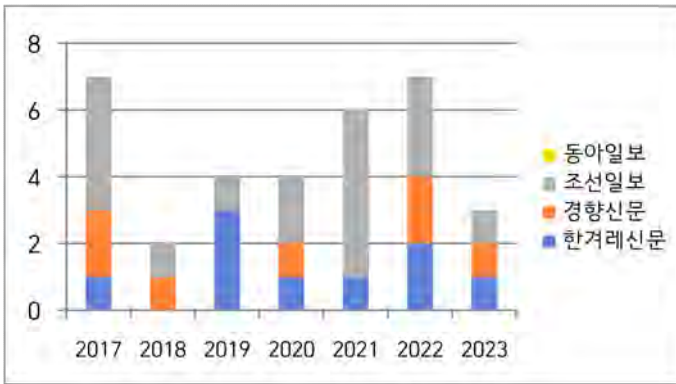
는 진보 언론에 비해서 관련 기사를 찾기가 힘들었는데, 조선일보는 2020년에서 2023년 까지 각 1건씩, 동아일보는 2019년과 2021년, 2023년에 1건씩 ‘퀴어’ 단어가 검색되었다. 2017년 비교적 많은 퀴어 축제가 열렸기 때문에 한겨레 신문에서 이에 관한 기사를 통해서 독자에게 알리는 역할을 하였고, 또 한겨레 신문은 퀴어 축제 뿐만 아니라 정치, 사회, 종교, 문화 등 다양한 분야에서의 퀴어를 다루면서 독자에게 현재 한국 사회의 모습을 보여주었다. 다음은 다양한 소재의 한겨레 신문 헤드라인의 일부이다.

〈표 1〉 한겨레 신문 검색어 ‘queer’ 관련 일부 헤드라인

날짜	헤드라인
2017.06.26.	This year's first queer culture festival, in Daegu (올해 처음 대구 퀴어문화축제)
2018.06.25.	Conservative Protestantism elevates national anti-queer, anti-NK, anti-Islam campaigns (보수 개신교가 반퀴어, 반복한, 반이슬람 운동을 조장하다)
2019.05.31.	National Assembly fails to hold debate on comprehensive anti-discrimination legislation (국회 포괄적 반차별법에 대한 변론 실시 불발)
2020.02.10.	Gay visiting professor at SNU denied 'family housing' (게이인 서울대 방문교수 '홈스테이' 거부당하다)
2021.03.14.	[Reporter's notebook] Will there be a day when we live in a world without discrimination? ([기자수첩] 하루라도 차별없는 세상에서 살 수 있을까?)
2022.04.10.	Bringing BL into the light, "Semantic Error" marks big shift in LGBTQ stories on Korean screens (BL을 조명한 "Semantic Error"는 한국 영화에서 성소수자 이야기의 큰 변화를 의미하다)
2023.06.19.	First Seoul, now Daegu - why Pride events in Korea are being challenged by local governments (처음은 서울, 이번은 대구 - 한국에서 왜 퀴어 축제가 지방정부의 방해를 받는가)

경향신문은 2017년에 있었던 다양한 퀴어 축제에 관한 소식이 많았고, 성소수자 차별에 관한 뉴스도 있었다. 조선일보는 기사의 대부분을 국제뉴스 편역이 차지했다는 점이 특징이다. 이는 타 검색어에서도 동일한 결과를 보이고 있다. 동아일보는 직접적으로 퀴어에 관한 기사가 아닌 페미니즘이나 출판 서적 소개에서 퀴어 내용이 있을 경우, 잠깐 언급하는 정도의 기사 내용이었다. 다음 <그림 2>는 연도 별 ‘레즈비언(lesbian)’ 검색어가 포함된 기사의 수이다.

<그림 2> 연도 별 ‘레즈비언(lesbian)’ 검색어 포함 기사 수



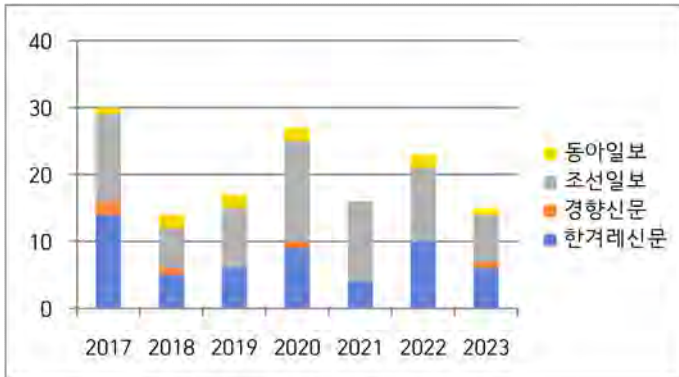
한겨레 신문은 2017, 2020, 2021, 2023년 1건, 2019년 3건, 2022년 2건이 확인되었고 2018년만 관련 기사가 없었다. 경향신문은 2017년과 2022년은 2건, 2018, 2020, 2023년 각 1건, 2019년과 2021년은 0건의 결과를 보였으며, 국내 소식 위주로 전달하는 경향을 보였다. 동아일보는 이 검색어 관련 기사가 없었으며 <그림 2>와 같이 ‘레즈비언’ 검색어는 조선일보에서 많이 검색되었는데, 2017년 4건, 2018, 2019년 1건, 2020년 2건 2021 5건, 2022년 3건, 2023년 1건으로 확인되었다. 하지만 이는 국제뉴스 편역이었고, 국내 뉴스는 찾아볼 수 없었던 점이 눈에 띈다. 다음은 조선일보의 레즈비언 검색어 검색 시 확인되는 헤드라인이다.

<표 2> 조선일보 검색어 ‘lesbian’ 관련 일부 헤드라인

날짜	헤드라인
2017.09.06.	Australia’s High Court Hears Challenges to Same-Sex Marriage Vote (호주 고등법원 동성결혼 투표에 대한 이의신청 심리)
2018.11.26	Taiwanese Reject Legalizing Same-Sex Unions in Referendum (대만, 국민투표에서 동성결혼 합법화 거부)
2019.02.23.	Taiwan Cabinet introduces Historic Bill Legalizing Same-Sex Marriage (대만 내각, 동성결혼 합법화 법안 발의)
2020.06.16.	U.S. Supreme Court Rules Employers Can’t Discriminate Against LGBTQ Workers (미국 대법원, 고용주의 성소수자 노동자들을 차별할 수 없다.)
2021.05.27.	1st Openly Gay Black Woman Delivers White House Briefing (공개적으로 첫 게이 흑인여성이 백악관 브리핑을 하다.)
2022.06.21.	Japan Court Says Ban on Same-Sex Marriage Constitutional (일본 법원, 동성 결혼 금지 합헌 결정)
2023.06.09.	Japan Court’s Ruling on Same-Sex Marriage Disappoints But Seen as ‘Step Forward’ (일본 법원, 동성결혼에 대한 법원판결이 이쉽지만 ‘진전’으로 보인다.)

‘게이’ 검색 시, 한겨레는 다른 검색어와 같이 분야와 상관없이 다양한 기사를 다루는 점이 특징이다. 조선일보는 기존의 국제뉴스 편역과 달리 국내 뉴스를 영어로 전달하는 기사가 있었는데 2020년 COVID-19의 확산으로 인하여 발생한 전염과 그 여파로 인한 상황에 관한 뉴스였다.

<그림 3> 연도 별 ‘게이(gay)’ 검색어 포함 기사 수



한겨레는 2017년 14건, 2018년 5건, 2019년 6건, 2020년 9건, 2021년 4건, 2022년 10건, 2023년 6건으로 확인되었다. 10건이 넘는 기사가 검색되었던 2017년과 2022년의 헤드라인과 내용을 살펴보면, 2017년 퀴어축제에 대한 기사도 있지만, 국내에서 이슈였던 군검찰이 동성애자 대위에게 징역 2년을 구형한 사건이 집중적으로 다루졌다. “‘Love should not be a crime’ - petition seeks acquittal of gay soldier’(사랑은 죄가 아니어야 한다 - 동성애자 군인에 대한 무죄판결을 구하는 탄원), “‘Arrest me, too’ LGBT posters spreading to universities around South Korea’(나도 체포하라, 성소수자 판결에 대한 대자보가 대학가에 붙다.) 등의 내용이 7건이었다. 2022년은 국내 소식 및 외신 번역도 같이 다루었다. 조선일보는 외신 번역이 주를 이루었던 과거와 달리 ‘gay’검색어 검색시 Covid-19의 발발로 인하여 관련 국내 소식을 다룬 것이 2건 있었다. 다음은 조선일보의 2020년 헤드라인이다.

<표 3 > 조선일보 검색어 ‘gay’ 관련 2020년 헤드라인

날짜	헤드라인
2020.05.14.	Many teachers among Itaewon’s party crowds (이태원 파티 군중 속에 있던 많은 선생님들)
2020.09.19.	Celebrity Restaurateur Shuts down last of His Restaurants (유명인이 운영하는 식당들 운영 종료)

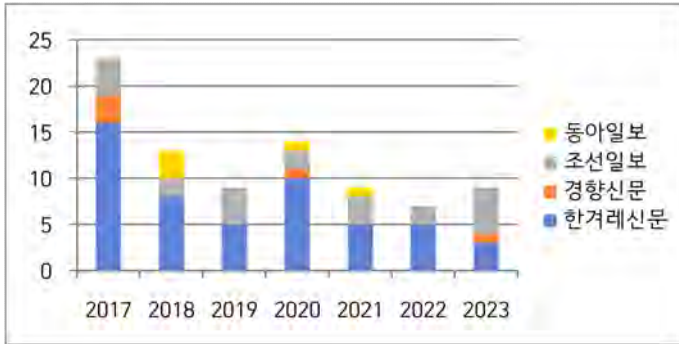
동아일보는 1건 아니면 2건의 기사를 확인할 수 있었는데, 2017, 2023년 각 1건, 2021년은 0건, 그 밖에는 2건의 기사들을 확인할 수 있었다. 2017년 군대 내의 성소수자에 관련된 뉴스와 2018년 부천 국제영화제 뉴스를 제외하고 해외 인물 및 해외 소식을 번역한 것을 확인할 수 있었다. 다음 <표4>는 동아일보 헤드라인으로 확인할 수 있다.

<표 9> 동아일보 검색어 'gay' 관련 일부 헤드라인

날짜	헤드라인
2017.09.19.	Homosexuality in military emerges as a hot potato (군에서 동성애가 뜨거운 감자로 떠오르다)
2018.06.19.	Bucheon Int'l Fantastic Festival to run from July 12 to 22 (부천 국제 영화제 7월 12일부터 22일까지)
2019.08.31.	'I've been outsider for my whole life,' says film director Ang Lee (영화감독 앙리, 나의 삶은 아웃사이드였다)
2020.01.30.	Tennis legends stage protest on court (테니스 전설들 법정에서 시위)
2022.04.04.	Leslie Cheung's last concert enhanced by AI technology (AI 기술로 장국영 마지막 콘서트 상영)
2023.07.10.	A symbiosis between disparate beings (이질적 존재들 사이의 공생)

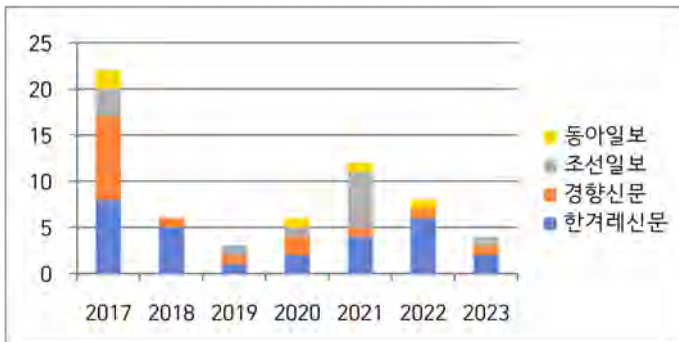
아래 <그림 4>는 'LGBT' 검색어 입력 시에 나타나는 기사를 보면 한겨레는 2017년 에 가장 많은 16건, 2018년 8건, 2019년 5건, 2020년 10건, 2021년 5건, 2022년 5건, 2023년 3건의 기사들을 확인할 수 있었다. 2017년은 퀴어 축제에 관련된 기사도 확인할 수 있었지만, 국내외 성소수자에 관한 인권 및 법 관련 기사들로 구성되어 있었다. 그다음으로 많은 기사 수가 검색되는 2020년은 Covid-19와 관련된 이태원 클럽에 관한 뉴스 'More than 80 COVID-19 cases linked with Itaewon nightclubs'(이태원 나이트클럽 관련 코로나19 환자 80여명 발생) 및 성 소수자 군인에 관련된 뉴스 'S.Korean military forcibly discharges soldier after gender reassignment surgery'(군, 성전환 수술한 병사 강제 전역)가 눈에 띄었다.

<그림 4> 연도 별 'LGBT' 검색어 포함 기사 수



경향신문은 관련 기사가 극히 적은 결과를 보였는데, 특히 2017년 3건과 2023년 1건으로 확인된다. 2017년의 기사는 ‘버락 오바마’의 대국민 고별 편지의 영어 전문을 기사화하면서 그의 발언에서 언급된 ‘LGBT rights’가 검색된 결과이다. 조선일보는 2017년과 2019년 4건, 2018년과 2020, 2022년 2건, 2023년 5건으로 확인되었다. 이 기사 중 대다수는 국제뉴스 번역이였으며 유일한 국내 기사는 2020년 ‘Army Kicks out 1st Transgender Soldier’(군, 처음으로 트랜스젠더 군인을 쫓아내다)를 확인하였다. 동아일보는 거의 관련 기사를 다루지 않는 것을 볼 수 있었는데, 2018년 3건, 2020년 1건, 2021년 1건으로 확인된다. 이 중 국내 뉴스는 1건으로 ‘KCTU shouldn’t serve as the North’s spokesperson’의 헤드라인으로 내용에는 성 소수자 보호를 예시로 잠깐 언급한 것이었다. 다음은 ‘homosexuality’ 검색어 검색시의 결과이다.

<그림 5> 연도 별 '동성애(homosexuality)' 검색어 포함 기사 수



한겨레는 2017년 8건, 2018년 5건, 2019년 1건, 2020년 2건, 2021년 4건, 2022년 6건, 2023년 2건으로 확인된다. 국내 뉴스를 주로 소개하였지만, 그 중 국제 뉴스 번역도 확인되었다. 조선일보는 1건이 국내 뉴스였는데, K-drama 소재 소개에 관한 기사에서 언급된 것이었다. 동아일보는 국제뉴스 번역에서 언급된 검색어들이다. 경향신문은 다른 검색어와 비교했을 때, 2017년에 9건으로 많은 기사를 내놓았다. 대다수가 국내 기사이고 1건만 국제뉴스 번역이었는데 2017년 5월 12일 기사는 게재된 사진만 달리하여 동일 기사를 2번 게재하였다. 다음의 <표 5>는 2017년 헤드라인이다.

<표 10> 경향신문 검색어 ‘Homosexuality’ 관련 일부 헤드라인

날짜	헤드라인
2017.04.26	Moon Opposes Legalizing Homosexuality, But Is Against Discrimination of Sexual Minorities (대통령 후보 문재인, 동성애 합법화는 반대하지만, 성 소수자 차별은 반대)
2017.04.27	Sexual Minorities Emerge as a Hot Potato: Sim Sang-jeung, the Only Candidate in Favor of Same-Sex Marriage (성 소수자, 뜨거운 감자로 떠오른다. 대통령 후보 심상정, 유일한 동성 결혼 찬성)
2017.04.28	The Sim Wave, Is it Serious? Will Sim Attract a Double-Digit Percentage of Votes? (심상정 바람, 진정으로 두 자릿수 득표율을 기록할 것인가?)
2017.05.09	The Angry Public That Cried, “What Kind of a Country Is This!” Seeks a New Government (성난 대중, “이게 무슨 나라인가!” 새 정부를 찾다)
2017.05.12. (2건)	A President Who Understands Lesbians (레즈비언을 이해하는 대통령)
2017.07.17	“Let’s Overcome Hatred and Discrimination” Queer Festival Shining in a Rainbow of Colors (“증오와 차별을 극복하자.” 무지개 색깔로 빛나는 퀴어 축제)
2017.08.29	Another Controversial Appointment? A Christian Fundamentalist as a Minister (또다른 논란의 임명? 장관, 기독교 근본주의자)
2017.12.21	Gender Ministry Abandons “Gender Equality” Due to Protest by Conservative Protestants (성평등 가족부, 보수 기독교인들의 항의로 인한 “성평등” 포기)

5. 결론 및 논의

본고는 한국의 주요 신문사 중 이데올로기 성향이 다른 한겨레 신문, 경향신문, 조선일보, 동아일보의 영어 기사를 중심으로 퀴어 관련 검색어를 통한 보도기사의 헤드라인 연구이다. 진보 성향의 한겨레 신문은 영어 기사에서 국내의 퀴어 관련 다양한 행사 및 여러 쟁점 등을 소개함으로써 독자에게 다양한 퀴어 관련 기사를 전달하고 있었다. 또한 퀴어 관련 기사 수도 압도적으로 많이 다룬 점을 확인할 수 있었다. 경향신문은 한겨레 신문과 비교하여 기사 수가 많지는 않지만, 국내 다양한 분야 및 국제 소식도 전달하는 모습을 보였다. 하지만 보수 성향의 조선일보는 국내 보도 보다는 해외 보도를 중심으로 다루었다는 점이 인상 깊다. 동아일보는 퀴어 관련 직접적인 언급 기사는 드물고, 연극 및 출판에서 ‘퀴어’ 단어 언급이나 국제뉴스 번역으로 영어 신문을 구성했다. 이 결과를 통해서 각 언론사가 이데올로기에 따라서 기사를 작성한다는 단정적 결론에 이르지 못하는 못하지만, 언론사별 퀴어 관련 기사의 내용과 기사 수로 언론사의 경향적 특징은 가늠해 볼 수 있는 계기가 되었다고 저자는 판단한다. 하지만 이점에도 본고가 그 외의 다양한 한국 언론사를 다루지 못한 점과 좀 더 넓은 기간을 범위로 연구하지 못한 점이 한계라고 할 수 있다. 그러나 이데올로기 중심의 퀴어 관련 언론사의 헤드라인 및 기사에 관한 정량 및 정성적 연구가 없는 점에서 그 의의를 찾을 수 있겠다.

참고문헌

- 루인 (2022) 「퀴어 연구를 통해 한국 사회의 성격을 질문하기 - 전혜은 ‘퀴어 이론 산책하기」, 『국제한국문학문화학회』 32: 291-314.
- 박미정 (2013) 「신문사의 이데올로기와 헤드라인 번역: 한일번역과 한영번역 비교를 중심으로」, 『통번역학연구』 17(3): 231-251.
- 이원섭 (2009) 「수평적 정권교체와 한국 언론의 남북문제 보도 변화 분석 노무현 정부와 이명박 정부 시기 신문사설의 이데올로기 성향과 정부」, 『동아연구』 57: 193-231.
- Baer, B. & Kaindl, K. (2018). Queering translation, translating the queer: theory,

practice, activism. New York: Routledge.

Eagleton T. (1994). Ideology: An introduction. Verso.

Harvey K. (2001). Camp talk and citationality: a queer take on ‘authentic’ and ‘represented’ utterance. Journal of Pragmatics, 34(2002), 1145-1165.

Levy Denis L., Corey W. J. (2011). What does the Q mean? Including queer voices in qualitative research. Qualitative Social Work, SAGE, 11(2), 132.

McKinnon S., Andrew G. & Dale D. (2017). Disasters, queer narratives, and the news: How are LGBTI disaster experiences reported by the mainstream and LGBTI media? Journal of Homosexuality, 1-2.

<인터넷 자료>

MediaUS 끝내 소수자지만, ‘동성애자’ 홍석천이라 쓰진 말아달라

<http://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=42692>

중앙일보 ‘동성애는 영어로 뭐라고 하지? LGBTQ의 뜻은?’

<https://www.joongang.co.kr/article/23537325#home>

<인터넷 자료 검색>

한겨레 신문: 2023년 10월 30일

경향신문: 2023년 10월 30일

조선일보: 2023년 11월 1일

동아일보: 2023년 11월 1일

이화연

한국외국어대학교 일반대학원 영어번역학과 석박사 통합과정

hyjyer1@gmail.com

관심분야: 문화번역, 이데올로기 번역, 북한문학 번역

논문투고일: 2023년 12월 30일

심사완료일: 2024년 1월 31일

게재확정일: 2024년 2월 14일

Multimodality and Translation: From Multimodal Transcription to Audio Description

Christopher Taylor
(University of Trieste)

Taylor, Christopher. Multimodality and Translation: from multimodal transcription to audio description

Multimodality and translation are inextricably linked to communication and meaning-making. Therefore, this study provides an overview of multimodal transcription and audio description in the field of translation studies. More specifically, it discusses the creation of multimodal transcription, which proves to be useful in the translation of multimodality, inspiring subtitling and dubbing strategies. Audio description as a form of semiotic translation of multimodal texts is also discussed, whereby some non-English language films are used as case studies. It argues that research in multimodal transcription, audio description, and translation will continue apace, assisted by ever more sophisticated technological advances, and the future will provide us with ever more insights into how multimodal texts make meaning and how that meaning can be conveyed in another language.

► Key Words: multimodality, multimodal transcription, audio description, eye-tracking, subtitling

1. Introduction

If we begin from the notion that a ‘text’ is any piece of discourse that is grammatically acceptable and makes sense in a context, then a sign on the side of the road bearing the

single message STOP is a text. It is grammatically acceptable as a simple imperative form of the verb ‘to stop’ and makes sense in the context of the highway code. The use of the term ‘acceptable’ rather than ‘correct’ ensures that usages such as those found, for example, in the famous Rolling Stones song ‘I can’t get no satisfaction’ count as text.

But what is a multimodal text? Going back to my previous attempt at a definition, we might say that a multimodal text is any piece of polymodal discourse that is verbally and visually grammatically acceptable and makes sense in a context. The concept of visual grammar or the grammar of visual design, as first studied in depth by Kress and van Leeuwen in the volume *Reading Images*(1996), enables us to analyse a multimodal text in a scientific way. The authors explain how they concentrate on ‘grammar’:

Just as grammars of language describe how words combine in clauses, sentences and texts, so our visual ‘grammar’ will describe the way in which depicted people, places and things combine in visual ‘statements’ of greater or lesser complexity and extension.

(Kress & van Leeuwen, 1996, p. 1)

Thus, in a famous, though complex painting such as Picasso’s ‘Guernica’ the presentation and juxtaposition of recognisably abstract people, places and things can be seen as a statement of desperate condemnation of the horrors of the Spanish Civil War.

And what is translation? First, in whatever form it takes, it has always had a crucial role in influencing what people do or think. “In many cases, it is only through a translator that groups of people can have access to another individual’s or culture’s view of the world, and whatever it is that they intend to mean through their writings” (Katan, 2002, p. 177). Initially, the Bible and great works of literature were translated to spread the word. This is still the case, while over time almost every kind of text has been and is subject to translation, often into many different languages. More recently, with the increase of academic interest in translation and the advent of new means of communication, the standard concept of translation as a transfer of written or spoken text in one language into text in another language in an attempt to convey original meaning to a new group of readers/listeners has undergone some modification. Particularly in relation to multimodal texts, the concept of

standard interlingual translation now has to embrace the idea of intersemiotic transfer where the various semiotic modes present in such texts require the attention of translators, even at an intralingual level, as will be explained later. It is this confrontation between multimodality and translation that forms the focus of this article. Both areas are inextricably linked to communication and meaning-making and can therefore be studied in unison.

2. Multimodality

Academic interest in multimodality is now firmly established in many research centres where research is focused on the relatively new discipline of multimodal discourse analysis, also referred to simply as ‘multimodal analysis’, ‘multimodal semiotics’, or ‘multimodal studies’. Therefore, it is recognised that communication, particularly in the modern age, consists of many elements in addition to language.

Multimodal discourse analysis is an emerging paradigm in discourse studies which extends the study of language per se to the study of language in combination with other resources, such as images, scientific symbolism, gesture, action, music and sound.

(O’Halloran, 2011)

The resources referred to above which also include movement, colour, architectural design and others that are fundamentally different from language, are accessed via various sensory modalities (visual, auditory, tactile, olfactory, gustatory, kinesthetic) and are to be found embedded in multimodal texts such as film, television, websites, etc. The integration of these semiotic resources, as opposed to their study as separate entities, is what provides overall meaning in a multimodal text. It also provides extra meaning when compared to a merely language-based text, as language is accompanied simultaneously by other modes. Indeed, there may even be no language component, as in the case of works of art or architecture with no written or spoken accompaniment. Where language and other resources appear together, as in a film, their combination creates the meaning but the process that has

led to this product has gone through a number of phases. The scriptwriter will have written the dialogue(s) also indicating movement and gesture and imagining the backdrop to every scene, not necessarily in a coherent mix of resources. The director will have made adjustments, perhaps resolving any incoherence. Other participants in the production such as cameramen, set designers, and make-up artists will have assisted in the process whereby an essentially written text, the screenplay (itself based on an initial script), will have become a technologically created multimodal text. The resulting juxtaposition of image, language, voice intonation, gesture, and so on will convey the meaning conceived by the text's creators. Or not. Analysis of the finished product could inform as to how effectively the modes have blended into successful meaning-making.

The juxtaposition of semiotic elements is not new of course. From the meticulous drawing of miniatures in medieval texts to the drawings that accompanied Dickens' novels appearing punctually to illustrate the unfolding story, to the bubbles in children's comics connecting the action drawn in the same frame, multimodality can be seen to be ever present. Modern video products, however, are a great deal more complex and present considerable challenges to analysts and translators alike.

Even technically less complex situations such as simultaneous interpreting sessions, political assemblies, or television talk shows where there is no written script and participants' interventions cannot be predicted with any accuracy can be analysed multimodally. A multimodal analysis could show how, for example, in a diplomatic exchange between, say, China and the US, the interlocutors and interpreters behave, how an astute politician can use semiotic resources to prove his point, change the direction of the conversation, etc. through intonation, body posture, gesture and so on, particularly in combination. Camera angle, lighting effects, close-ups and other artificial means can also be exploited. In this way the results of multimodal research can be of practical assistance in real practical situations.

3. Translation

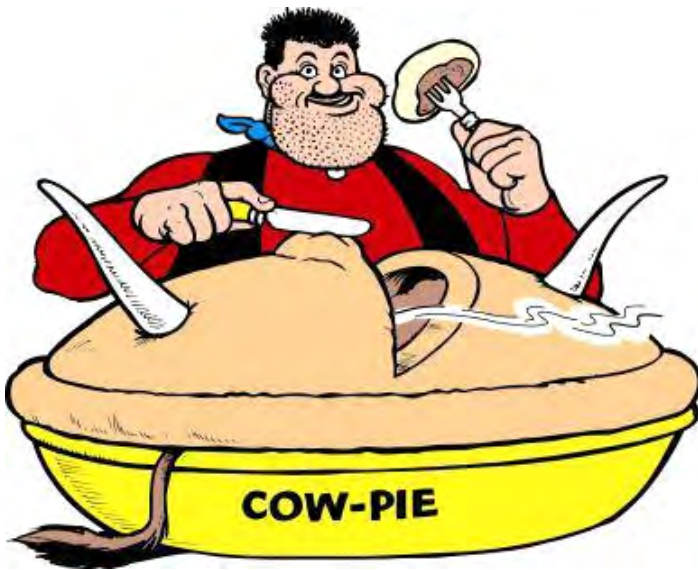
Bringing together multimodality and translation, and the challenges thereby posed to translators. One might think initially in terms of film and television and the work of subtitlers and dubbers. These sectors do account for a massive amount of multimodal translation and will be the principal focus of this article, but multimodal translation is also the concern of advertisers, web designers, newspaper editors and anyone dealing with polysemic material. The challenges referred to above are faced by all translators who have previously considered the task as solely a language-to-language transfer. In the early days of multimodal translation, researchers in the field handled the transition in various ways. Reiss (2000) referred to multimodal texts as a ‘hyper-type’ embracing the informative, operative and expressive functions of language which had previously been categorised separately in text-based translation studies. As mentioned earlier, the relations between semiotic resources can be highly complex, particularly between image and text. And there is, however, no “correct translation”, though there are various levels of appropriate translations related to specific contexts (Katan 1999, pp. 8-11).

At times, for social, cultural or individual reasons the translation of an image-text combination can prove difficult or delicate. For example, the British comic ‘Dandy’ features a character by the name of Desperate Dan, a massively muscled gentle giant with an enormous appetite. In every episode he is seen to eat a huge ‘cow pie’ and the words COW PIE appear in a bubble with an arrow pointing to the object. The translation of this simple epithet, represented in words and pictures, into for example Italian or various other languages, is problematical, as Barthes (1993, p. 151) pointed out “language signifiers point to different significations across languages”.

Firstly, the concept of the English pie does not exist in most culinary cultures, and therefore the picture is not particularly helpful. Secondly while Anglo-Saxon readers find the character amusing, his obvious greed can clash with cultural mores elsewhere. Thirdly, the literal translation of ‘cow pie’ would make little sense. Nor would it make much sense in English except that Desperate Dan was for decades a part of national folklore and everyone was familiar with his strange snack. There are essentially then at least three translation

options. Firstly, the translator can leave the term COW PIE in English, thereby ‘foreignising’ the text, and hoping that the reader can appreciate the humour through knowledge of one or both terms in English and/or the interpretation of the visual. Alternatively, the translator can localise the term and opt, in Italian for example, for ‘tortone di manzo’ (large beef pie) where the word ‘tortone’ gives the sense of size, which the visual confirms, though it may not be immediately familiar as an edible object. All will depend on the type of reader envisaged. There is, however, a third option which is to provide a semi-literal translation, which is half foreignization and half localization, namely ‘pie di mucca’ in Italian. In the context of a children’s comic (much read also by adults) this latter version would probably be the most effective. Katan (1999), based on Lefevre (1982, 2000), refers to the term ‘refraction’ where the translator ‘refracts’ the foreignness of the source text for the benefit of the reader/listener, or where the reader/listener refracts the original by filtering the language/visuals to extract the meaning.

<Figure 1> Desperate Dan and cow pie



4. The Multimodal Transcription

One way of attempting to rein in all the meaning-making resources in a film text has been exemplified by exploiting the role of the ‘multimodal transcription’. A particularly extensive analysis of a multimodal text was carried out by Thibault in his 2000 study of a television advertisement for an Australian bank. In this study, Thibault identified all the numerous ‘semiotic modalities’ constituting the text.

Multimodal texts are texts which combine and integrate the meaning-making resources of more than one semiotic modality – for example, language, gesture, movement, visual images, sound, and so on – in order to produce a text specific meaning.





(Thibault 2000, p. 311)

As mentioned above, in addition to the semiotic modalities or semiotic modes listed above, film material can also contain written words, colour, music, perspective, light effects and so on. Very important in many film products is the use of signs or symbols. For example, characters dressed in ruffs or bell-bottom trousers provide the information that the action is set in medieval times or the 1960s. Types of housing, natural environments and weather can also indicate time and place. For example, at the beginning of the film ‘Far from Heaven’ (Haynes, 2002), no words are spoken but the images (autumn leaves, large finned automobiles, the small local railway station, men in trilby hats, women in flouncy dresses) the music (1950’s romantic tune) and the written words on the screen (the film title in the font typical of movies of the period) all tell us that the place is small-town America and the time the 1950’s.

Thibault’s transcription (see below) took the form of a table divided into rows and columns. The filmic images, presented chronologically in approximately one-second time frames, take up the second column, the first simply listing the time in seconds. The subsequent columns contain the analysis. Briefly, the third is headed ‘visual image’ and details what can be seen in each frame. This is followed in column four by ‘kinesic action’ detailing any movement taking place. The fifth column indicates ‘soundtrack’ tracing all the

dialogue, sounds and musical accompaniments contained in the film. The final column ‘metafunctional interpretation’ reveals Thibault’s linguistic background as he performs a systemic-functional analysis of the text.

Column 3: The visual image

T	Visual Frame	Visual Image	Visual Image
11	Shot 2 	CP: stationary HP: oblique VP: median D: MCS VC: indices of work (glasses, desk, lamp) VS: draughtswoman CO: naturalistic CR: red VF: near, hands	CP: stationary HP: oblique VP: median D: MCS VC: indices of work (glasses, desk, lamp) VS: draughtswoman CO: naturalistic CR: red VF: near, hands
12	Shot 3 	CP: stationary HP: frontal VP: low D: MCS VC: blue singlet of driver, interior of truck cabin VS: truck driver CO: naturalistic VF: median, viewer	CP: stationary HP: frontal VP: low D: MCS VC: blue singlet of driver, interior of truck cabin VS: truck driver CO: naturalistic VF: median, viewer
13	Shot 4 	CP: stationary HP: frontal VP: low D: MCS VC: blue singlet of driver, interior of truck cabin VS: truck driver CO: naturalistic VF: median, viewer	CP: stationary HP: frontal VP: low D: MCS VC: blue singlet of driver, interior of truck cabin VS: truck driver CO: naturalistic VF: median, viewer
14	Shot 5 	CP: stationary HP: frontal VP: low D: MCS VC: blue singlet of driver, interior of truck cabin VS: truck driver CO: naturalistic VF: median, viewer	CP: stationary HP: frontal VP: low D: MCS VC: blue singlet of driver, interior of truck cabin VS: truck driver CO: naturalistic VF: median, viewer

In the distance (early 20s)
filmification 15, 16, 2008

The above table shows an enlarged example of the visual image feature. The description of the elements visible in the top shot is presented as a series of initialed headings, each referring to a different aspect namely CP (camera position), HP (horizontal perspective), VP (vertical perspective), D (distance) VC (visual collocation), VS (visual salience), CO (coding orientation), CR (colour), VF (visual focus), followed by the relevant information. For further elucidation as to the rest of Thibault’s multimodal transcription, readers are referred to the section mentioned above (Thibault, 2000, pp. 311-385).

The multimodal transcription, later modified by Thibault and a number of other authors (Taylor, 2003, 2013; Baldry, 2005; Baldry & Thibault 2006; Valero Gisbert, 2022), found a number of diverse applications including its use in the analysis of film with a view to translation strategies in the fields of subtitling and dubbing. Initially, Thibault’s transcription formula was subjected to some modifications in order to render it useful in deciding

translation strategies for subtitling, most importantly in terms of not neglecting any important elements (see Taylor, 2003). Thus, the detailed descriptive approach displayed in the original was simplified and two of the original columns were united (visual image and kinetic activity) and the final interpretative column was omitted. Finally, a new column was added, namely ‘translation’.

At this point, it must be mentioned that until fairly recently studies in multimodality had not extended to encompass translation. For example, in the Routledge Handbook of Multimodal Analysis (Jewitt, 2009) the term translation does not appear in the index. However, more recently the concept of intersemiotic translation has emerged recognizing that the job of the audiovisual translator is that of ‘finding the wording in his/her language that best expresses the integration of all the semiotic forces present in an original multimodal text’ (Taylor, 2018).

Thus, returning to the multimodal transcription and recognizing that film and other video products are complex semiotic systems consisting of verbal and non-verbal components, if the meaning within a multimodal text is conveyed by semiotic modalities other than language, then translation can be correspondingly concise. This is particularly important in the case of film translation where time restraints are common. The shortening of subtitle length, at times quite substantially, for reasons of time constraints or for ease of understanding has been demonstrated by many authors (Pavesi & Perego, 2008; Zhang & Liu, 2009; Diaz Cintas & Remael, 2021). Indeed, one of the distinct characteristics of subtitles is concision—not everything in the original dialogue can be written in text.

[T]he many deletions, decimations and condensations of the spoken utterances do not result in unnecessary semantic loss, since the concision processes work mainly on either inter-semiotic or intra-semiotic redundancies.

(Montone, 2006)

For example, Taylor (2018, p. 46) posits a multimodal transcription of a short scene from the Italian film ‘La vita è bella’ (Benigni, 1997) where the protagonist Guido is walking together with his son and uncle in a concentration camp. During the first three or

four seconds of this scene, the boy asks “Dove va lo zio Elisio?”/Where is Uncle Elisio going?” and the reply is “Altra squadra. Tutto organizzato, no?/On another team. It’s all organized, right?” Given the short time available the translation/subtitle of the first question could be simply “Where is he going?” in that both the boy (and the audience) know who Uncle Elisio is and the boy is looking at him. In reply a swift “In another team” would be sufficient as the ‘organisation’ becomes immediately apparent. Guido’s movements and gestures indicate the precise cues for each title.

Rundle (2018) goes much further in his discussion of the ‘row scene’ from the film ‘Raging Bull’, suggesting that whole scenes could be reduced to a single subtitle. What is happening in this scene is clear – a domestic row takes place as Jake La Motta, the boxer, is waiting for his wife Vickie to cook him a steak. She continues to cook while Jake complains nastily that she is overcooking it. She then, in anger, slaps the meat on his plate causing Jake to explode and upturn the table he is sitting at. The action is clearly identified by facial expressions, gestures and raised voices. The only element that needs explaining, according to Rundle, is what initially led to the row. The actual words spoken mirror the actions – the violent placing of the steak on the plate, the upturning of the table, etc. The preceding scenes in the film tell us that the boxer has been away ostensibly to fight. He insists that, while away, he has not been ‘foolin around’ (i.e. having sex). His wife is clearly not convinced. The detail of the overcooked steak adds little to the relevance of the scene. Thus perhaps the subtitle could be restricted to the key phrase:

4.1 «So you think I’ve been foolin around»

The expression ‘foolin round’ can be translated by a similar colloquial equivalent or reduced to sense. In this way the various semiotic modalities that make up this scene can be translated economically without neglecting meaning. The basic premise is that subtitles, as one of the two major methods of translating screen products (film, television, DVDs, etc.), if they are done well (a huge proviso), add to the pleasure, interest, emotion, or other cognitive process experienced by the viewer. However, as explained, if they can be curtailed because meaning is provided by other semiotic modalities, they impinge less on the concentration of the viewer. In any case, any discussion of the quality of subtitles and their effectiveness

should be based on how they work. Firstly, as a parallel channel that must be properly synchronized and have a rhythm, then by what they can achieve through a synthetic representation of dialogue, and finally what they cannot aim for, which is a complete reproduction of the dialogue. Subtitles themselves are a semiotic resource acting together with the other semiotic modes present in a video product. The titles themselves can evoke various shades of meaning through size, colour, font, shape and position. Essentially, however, the job of subtitles is to provide an appropriate translation for the viewer taking into account the words spoken in dialogue and the surrounding semiotic input.

5. Audio Description (AD)

Moving now to another aspect of intersemiotic translation, the practice of audio description is becoming ever more prevalent in the wake of the increasing awareness of the need, nay duty, to provide access to communities who, for whatever reason, lack the possibility of participating fully in events, entertainments, and so on. For instance, the physically disabled need assistance in the form of ramps and lifts in order to ‘access’ buildings such as cinemas, theatres and museums. The deaf require the assistance of a sign-language ‘speaker’ to ‘access’ acoustic material, such as television or, indeed, subtitles prepared especially for the deaf and hard-of-hearing.

“one of the major fields of multimodal research in translation studies has been that of accessibility, particularly the accessibility of multi-medial experiences (e.g. museums, entertainment products, e.g. films, television and live performing arts)”.

(O’Sullivan, 2013)

Here, however, the focus will be upon audio description, the process whereby visual material such as films, television programmes and the like can be ‘accessed’ by the blind and sight-impaired population. Apart from the actual traditional interlingual translation of film products for these audiences, a different kind of ‘translation’ comes into play, known

generally as intersemiotic translation. This refers to the translation from one medium to another, spoken language to written language in the case of subtitles, and from image to language in the case of audio description. In addition, in the case of AD the ‘translation’ is most often from and into the same language. This ‘intralingual’ translation is aimed at the blind audience within a language community (e.g., English to English, Korean to Korean).

Audio description has been defined in various ways.

The essential idea that can be found in all these definitions is that it makes audio-visual products accessible to people with sight loss by translating the visual and aural elements that these people do not have access to into a verbal commentary provided by a ‘voice talent’ that helps them understand and enjoy the original product.

(Vercauteren, 2022, p. 78)

As a commercial reality and as an academic subject, AD is a good example of where and how multimodality meets translation. Indeed, AD is a particular case of intersemiotic translation as described by Jakobson (1959), though also of intralingual and interlingual translation. Vercauteren’s reference to people with sight loss is by no means reductionist. Although they are the primary target audience of audio description, other beneficiaries of AD are (immigrant) language learners, people watching video products while otherwise employed, and people with learning difficulties, children, and so on. The ‘translation’ is from the visual and aural semiotic modalities to the spoken word, as famously expressed by Joel Snyder (2013) “the visual made verbal”.

As mentioned earlier, most AD is actually provided for viewers in the same language as the film they are watching, e.g., AD in English for viewers of English language films, AD in Japanese for viewers of Japanese films, hence intralingual and intersemiotic translation. However, in the case of foreign language films, the tools of interlingual translation come into play. Original ADs (e.g., in English) can be translated into any other language, the original acting as a pivot (as happens with foreign language interpreting). If the foreign language film is subtitled, a further strategy can be employed, i.e., audiosubtitling, where the subtitles are translated and read by a second ‘voice talent’. AD represents a break away from both

isomesic translation where one communication channel is used for both original and translation, as in interpreting or dubbing, and diamesic translation where two different channels of communication are involved, specifically from speech to writing in the case of subtitles, and moves into polysemiotic (or multimodal) translation as it attempts to render in words a variety of semiotic modalities (e.g., image, sound, colour, and movement).

In dealing with this form of intersemiotic translation, the AD of dynamic texts is faced with a number of constraints, mostly related to the need to fit in with the film dialogue: Choice of expression, Timing, Placing. The first questions that need to be addressed are ‘What should be described?’, and equally important, ‘What should not be described?’. What is the time available between stretches of dialogue? How can the AD be synchronized with the visuals? Analysing the end results of ADs, after the above considerations have been borne in mind, it emerges that audio description is a new and distinct text type, distinguishable from all other genres. It involves a particular use of language – exclusive use of the present tense, solely declarative sentences in the third person, clear, vivid and succinct vocabulary, the use of isolated noun phrases e.g., ‘Evening’, the use of particular theme choices and theme progressions e.g., non-finite phrases (Sitting on a stool...; Eating his breakfast...). We do and we are while we speak. But for the blind, characters in films speak their roles but cannot be seen ‘doing’ or ‘being’. Non-finite phrases provide that input succinctly.

At times the choice of expression in AD can be particularly effective, even evocative. In the audio description of the BBC televised version of Charles Dickens’ novel ‘Little Dorrit’, in one of the opening scenes ‘little’ Amy Dorrit is seen walking across London Bridge surrounded by people and traffic. The AD of the scene is as follows:

Wearing a smart grey dress and white pinafore, a straw bonnet and light blue cape, Amy climbs through the door carrying a wicker basket and walks into the busy streets outside. She passes a horse-drawn carriage and two men in top hats on their way across a bridge. A tiny figure dwarfed by its enormity.

The final sentence ‘A tiny figure dwarfed by its enormity’ is particularly effective as it sums up in seven words Amy Dorrit’s situation as a young girl, whose father is in prison, in the huge and impersonal metropolis of London.

5.1 AD Translation

When considering how to deal with an audio description for a foreign audience, two options are available - to translate or not translate. If it is decided to translate, then the original AD can be used as a template for translations in any number of other languages. The decision to ‘not translate’ will be dictated by whether the commissioner or the describer/translator of the film text feels that ‘starting from scratch’ is easier, better or, it must be said, cheaper. A further consideration is that different nationalities/cultures/languages may need different adaptations.

The Italian AD of the British film ‘The King’s Speech’ (Il discorso del Re) features all three options in the one text. The English AD begins as follows:

(1) The UK Film Council awarding funds by the National Lottery.
(2) Caption: in 1925 King George V reigns over a quarter of the world’s people. He asks his second son, the Duke of York, ~to give the closing speech at the Empire Exhibition in Wembley, London.
(3) A large grey, oval microphone stands on a desk in an empty wood-pannelled art deco room.

The Italian version is as follows:

(1) Su fondo nero a centro schermi compare una luce blu che si espande formando la scritta UK Film Council che diventa di colore bianco.
(2) 1925 Re Giorgio V regna su un quarto della popolazione mondiale. Ha chiesto al suo secondo figlio, il duca di York, di tenere il discorso di chiusura all’Empire Exhibition a Wembley, Londra.
(3) In primo piano un tecnologico microfono degli anni ’20 è poggiato su un tavolo nello studio della BBC Broadcasting House.

In example (1) the describer has ‘started from scratch’ and continues to do so for most of the film, providing a more detailed description than in the English version. In example (2), however, the describer has provided a word-for-word translation of the English maintaining the original names of people and places. In example (3), the describer has described the scene with different emphases for the Italian audience, not mentioning any details of the room. The British listener, on the other hand, would easily visualise the ‘wood-pannelled art deco room’ as being the traditional interior of an English institution such as the BBC at the time. This begs the question as to whether, if the original English text had been translated, would the translator have attempted to recreate the atmosphere of the ‘wood-pannelled art deco room’ or considered it peripheral for his/her audience.

Indeed, the extent to which cultural values are accessed by viewers through screen translation is a complex question. What is culturally ‘normal’ in one culture/context/language is not necessarily normal in another. All translation is affected to a greater or lesser extent by this phenomenon. Translation specialists point to “lingua-cultural drops in translational voltage” (Antonini & Chiaro, 2009, p. 97), yet Quaglio (2009) wrote a whole book on the language of the American comedy series ‘Friends’, showing the inconsistencies, and pointing to the American-centredness of the show but, in translation, it was extremely popular everywhere. Thus, the question of how to handle cultural issues would, in the final analysis, appear to depend on the translator’s knowledge of his/her audience. In the case of ‘Friends’ the television audience was mostly composed of young people who accepted the inevitable skirting of problematic equivalences, and who in many cases would have been familiar with American customs, lifestyles, etc. through exposure to a whole range of film and television products, and able to a certain degree to extrapolate the original sense.

6. Eye-tracking

Finally, mention will be made of the strategy of eye-tracking, a process whereby a sighted person’s eye movements are captured by a specially designed computer software indicating where the person focusses his/her attention when watching a film or other visual

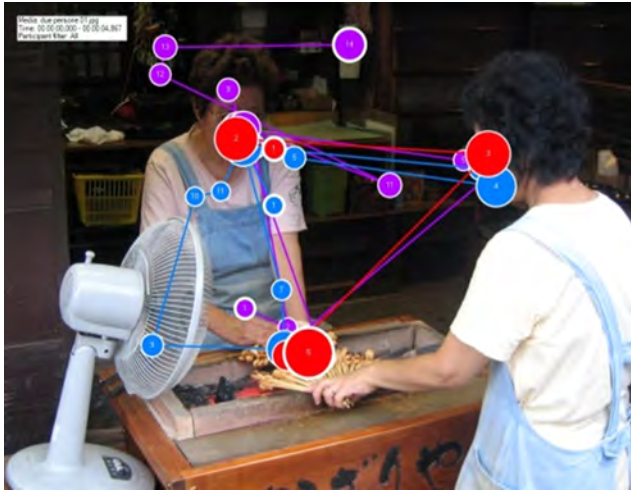
material. The software shows on the screen where the eye ‘fixes’ on a particular element, and the gaps between the fixations, known as saccades. The gaze fixations indicate the ‘areas of interest’ (AOIs) where the viewer spends more time. The number of fixations, their length and the order in which they appear are all of interest to the audio describer.

Figure 2 below shows two women intent on their work. In Figure 3, following an eye-tracking experiment (Taylor, 2017, p. 157), the red circles indicate the main area of interest, that is the two women and their work. Figure 4 shows even more clearly where the greatest focus of attention lies. The ‘hot spots’ in bright red, and then green and yellow in descending order of importance, indicate that the focus lies not so much on the persons and the objects but on the movement that is taking place. The women are nodding their heads and manipulating the objects in their hands. This focus on movement has been confirmed by other eye-tracking experiments (Di Giovanni, 2014; Perego, 2012) and provides a first suggestion to describers. For example, in the opening sequence of the film ‘Marie Antionette’ (Coppola, 2006) in which the screen is filled with the most elaborate clothing and hairstyles, and myriad objects of all shapes and sizes, the gaze of viewers focused pointedly on the queen’s kicking feet and the progress of servants through a room (Taylor, 2017).

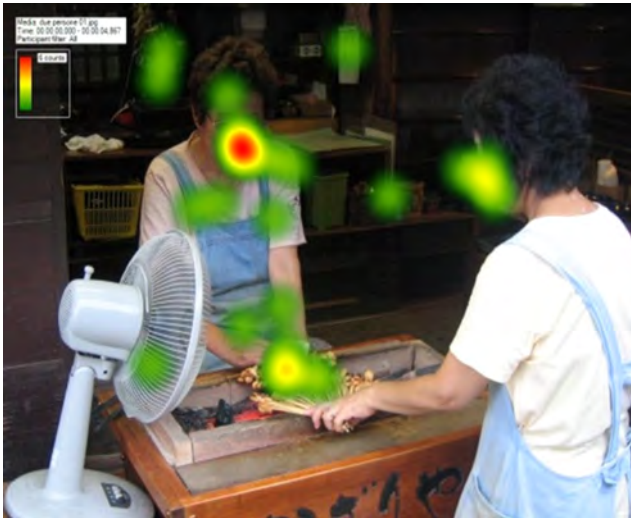
<Figure 2>



<Figure 3>



<Figure 4>



7. Conclusion

Translation, in some form or other, has always existed and it could be postulated that multimodal translation has also a long history. Religious paintings and symbols were explained or ‘semiotically translated’ to illiterate populations. Egyptian hieroglyphics have been translated over the centuries, often with extreme difficulty. But the concept of multimodality and its translation has only relatively recently experienced an upsurge of interest in academia and in its practical applications. How to capture the meaning of multimodal texts has been the aim of a great many scholars over the last few decades (Bateman, 2008; Kress, 2010; Jewitt, 2014; Seizov & Wildfeuer, 2017; Boeris & van Leeuwen, 2017) and there is widespread consensus as to how to harness that meaning. This article has discussed one particular method of exploring multimodal meaning, namely the creation of the multimodal transcription, which has also proved to be useful in the translation of multimodality, inspiring subtitling and dubbing strategies. The handling of culture-bound terms has also been addressed with suggestions as to how to translate such items. There is no iron-hard ruling on how to translate them but rather the translator needs to consider a range of strategic guidelines, deciding on the best solution depending on the particular circumstances, the potential audience, and the ‘world knowledge’ of both translator and audience.

The article then discussed the concept of audio description as a form of semiotic translation of multimodal texts even in its intralingual form. In the case of foreign films, if it is not decided to create a target language AD from scratch, the original AD will need to be translated. In both cases, the intralingual and the interlingual, the use of eye-tracking methodology has been shown to be useful in indicating the ‘areas of interest’ that need to be mentioned and subsequently translated. Research in both areas, multimodality and translation, will continue apace, assisted by ever more sophisticated technological advances, and the future will provide us with ever more insights into how multimodal texts make meaning and how that meaning can be conveyed in another language.

References

- Antonini R. & Chiaro, D. (2009). The Perception of Dubbing by Italian Audiences. In J. Diaz-Cintas & G. Anderman (Eds.), *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*(pp. 97-114). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Baldry, A. (2005). *A Multimodal Approach to Text Studies in English*. Campobasso: Paladino Editore.
- Baldry, A. & Thibault, P. (2006). *Multimodal Transcription and Text Analysis*. London: Equinox.
- Barthes, R. (1993). *Mythologies*. Vintage: London.
- Bateman, J. (2008). *Multimodality and Genre: A Foundation for the Systematic Analysis of Multimodal Documents*. London: Palgrave-Macmillan.
- Boeris, M. & van Leeuwen, T. (2017). Vestors. In O. Seizov & J. Wildfeuer (Eds.), *New Studies in Multimodality: Conceptual and Methodological Elaborations*(pp. 1-14). London: Bloomsbury Academic.
- Diaz-Cintas, J. & Remael, A. (2021). *Subtitling: Concepts and Practices*. Abingdon: Routledge.
- Di Giovanni, E. (2014). Visual and Narrative Priorities of the Blind and Non-blind: Eye Tracking and Audio Description. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, 22(1),136-1523.
- Gottlieb, H. (2001). *Screen Translation: Six Studies in Subtitling, Dubbing and Voice-over*. Copenhagen: Center for Translation Studies, University of Copenhagen.
- Jakobson, R. (1954). On Linguistic Aspects of Translation. In R. Brower (Ed.), *On Translation*(pp. 232-239). Cambridge: Harvard University Press.
- Jewitt, C. (2009a). *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. Abingdon: Routledge.

- Jewitt, C. (2009b). An Introduction to Multimodality. In Jewitt, C. (Ed.), *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*(pp. 15-30). Abingdon: Routledge.
- Katan, D. (1999). *Translating Cultures: An Introduction for Translators, Interpreters and Mediators*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Katan, D. (2002). Mediating the Point of Refraction and Playing with the Perlocutionary Effect: A Translator's Choice? In S. Herbrechter (Ed.), *Critical Studies: Interdisciplinarity and Translation* (Vol 20)(pp.177-195). Amsterdam/New York: Rodolphi.
- Kress, G. & van Leeuwen, T, (1996). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge.
- Lefevre, A. (1982/2000). Mother Courage's Cucumbers: Text, System and Refraction in a Theory of Literature. In L. Venuti (Ed.), *The Translation Studies Reader*(pp. 233-249). London: Routledge.
- Montone, C. (2006). *Sub-tle Sub-titling: Media-ting Culture and Meaning through Concision*. (Doctoral thesis).
- O'Halloran, K. L. (2011). *Multimodal Discourse Analysis*. In K. Hyland and B. Paltridge (Eds.), *Companion to Discourse* (pp. 120-137). London/New York: Continuum.
- O'Sullivan, C. (2013). Multimodality as Challenge and Resource for Translation. *Journal of Specialised Translation*, 20, 2-14.
- Pavesi, M. & Perego, E. (2008). Tailor-made Interlingual Subtitling as a Means to Enhance Second Language Acquisition. In J. Díaz Cintas (Ed.), *The Didactics of Audiovisual Translation*(pp. 215-126). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Perego, E.(2012). *Eye-tracking in Audiovisual Translation*. Roma: Aracne.

- Perego, E. (2018). Into the Language of Museum Audio Descriptions: A Corpus-based Study. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, 27(3), 333-349.
- Quaglio, P. (2009). *Television Dialogue: the sitcom 'Friends' versus natural dialogue*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Reiss, K. (1982/2000). Type, Kind and Individuality of Text: Decision Making in Translation. In L. Venuti (Ed.), *The Translation Studies Reader* (pp. 160 - 171). London: Routledge.
- Rundle, C. (2018). Guest lecture on Quality in Subtitling. Subtitling as Interpretation at the Department of Legal, Language (30 Oct. 2018) Interpreting and Translation Studies of the University of Trieste, Italy.
- Seizov, O. & Wildfeuer, J. (2017). Introduction: Rethinking Multimodality in the Twenty-first Century. In O. Seizov & J. Wildfeuer (Eds.), *New Studies in Multimodality: Conceptual and Methodological Elaborations* (pp. 1-14). London: Bloomsbury Academic.
- Snyder, J. (2013). *The Visual Made Verbal; A Comprehensive Training Manual and Guide to the History and Applications of Audio Description*. Alexandria, VA: American Council of the Blind.
- Taylor, C. (2003). Multimodal Transcription in the Analysis, Translation and Subtitling of Italian Films. *The Translator* 9(2), 191-295.
- Taylor, C. (2013). Multimodality and Audiovisual Translation. In Y. Gambier & L. van Doorslaer (Eds.), *Handbook of Translation Studies* (Vol 4) (pp. 98-104). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Taylor, C. (2017). *Audio Description: A Practical Application of Multimodal Studies*. In O. Seizov & J. Wildfeuer (Eds.), *New Studies in Multimodality: Conceptual and Methodological Elaborations* (pp. 153-174). London: Bloomsbury Academic.
- Taylor, C. (2018). The Multimodal Approach in Audiovisual Translation. In Y.

- Gambier & S. Ramos Pinto (Eds.), *Audiovisual Translation: Theoretical and methodological challenges*(pp. 39-52). Amsterdam: John Benjamins.
- Thibault, P. (2000). *The Multimodal Transcription of a Television Advertisement: Theory and Practice*. In A. Baldry (Ed.), *Multimodality and Multimediality in the Distance Learning Age* (pp. 311-385). Campobasso: Palladino Editore.
- Valero Gisbert, M.J. (2022). *Audio Description for the Screen*. In C. Taylor & E. Perego (Eds.) *The Routledge Handbook of Audio Description*(pp.232-245). London, Routledge.
- Vercauteren, G. (2022). *Narratology and/in Audio Description*. In C. Taylor & E. Perego (Eds.), *The Routledge Handbook of Audio Description* (pp. 78-92). London: Routledge.
- Zhang, Y. & Liu, J. (2009). *Subtitle Translation Strategies as a Reflection of Technical Limitations: A Case Study of Ang Lee's Films*. *Asian Social Science*,5(1), 113-118.

Filmography

- Haynes, T. (director). (2002). *Far from Heaven* [DVD]. Universal City, CA: Focus Features.
- Benigni, R. (director). (1997). *La Vita è Bella*. [DVD]. Rome, Italy: Cecchi Gori Group.
- Scorsese, M. (director). (1980). *Raging Bull*. [DVD]. Beverly Hills, CA: United Artists.
- Coppola, S. (director). (2006). *Marie Antoinette* [DVD]. Culver City, CA: Sony Pictures.

Taylor, Christopher

Full Professor (Retired), English Language and Translation, Department of Law and Languages, University of Trieste

ctaylor@units.it

Main Research Areas: Dubbing, Subtitling, Audiovisual Translation for the Deaf, Audio description for the Blind

Submitted: June 23, 2023

Reviewed: February 3, 2024

Accepted: February 16, 2024

『번역·언어·기술』 편집규정

2019년 11월 1일 제정
2021년 9월 30일 수정

제1장 편집위원회 규정

제1조(명칭)

본 위원회는 동국대학교 번역학연구소 편집위원회라 칭한다.

제2조(구성)

1. 편집위원회는 위원장 1명과 위원 10명 내외로 편성한다.
2. 편집위원장과 위원은 연구소장의 추천에 따라 선출되며 임기는 3년으로 하되 연임이 가능하다.

제3조(기능)

1. 편집위원회는 학술지 『번역·언어·기술(TransLinguaTech)』의 논문 투고 및 심사 기준을 정한다.
2. 편집위원장은 투고된 논문의 심사위원 선정을 의뢰하고, 편집위원회는 심사 결과를 참조하여 논문 게재 여부를 최종 결정한다.
3. 편집위원회는 편집위원장의 요청에 의해 소집되며 출석 위원 과반수 이상의 찬성으로 의결한다.

제2장 투고 규정

제4조(자격)

논문투고 자격은 원칙적으로 번역과 언어 및 관련 기술 연구에 관심 있는 대학원 박사

과정 이상의 전공자나 연구자로 한다. 다만 석사과정생의 경우는 지도교수의 추천과 편집위원장의 결정을 필요로 한다.

제5조(대상)

본 학술지의 게재 대상은 번역과 언어, 또는 번역기술과 관련된 연구논문으로 하되, 인접학문의 이론을 접목한 통역번역 관련 연구논문도 포함된다. 이와 관련된 학술적 성격의 심포지엄 또는 세미나의 발표문도 포함할 수 있다.

제6조(방법)

1. 논문 투고는 마감일(12월31일)까지 온라인 논문투고사이트(<http://submissiontrans.donggu.k.edu/Login>)로 한다. 다만 논문의 투고 규정이나 작성 요령을 지키지 않는 논문은 접수하지 않고 반송한다.
2. 투고 시 투고자의 이름이나 소속 신분을 알 수 있는 사항이 삭제된 파일과 포함된 파일 각 1부씩을 온라인 논문투고사이트에 업로드한다.
3. 접수 시 연구윤리서약 및 저작권 이양 동의서를 함께 제출하도록 한다.

제7조(논문저자 윤리)

저자는 자신이 실제로 수행하거나 공헌한 연구에 대해서만 논문을 발표할 수 있다. 논문은 다른 학술지에 이미 발표되었거나 발표 예정이어서는 안 된다.

제8조(원고 분량)

학술논문은 A4용지 20페이지 내외로 하고 A4 용지 30페이지를 초과하여서는 안 된다. 단, 논문 완성도를 위해 필요한 경우 편집위원회 검토 후 예외를 적용할 수 있다.

제9조(원고작성방법)

원고는 아래한글 및 MS워드 작성하여야 하며, 학술지 논문작성양식을 활용할 수 있다.

제10조(게재여부)

기고문의 채택 여부, 게재 순서 및 체재에 관한 사항은 심사를 거쳐 편집위원회에서 결정한다.

제3장 심사 규정

제11조(절차)

1. 심사위원은 편집위원을 중심으로 해당 분야에서 학술 활동이 뛰어난 전문가를 선정 하되 필요한 경우 비회원도 심사위원으로 위촉할 수 있다. 이때 심사호지의 투고자는 제외한다.
2. 투고된 논문은 각 3명 이상의 심사위원에게 비공개 의뢰되며, 각 심사위원은 ‘논문심 사서’에 기재된 심사기준을 근거로 심사하고 평가의 근거를 구체적으로 기술한다.
3. 심사 의뢰 시 공정성을 위해 심사위원에게 투고자의 이름과 소속 및 기타 정보는 공 개하지 않는다.
4. 편집위원회의 결정에 따라 논문 게재 여부를 정하고 심사결과는 편집위원장 명의로 저자들에게 즉시 통보하도록 한다.

제12조(심사기준) 투고된 논문은 다음의 기준으로 엄정하게 심사한다.

- 1) 학술지 논문으로서의 적합성(10점)
- 2) 논문 주제의 창의성(10점)
- 3) 연구 방법의 적절성(10점)
- 4) 논리적 구성 및 전개(10점)
- 5) 내용의 완결성 및 타당성(10점)
- 6) 연구 결과의 학문적 기여도(기대효과)(10점)
- 7) 참고문헌 인용의 정확성(10점)
- 8) 논문초록의 적합성(10점)
- 9) 기타 편집규정 준수 여부(10점)
- 10) 다른 학술지 또는 논문집에 게재된 사실 여부(10점)

제13조(심사판정) 편집위원회는 심사위원 3인이 내린 심사결과의 평균점수를 기준으로 다음과 같이 판정하여 온라인으로 통보한다.

- 90점 이상: 게재가
- 89~75점: 수정 후 게재
- 60~74점: 수정 후 재심사

- 59절 이하: 게재 불가

제14조(심사판정 후 논문수정)

1. “게재가” 판정을 받은 논문의 경우 수정한 원고를 제출하도록 한다.
2. “수정 후 게재” 판정을 받은 논문의 경우 투고자는 반드시 ‘수정제외서’의 수정 요청 사항을 참고해 논문을 수정한 후 수정 요청 사항 반영 결과를 별도로 정리한 ‘수정이행서’를 수정한 원고와 함께 제출하여 담당 편집위원의 확인을 받는다. 심사위원의 수정 요청 사항에 이의가 있을 경우 그 근거를 밝힌 ‘반론서’를 제출한다.
3. “수정 후 재심사” 판정을 받은 논문의 경우 재심사를 거쳐 게재한다. 이 때 투고자는 ‘수정제외서’의 수정 요청 사항을 반영한 결과를 별도로 정리한 ‘수정이행서’를 수정한 원고와 함께 제출하고 재심사 판정을 부여한 심사위원들은 해당 ‘수정이행서’와 수정된 원고를 바탕으로 최종 게재 여부를 결정한다.

제15조(이의신청)

1. 심사의 결과를 통보 받은 투고자가 그 결과에 이의가 있을 경우에는 1회에 한하여 3일 이내에 해당 사유서를 작성하여 편집위원회에 송부한다.
2. 해당 사유서를 접수한 편집위원회는 해당 심사위원을 출석시켜 그 내용을 소명하도록 할 수 있다.
3. 소명 결과 편집위원회가 자체적으로 게재 여부를 판단할 수 없을 경우에는 해당 원고에 한하여 새로운 심사위원 3인을 선정하여 재심하며 해당 절차와 결과의 처리는 제 11조, 제12조, 제13조, 제14조를 기준으로 진행한다.
4. 편집위원회는 본 학술지의 편집 및 심사, 발행 등에 관한 일체의 사항을 기록하여 문서로 작성, 보관한다.

제4장 발행 규정

제9조(명칭)

이 규정은 번역학연구소 학술지 『번역·언어·기술(TransLinguaTech)』 발행규정이라 한다.

제10조(목적)

이 규정은 번역학연구소 학술지 『번역·언어·기술(TransLinguaTech)』의 발행에 관한 절차를 정하고 관련 업무를 규정하는 것을 목적으로 한다.

제11조(발행시기)

매년 1회 2월 28일에 발행하고, 필요한 경우 발행 횟수를 늘린다.

제12조(발행인)

학술지 『번역·언어·기술(TransLinguaTech)』의 발행인은 번역학연구소장 명의로 한다.

제13조(저작권)

투고된 논문은 게재 여부와 관계없이 반환하지 않으며, 본 학술지에 게재된 논문에 대한 저작권은 저자와 연구소 공동 소유로 한다. 저작권에는 디지털로의 복제권 및 전송권을 포함한다. 따라서 동 논문 전체 혹은 부분을 재수록 할 경우에는 사전에 저자와 연구소의 동의를 얻어야 한다.

제14조(형식)

학술지의 형식은 다음을 따른다.

1. 학술지 앞면 표지에 한글과 영문으로 제목을 명기하고, 발행호수, 발행처명 및 로고, 발행년월, ISSN 번호를 명기한다.
2. 학술지 뒷면 표지에는 영문으로 발행처명 및 로고를 명기한다.
3. 학술지에는 목차, 주제어 목록, 학술논문, 논문규정(편집위원회규정, 투고규정, 심사규정, 발행규정, 연구윤리규정, 기타규정), 편집위원명단 등을 수록한다.
4. 수록 논문 마지막 페이지 좌측 하단에 논문투고일, 심사완료일, 게재확정일을 밝힌다.

제5장 기타 규정

제15조(책임)

1. 저자의 책임: 원고 작성 시에 발생한 문제에 대해서는 궁극적으로 저자가 책임을 진다. 논문심사는 익명으로 이루어지므로 저자의 인적 정보를 드러내지 않도록 한다.
2. 심사자의 책임: 논문 심사자는 심사논문에 대하여 학술적 가치 판단 및 그 판단의 근거를 제시하며, 결함 및 문제점을 지적하고 개선점을 제시한다. 필요할 경우 다른 전문가의 조언을 받을 수 있다. 편집위원회 심사자는 원고에 대한 저자의 저작권을 인정하고 저자의 사전 동의 없이 원고 전체 및 일부를 사용할 수 없다. 또한 심사평가 시 저자에 대한 인신공격이나 모욕적인 표현을 사용해서는 안 된다.
3. 게재가 확정되거나 게재된 이후에도 다른 학술지에 이미 게재된 적이 있거나 무단 도용이 밝혀질 경우 편집위원회 의결에 따라 게재를 취소하고 이후 2년 동안 논문 투고를 제한한다.

부칙

본 규정은 2020년 1월 1일부터 시행한다.

『번역·언어·기술』 원고 작성 및 투고 방법

2019년 11월 1일 제정

2021년 9월 30일 수정

1. 원고: 아래한글로 작성한다.
2. 언어: 한국어나 영어로 작성한다.
3. 논문길이: 20매 내외, 최대 30매를 넘지 않도록 하되, 논문 완성도를 위해 필요한 경우 편집위 검토 후 예외를 적용한다.
4. 영문초록: 서론 앞에 15행 내외로 작성하고 초록 하단에 키워드를 영어와 한국어로 각각 5개씩 표기한다.
5. 논문의 서식:
 - ① 편집 용지 — 용지종류(사용자정의, 폭 151, 길이 224)
 - ② 글자 모양(본문기준) — 한글은 신명신명조 10(줄간격 162%), 장평: 93(본문기준), 자간: -8(본문기준)
 - ③ 여백 주기 — 위쪽: 15.0, 아래쪽: 15.0, 왼쪽: 15.0, 오른쪽: 15.0, 머리말: 12.0, 꼬리말: 12.0
 - ④ 논문 제목은 신명태명조 14(가운데 정렬)로 하고 한줄 띄운 뒤 필자명(신명조 11, 오른쪽 정렬, 글자 당 간격 1 space)을 기입한다.
 - ⑤ 기타 글자 크기 — 소제목: 신명태명조 11, 표와 그림의 제목: 중고딕 7.5, 표 안의 글자: 신명신명조 9, 각주: 신명신명조 9(줄간격 145%), 직접인용: 신명신명조 9(줄간격 150%, 좌우여백 15.0pt)
 - ⑥ 영문초록 — Times New Roman 10(줄간격 162%), 제목은 이탤릭체, 양쪽맞춤
 - ⑦ 참고문헌 — 국문서적은 신명신명조 10(줄간격 162%), 영문서적은 Times New Roman 11(줄간격 162%)
 - ⑧ 자세한 서식규정은 번역학연구소가 제공하는 논문서식(hwp파일)을 통해 확인 가능하다.
6. 각주: 인용문의 출처를 밝히는 외에 주석이 필요한 경우에는 각 면 하단에 단다.

7. 공동저자 표기: 2인 이상이 집필한 논문의 경우, 제1 저자를 앞에 쓰고 나머지 필자를 ‘가나다’ 또는 ‘ABC’ 순으로 기재하며, 제1 저자가 없는 공동 집필의 경우에는 저자들을 ‘가나다’ 또는 ‘ABC’ 순으로 기재한다.
8. 본문에 언급된 모든 문헌을 빠짐없이 참고문헌 목록에 포함한다. 참고문헌은 국내 참고문헌을 먼저 기재하고 외국 참고문헌을 기재한다.

<참고문헌 예시>

- 김순영, 이경희 (2012) 「 「대성당」 번역본의 문체적 특성 고찰 」, 『번역학연구』 13(1): 33-58.
- 조의연 (편저) (2014) 『번역문체론』, 서울: 한국문화사.
- Davis, R. C., & Schleifer, R. (Eds.). (1998). Contemporary literacy criticism: Literary and cultural studies. New York: Longman.
- Grauberg, W. (1989). Proverbs and idioms: Mirrors of national experience?. In G. James (Ed.), Lexicographers and their works (pp. 94-99). Exeter: University of Exeter.
- Hatim, B., & Mason, I. (1990). Discourse and the translator. London: Longman.
- Al-Jubouri, A., & Knowles, F. (1988, March 3-4). A computer-assisted study of cohesion based on English and Arabic corpora: An interim report. In Proceedings of the 12th International ALLC Congress. The 12th International ALLC Congress, Geneva (pp. 98-110). ALLC.
9. 이상에 제시되지 않은 사항에 대해서는 APA(American Psychological Association) 양식을 따른다.
 10. 투고문 첫 페이지에는 제목, 저자명과 소속, 영문 저자명, 영문 제목, 영문 초록이 반드시 포함되어야 한다.
 11. 투고문 마지막 페이지에는 저자명과 소속, 이메일 연락처와 관심분야를 기재한다.
 12. 투고는 마감일(매년 2월 28일)까지 온라인 논문투고사이트(<http://submissiontrans.dongguk.edu>)로 한다.
 13. 심사자의 의견 및 수정에 관한 제안을 투고자에게 보내면, 투고자가 마감기한까지 수정된 원고를 제출하여야 게재 가능하다.

『번역·언어·기술』 논문 작성 양식

2019년 11월 1일 제정

번역 및 언어현상이나 관련 기술 연구

[신명조 14, 가운데 정렬]

[신명조 11, 오른쪽 정렬, 글자당 간격 1space] 김 동 국

[신명조 10, 오른쪽 정렬](동국대)

[한 줄 띄기, 줄간격 162%]

Kim, Dongguk. *A Study on the Translation, Language* (Times New Roman 10, 이탤릭체)

This study explores the ways...(Times New Roman 10, 162%.)

[한 줄 띄기, 줄간격 162%, 휴먼고딕 9][주제어 5개 제시]

▶ Key Words: Korean literature, translation, language, technology, artificial intelligence

▶ 키워드: 한국 문학, 번역, 언어, 기술, 인공지능

[초록은 영어로 작성한다. 길이는 15행 내외로 하며 초록 하단에 한국어와 영어 주제어(Key Words)를 각각 5개씩 제시한다.]

[두 줄 띄기, 줄간격 162%]

1. 서론

[신명 태명조 11, 가운데 정렬]

[한 줄 띄기, 줄간격 162%]

본 연구는 번역, 언어 또는 관련 기술에 대한... [신명 신명조 10, 줄간격 162%, 들여쓰기 15]

[두 줄 띄기, 줄간격 162%]

2. 산업 번역

[신명 태명조 11, 가운데 정렬]

[한 줄 띄기, 줄간격 162%]

2.1 인공지능번역 [신명태고딕 10, 들여쓰기 15]

실제로 기계 번역, 즉 AI 번역의 오류는 빈번하다. 아직 AI가 문법은 물론 문장의 맥락을 읽어낼 능력이 없을 뿐더러 글의 종류에 따라 정확도도 천차만별이기 때문이다.3)

2.1.1 번역가 역할 [신명 신명조 10, 들여쓰기 없음]

최근 4차 산업혁명 시대 번역가의 설 자리가 없을 것이란 예상이 잇따르고 있다.

미래의 번역 분야 종사자는 결국 ‘포스트에디팅’(post-editing·초별 기계번역 뒤 감수 작업)을 하는 이들과 전문 번역가로 나눌 겁니다.....

[직접인용, 글자크기 9, 줄간격 150%, 왼쪽/오른쪽 여백 15.0pt]

<표 1> 구글 번역과 네이버 번역 비교

[영어의 경우 ‘Table 1’으로 표기 / 고딕 7.5, 가운데 정렬]

3) 국민일보에 따르면, “AI 번역도 결국 인간 언어능력... 번역가 역할 달라질 것”....

[글자모양 본문과 동일, 글자크기 9, 줄간격 145%]

구글 번역	네이버 번역

[표 안은 신명신명조 9, 줄간격 130%]

[한 줄 띄기, 줄간격 162%]

〈그림 1〉 인공지능 번역과 번역가의 역할
 [영어의 경우 ‘Figure 1’으로 표기 / 고딕 7.5, 가운데 정렬]

[두 줄 띄기, 줄간격 162%]

참고문헌

[신명 태명조 11, 가운데 정렬](영어의 경우 ‘References’로 표기)

[신명 신명조 10 /Times New Roman 11, 줄간격 162%, 내어쓰기 25pt]

김순영, 이경희 (2012) 「『대성당』 번역본의 문체적 특성 고찰」, 『번역학연구』 13(1): 33-58.

조의연 (편저) (2014) 『번역문체론』, 서울: 한국문화사.

Davis, R. C., & Schleifer, R. (Eds.). (1998). Contemporary literacy criticism: Literary and cultural studies. New York: Longman.

Grauberg, W. (1989). Proverbs and idioms: Mirrors of national experience?. In G. James (Ed.), Lexicographers and their works (pp. 94-99). Exeter: University of Exeter.

Hatim, B., & Mason, I. (1990). Discourse and the translator. London: Longman.

Al-Jubouri, A., & Knowles, F. (1988, March 3-4). A computer-assisted study of cohesion based on English and Arabic corpora: An interim report. In Proceedings of the 12th International ALLC Congress. The 12th International ALLC Congress, Geneva (pp. 98-110). ALLC.

[한국어 문헌을 앞에 표기하고 외국어 문헌을 뒤에 표기한다.]

[두 줄 띄기, 줄간격 162%]

김동국

동국대학교 영어영문학부 교수

kim@dongguk.edu

관심분야:

논문투고일: 2022년 월 일

심사완료일: 2023년 월 일

게재확정일: 2023년 월 일

동국대학교 번역학연구소 연구윤리규정

2019년 11월 1일 제정

제1장 총 칙

제1조(목적)

본 규정은 연구윤리를 확립하고 연구부정행위를 예방하고 연구윤리 준수여부에 관한 문제 제기, 판단 및 집행에 관한 업무를 수행하기 위한 동국대학교 번역학연구소(이하 '연구소') 연구윤리위원회(이하 '위원회')의 구성 및 운영 등에 관한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(적용대상)

이 규정은 기관 내 연구개발 활동과 직, 간접적으로 관련 있는 모든 직원에 대하여 적용한다.

제3조(용어의 정의)

1. 연구부정행위(이하 '부정행위')라 함은 연구의 제안, 연구의 수행, 연구결과의 보고 및 발표 등에서 행하여진 위조, 변조, 표절, 부당한 논문저자 표시 행위 등을 말하며 다음 각 호와 같다.
 - ① '위조'는 존재하지 않는 데이터 또는 연구결과 등을 허위로 만들어 내는 행위를 말한다.
 - ② '변조'는 연구 재료, 장비, 과정 등을 인위적으로 조작하거나 데이터를 임의로 변형, 삭제함으로써 연구 내용 또는 결과를 왜곡하는 행위를 말한다.
 - ③ '표절'이라 함은 타인의 아이디어, 연구내용, 결과 등을 정당한 승인 또는 인용 없이 도용하는 행위를 말한다.
 - ④ '부당한 논문저자 표시'는 연구내용 또는 결과에 대하여 과학적, 기술적 공헌 또

는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 과학적, 기술적 공헌 또는 기여를 하지 않은 자에게 감사의 표시 또는 예우 등을 이유로 논문저자 자격을 부여하는 행위를 말한다.

⑤ 본인 또는 타인의 부정행위의 의혹에 대한 조사를 고의로 방해하거나 제보자에게 위해를 가하는 행위

⑥ 타인에게 상기의 부정행위를 행할 것을 제안, 강요하거나 협박하는 행위

⑦ 기타 과학기술계에서 통상적으로 용인되는 범위를 심각하게 벗어난 행위

2. ‘제보자’라 함은 부정행위를 인지한 사실 또는 관련 증거를 해당연구기관 또는 연구지원기관에 알린 자를 말한다.
3. ‘피조사자’라 함은 제보 또는 연구기관의 인지에 의하여 부정행위의 조사대상이 된 자 또는 조사 수행 과정에서 부정행위에 가담한 것으로 추정되어 조사의 대상이 된 자를 말하며, 조사과정에서의 참고인이나 증인은 이에 포함되지 아니한다.
4. ‘예비조사’라 함은 부정행위의 의혹에 대하여 공식적으로 조사할 필요가 있는지 여부를 결정하기 위한 절차를 말한다.
5. ‘본 조사’라 함은 부정행위의 의혹에 대한 사실 여부를 입증하기 위한 절차를 말한다.
6. ‘판정’이라 함은 조사결과를 확정하고 이를 제보자와 피조사자에게 문서로써 통보하는 절차를 말한다.

제4조(기능)

위원회는 다음 각 호에 대해서 심의, 의결한다.

1. 연구 진실성 관련 제도의 수립 및 운영에 관한 사항
2. 예비조사와 본 조사의 착수 결정 및 조사결과의 승인에 대한 사항
3. 예비조사위원 및 본 조사 위원 위촉에 관한 사항
4. 재심 요청의 승인에 관한 사항
5. 제보자 보호 및 피조사자 명예회복에 관한 사항
6. 연구 진실성 검증 결과의 처리 및 후속조치에 관한 사항
7. 기타 위원장이 부의하는 사항

제2장 구성 및 운영

제5조(구성 등)

위원회는 편집위원장, 운영위원장, 연구위원 중 편집위원회의 추천에 의해 연구소장이 위촉하는 9인 이내의 위원으로 구성되며 위원장은 위원 중에서 호선한다.

제6조(위원 및 위원장)

위원장은 연구소장이 겸직할 수 있으며 해당 분야의 전문가를 3인 이상 위촉하고 동 기관 소속이 아닌 외부인사를 2명 이상 위촉한다. 단 당해 조사 사안과 이해관계가 있는 자를 포함시켜서는 안 된다. 위원장 및 위원의 임기는 2년으로 하되 연임할 수 있다. 다만 결원으로 인하여 새로 임명된 위원의 임기는 전임자의 잔임 기간으로 한다.

제7조(전문위원)

조사나 검증의 전문성을 위해서 필요한 경우 본 위원회의 위촉으로 전문위원을 둘 수 있다.

제8조(회의)

1. 위원장은 위원회의 회의를 소집하고 그 의장이 된다.
2. 회의는 재적위원 과반수 이상의 출석과 출석위원 3분의 2 이상의 찬성으로 의결한다.
3. 위원장은 심의안건이 경미하다고 인정할 때에는 서면심의로 대체할 수 있다.
4. 위원회에서 필요하다고 인정될 때에는 관계자를 출석하게 하여 의견을 청취할 수 있다.

제3장 연구진실성 검증

제9조(접수)

부정행위에 대해 연구소장에게 실명으로 제보된 건만 접수한다.

제10조(예비조사)

1. 위원회는 관련 제보를 접수한 날로부터 10일 이내에 3인으로 구성된 예비조사위원회를 구성한다.
2. 예비조사는 연구소장이 담당하되, 예비조사위원은 위원회에서 선임한다.
3. 예비조사위원회는 조사 착수 후 30일 이내에 결과를 위원회에 보고해야 하며, 결과보고서에는 다음과 같은 사항이 반드시 포함되어야 한다.
 - ① 제보의 구체적인 내용 및 제보자의 신원정보
 - ② 조사의 대상이 된 부정행위 혐의 및 관련 연구 과제
 - ③ 본 조사 실시 여부 및 판단의 근거
 - ④ 관련 증거 자료
 - ⑤ 제보 일이 시효 기산일로부터 5년을 경과하였는지의 여부

제11조(본조사)

1. 위원회는 예비조사위원회의 조사결과 본 조사의 필요성이 인정되는 경우, 예비조사결과 승인 후 30일 이내에 본 조사위원회를 구성한다.
2. 본 조사위원회는 7명 이상의 위원으로 구성하며, 해당 분야의 전문적인 지식 및 경험이 풍부한 전문가를 4인 이상 포함하며, 공정성과 객관성을 확보하기 위하여 외부 인사를 2명 이상 위촉한다.
3. 본 조사위원회는 조사 착수 후 90일 이내에 결과를 위원회에 보고해야 하며, 결과보고서에는 다음과 같은 사항이 반드시 포함되어야 한다.
 - ① 제보의 구체적인 내용 및 제보자의 신원 정보(익명 제보인 경우 예외)
 - ② 조사의 대상이 된 부정행위 혐의 및 관련 연구 과제
 - ③ 해당 연구 과제에서의 피조사자의 역할과 혐의의 사실 여부
 - ④ 관련 증거 및 증인
 - ⑤ 조사 결과에 대한 제보자와 피조사자의 이의제기 또는 변론 내용과 그에 대한 처리 결과
 - ⑥ 본 조사위원회 명단
4. 조사의 연장이 필요한 경우 위원장의 허가를 얻어 그 기간을 연장할 수 있다.
5. 본 조사위원회의 개별적인 조사활동 수행 시 필요한 구체적인 지침 등은 위원장이 위원회의 의결을 거쳐 정한다.

6. 본 조사와 관련된 기록은 조사 종료 이후 5년간 보관하여야 한다.

제12조(조사 결과에 따른 조치)

1. 위원회는 피조사자의 행위가 연구 부정행위에 해당한다는 본 조사위원회의 조사 결과를 승인 시 연구소장에게 징계 및 제재 조치를 권고한다. 연구윤리 위반이 발각될 시 해당 저자는 5년 동안 본 학술지에 투고할 수 없으며, 동 기간 동안 투고 논문 심사도 참여할 수 없다.
2. 위원회는 피조사자의 행위가 연구 부정행위에 해당되지 않는다는 본 조사위원회의 조사 결과를 승인 시 피조사자의 명예를 회복시키기 위한 조치를 취한다.
3. 위원회는 본 연구소의 구성원이 고의 또는 중대한 과실로 당해 주장이나 증언에 반하는 사실을 간과하여 진실에 어긋나는 제보를 하였을 시 연구소장에게 징계를 건의할 수 있다.
4. 1항, 3항의 징계 및 상당한 제재 조치에 관한 세부 사항은 따로 정한다.

제13조(결과의 통지)

위원장은 조사 결과에 대한 위원회의 결정을 서면으로 작성하여 지체 없이 피조사자와 제보자에게 통지한다.

제14조(재심의)

피조사자 또는 제보자는 위원회의 결정에 불복이 있을 경우 결정을 통지 받은 날부터 30일 이내에 위원회에 그 이유를 서면으로 하여, 재심의를 요청할 수 있다.

제4장 조사의 원칙

제15조(절차적 권리 보장)

제보자와 피조사자에게 의견진술, 이의제기 및 변론의 권리와 기회를 동등하게 보장해 주어야 하며, 관련 절차를 사전에 고지해 주어야 한다.

제16조(출석 및 자료요구)

1. 조사 시 필요에 따라 제보자, 피조사자, 증인, 참고인 등의 진술을 청취하기 위한 출석을 요청할 수 있으며 피조사자는 반드시 응해야 한다.
2. 조사 시 피조사자에게 자료의 제출을 요구할 수 있으며, 증거 자료 보존을 위하여 부정행위 관련자에 대한 실험실 출입의 제한, 해당 연구 자료의 압수·보관 등의 상당한 조치를 취할 수 있다.

제17조(비밀의 유지 등)

1. 위원회는 어떠한 경우에도 제보자의 신원을 노출시키지 말아야 하며 조사 결과가 확정되기까지 피조사자의 명예를 보호하기 위하여 노력하여야 한다.
2. 제보·조사·심의·의결 및 건의조치 등과 관련된 일체의 사항은 비밀로 하되, 국가기관의 요구 등 상당한 공개의 필요성이 있는 경우 위원회의 의결을 거쳐 공개할 수 있다.
3. 각 위원 및 조사에 직·간접적으로 참여한 자, 관계 위원은 조사·심의·의결 및 직무수행 과정에서 취득한 모든 정보에 대하여 비밀을 엄수해야 하며, 그 직을 그만둔 후에도 동일하다.

제18조(제보자 보호)

위원회는 제보자에게 가해질 수 있는 보복행위에 대한 방지 조치와 보복행위가 행하여진 경우 사실을 위원장에게 알리고 위원장에게 징계 조치를 권고할 수 있다.

부 칙

본 규정은 2020년 1월 1일부터 시행한다.

2024년 제 5 권

발행인: 김 순 영

발행일: 2024년 2월 28일

발행처: 동국대학교 번역학연구소

연락처: 주소: 서울특별시 중구 필동로 1길 30
동국대학교 법학관 355호

전화: 02-2260-8657

이메일: trans@dongguk.edu

홈페이지: <https://trans.dongguk.edu/>
