

분과 6

한국어 통번역 연구

사회 : 기준성(디지털서울문화예술대학교)

다국적 유학생 통번역 수업 사례 연구 -디지털 리터러시 역량 강화를 중심으로-

권문화(호남대학교)

1. 서론

본 연구는 외국인 유학생을 대상으로 한 학부 통번역 수업 사례를 다루는 연구이다. 아울러 본 연구에서는 학습자의 디지털 리터러시 강화를 위한 구체적인 수업 설계 원리와 설계 과정을 제시하고자 한다. 한국어 학습자들은 정제된 텍스트를 읽고 듣는 것을 넘어 이제는 다양한 장르와 형식 그리고 디지털 환경을 통해 다양한 미디어에서 제시된 원본 자료를 잘 활용할 수 있는 능력을 키워야 한다. 이러한 교육 목적에 도달하기 위해 본 연구자는 실제로 유학생 대상의 학부 통번역 수업을 운영하여 학습자들의 디지털 리터러시 역량 강화 방안을 모색하고자 한다. 덧붙여 설명할 부분으로 해당 수업은 좁은 의미에서의 통역과 번역 능력을 갖추는 것에 목적을 두기보다는 한국어 학습 도구이자 기초적인 수준에서의 통번역 지식과 기술을 익히는 것이 주 목적이라고 할 수 있다.

해당 수업은 수업 진행 후 귀납적인 연구 결과물의 도출을 지양하며 디지털 리터러시의 하위 구성 요인(ICT기술 영역, 인지적 영역, 정의적 영역 및 사회적 영역: Hobbs, 2010)을 고려하여 수업 절차를 면밀히 구성하고자 한다. 본 연구는 다국적 학습자를 대상으로 한 통번역 수업 사례로서 학습자들이 디지털 리터러시 역량 함양을 위한 보조적 수업 도구로 메타버스 플랫폼 스팟과 기계 번역을 활용한 번역 활동을 구성하기 위해 네이버 파파고와 구글 번역 등 디지털 도구 및 플랫폼을 사용하여 한국어 교육에서의 적용 가능성을 파악하고자 한다.

본 연구에서는 먼저 수업 구성 방안의 근거가 되는 디지털 리터러시 및 연관 개념인 미디어 리터러시와 멀리 리터러시 등의 개념을 문헌 연구를 통해 정리하고자 한다. 아울러 핵심 개념인 디지털 리터러시의 하위 구성 요인을 명시화하여 각 요인별로 포함해야 할 역량에 따른 수업 절차 및 내용에 대해 제시할 것이다. 또한 다국적 학습자 대상이라는 특수성과 이들의 디지털 문식성 역량 강화의 목표에 도달하기 위한 통번역 수업을 제안함으로써 한국어 교육 도구로서의 통번역 활동의 효용성을 파악하고 디지털 리터러시 강화를 위한 다양한 매체를 실제 수업에서 적용한 사례를 소개하고 그 효과를 검증하여 결과로 도출하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 리터러시 관련 개념 및 디지털 리터러시의 개념

리터러시(literacy)는 문식성(文識性)의 번역어로도 등장하며 문식성이나 리터러시라는 용어 외에도 문해력, 문번력, 문

자해독능력으로 명명되기도 한다. 1951년 유네스코(UNESCO) ‘교육통계표준화전문가위원회(The Expert Committee on Standardization of Educational Statistics)’에서는 문식성을 ‘자신의 일상생활에 관한 짧고 간단한 문장을 이해하며 읽고 쓸 수 있는 능력’으로 규정하였다(윤여탁, 2015; 윤여탁, 2018ㄷ, 윤여탁, 2018: 234).

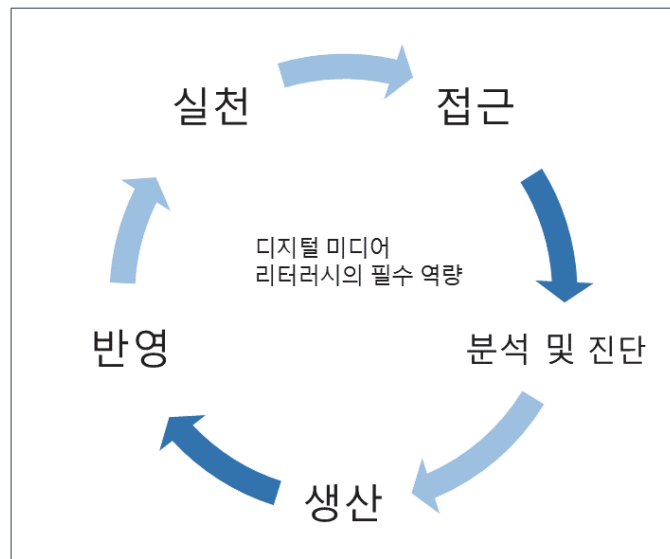
이러한 문식성의 개념은 현재 다양한 측면에서 확장된 개념으로 활용되고 있다. 예컨대 다중문식성은 ‘뉴런던 그룹’ 멤버들이 기존의 문식성 교육이 학습자들의 요구에 부응하지 못한다고 진단하여 새로운 문식성 개념에 대해 제안한 것이다. 다중문식성은 간단한 글을 읽고 쓰는 능력과 같은 기존의 기능적 측면에서의 문식성의 개념을 넘어서 문화와 언어의 다양성과 미디어 기술 등 현대 사회의 새로운 특성들을 문식성 교육과 접목해야 한다고 제안하고 있다. 한국어 또는 국어 교육 분야에서는 최인자(2002)가 다중문식성 개념을 이룬 시기에 국어 교육에 접목하였고 정현선(2005)에서는 미디어 문식성에 대하여 다루었으며 안젤라 리-스미스(2016)에서는 한국어교육과 다중문식성을 연계하여 TV 방송 공익광고를 활용한 수업 사례를 소개하고 있다. 최근의 논의로는 권문화·이경(2023)의 논의를 들 수 있는데 해당 논의에서는 다중문식성의 이론에 근거하여 한국어 학습자들을 위한 통번역 수업을 설계하는 비교적 새로운 시도를 선보였다. 이 연구에서는 한국어 학습자의 다중문식성을 함양하는 교육 패러다임을 아래와 같이 제안하였다.

구체적으로 보자면 한국어 학습자의 다중문식성 함양은 다중언어 문식성, 다중문화 문식성과 다양한 미디어 등 다중적인 의사소통 역량의 강화를 통하여 이루어진다. 학습자의 다중문식성 신장을 도모하는 요인들을 살펴본다면 우선, 다중언어 문식성은 장르별 한국어 텍스트에 대한 이해, 모국어와 한국어, 한국어와 모국어 양 방향에서 이루어지는 전환 연습 등을 통하여 다중언어 문식성을 함양할 수 있다. 그다음, 다중문화 문식성은 목표 문화와 자국 문화에 대한 비교, 한국어와 모국어를 제외한 타언어에 대한 수용력(receptiveness)을 기르며 각 나라에서 생산된 문화 콘텐츠를 번역 제재로서 이해, 비평 및 감상하는 것을 통하여 다중문화 문식성을 실천하도록 하였다. 마지막으로 학습자들의 미디어 리터러시 신장은 한국어 교육 제재로서의 텍스트나 이미지, 동영상 등 다양한 양식으로 제시되는 의사소통 방식을 비판적으로 인식하고 통번역 시 필요한 주제나 자료 등을 주도적으로 검색하고 수집할 수 있는 능력, 멀티미디어 자료에 자막이나 더빙을 입히거나 이를 편집하여 재생산할 수 있는 기술에 대한 활용 능력을 포함한다(권문화·이경, 2023: 37). 아울러 황은하(2022: 348)에서는 다중문식성은 두 가지의 다중 차원, 즉 ‘다중 의사소통 방식’과 ‘다중언어’가 포함되는데 이는 곧 다중문식성이 인터넷과 멀티미디어 등 확장된 유형의 의사소통 방식을 기본으로 하고 다양한 문화, 사회 또는 특정한 맥락에서 사용하는 의미 창조의 다양성이 강조되어야 한다고 제안하였다. 해당 연구에서 언급된 다중문식성은 “주어진 자원을 사용하여 의미를 구성해 가는 의도적 행위”로서 “의미를 디자인하는 활동의 구성”을 강조하며 ‘경험 학습(Situated Practice)’, ‘명료한 교수(Overt Instruction)’, ‘비판적 사고(Critical Framing)’, ‘적용 연습(Transformed Practice)’의 네 가지 교수 학습 행위에 의해 촉진될 수 있다(New London Group, 1996; 황은하, 2022).

다중문식성, 즉 멀티 리터러시(multy-literacy)는 비교적 포괄적이고 다층적인 교육적 패러다임이라면 이번 연구에서 핵심적으로 다룰 디지털 리터러시(Digital Literacy)와 연관 개념인 미디어 리터러시(Media Literacy)는 21세기에 필요한 역량으로 가장 많이 논의되고 개념화된 리터러시라고 할 수 있다. 디지털 리터러시는 Glistler(1997)가 처음으로 사용하였는데 이는 기존의 리터러시 개념과는 달리 디지털 언어에 기반을 둔다는 특징이 있다. 디지털 리터러시와 미디어 리터러시는 디지털 플랫폼 또는 디지털 자료로서의 의사소통 방식이 강조된다는 공통점이 있으며 가장 많이 혼용되기도 하는 개념이다. 그러나 두 개념에는 차이가 있는데 먼저 미디어 리터러시는 미디어를 통해 정보에 접근(access)하고, ‘뉴스 리터러시’, ‘유튜브 리터러시’, ‘메신저 리터러시’ 등의 파생 개념에서 파악할 수 있듯이 미디어의 사용에 초점을 두고 인지적 측면에서 언어를 가르치는 것을 목적으로 삼는다는 것을 알 수 있다. 이와 달리 디지털 리터러시는 디지털 공간에서 디지털 정보를 이해하고, 활용할 수 있는 능력을 강조한다(린천천·권순희, 2021: 150). 린천천·권순희(2021)에 따르면 학문

목적 학습자는 학업 수행을 위하여 특정 미디어를 활용하는 능력보다는 디지털 공간에서 스스로 정보를 수집하고 비판적으로 정보를 검증, 선별, 평가하는 능력이 필요하다고 제안하고 있다. 다만 본고에서는 한국어 학습자들은 디지털 공간에서의 텍스트 활용뿐만 아니라 외국어 또는 제2언어로서의 한국어 맥락에서 다양한 미디어 사용에 친숙해지고 능동적으로 사용하는 능력도 포함 시키는 것이 타당하다고 생각한다.

두 가지 개념을 복합적으로 수업 설계에 적용 시키기 위해서는 두 개념을 명확히 해야 할 필요가 있다. Hobbs(2010: 17)에서는 디지털 리터러시와 미디어 리터러시의 연구 성과를 제시하고 있으며 디지털 미디어 리터러시라는 용어의 개념을 텍스트, 도구, 기술의 사용, 비판적 분석과 사고, 창의적인 생산, 윤리적인 사고와 협업 능력까지 모두 포함하는 사회적, 정의적, 인지적 역량이라고 설명하였다¹⁾. 또한 유럽 공통 참조 기준(CEFR, 2018)을 바탕으로 한 문화 간 디지털 리터러시 공통 참조 기준(CFRIDiL, 2019)에서도 디지털 리터러시의 정의를 업무 수행, 문제 해결, 상호작용, 정보 관리와 협력, 콘텐츠의 창조 및 공유 또는 지식을 구성하기 위한 ICT(Information and Communications Technology) 기술 및 디지털 미디어를 효과적이며 효율적으로 사용하고 비판적, 윤리적으로 사용하기에 필요한 지식, 기술 및 태도로 정의하고 있다. Hobbs(2010)는 앞서 언급한 디지털 미디어 리터러시의 필수 역량을 접근(access), 분석 및 진단(analyze & evaluate), 생산(create), 반영(reflect)과 실천(act)으로 보고 있다.



〈그림 1〉 디지털 미디어 리터러시의 필수 역량

〈그림 1〉에서 제시하였다시피 이 다섯 가지 역량은 동시적 그리고 순환적으로 작동하며 참여자들이 정보를 끊임없이 소비하고 생산하는 과정에서 능동적인 참여자가 되는 것을 제안한다.

1) In this report, the term “digital and media literacy” is used to encompass the full range of cognitive, emotional and social competencies that includes the use of texts, tools and technologies; the skills of critical thinking and analysis; the practice of message composition and creativity; the ability to engage in reflection and ethical thinking; as well as active participation through teamwork and collaboration.

〈표 1〉 디지털 미디어 리터러시의 필수 역량(Hobbs: 2010: 19)

디지털 미디어 리터러시의 필수 역량
1. 접근: 각종 미디어 및 정보 기술 도구를 효과적으로 사용하고 유의미한 내용을 주변에 공유할 수 있는 역량
2. 분석 및 진단: 정보의 질적 가치, 사실 여부, 신뢰도 및 관점에 대한 분석이 가능하며 해당 정보로 인해 예측되는 결과 및 사회에 대한 영향을 비판적으로 진단하는 역량
3. 생산: 정보 생성의 목적과 소비 대상을 고려하여 창의성 및 신념을 가지고 각종 기술 도구를 활용한 정보 생성 역량
4. 반영: 개인의 정체성, 경험과 의사소통 행위에 사회적 책임 의식과 윤리적 원칙을 적용할 수 있는 역량
5. 실천: 가족, 직장 및 지역 사회 안에서 개인적 또는 협동적 업무 수행에 있어서 지식을 공유하고 문제를 해결하며 지역 및 국가, 나아가 국제적 수준에서 공동체의 구성원으로서 참여 가능한 역량

〈표 1〉에서 제시한 바와 같이 Hobbs는 디지털 미디어 리터러시를 인지적, 정의적 및 사회적 측면에서 다루고 있다. 이는 상대적으로 포괄적인 개념이라고 할 수 있으며 디지털 리터러시의 개념에 대해 한국어교육 분야에서 다루어진 연구들을 통해 명확히 해보도록 한다. 최열(2011)에서는 디지털 중심의 환경에서 필요한 정보를 검색, 분류 및 추적하고, 검색된 정보를 비판적인 관점으로 분석하고, 능동적으로 재생산하며 문제 해결을 위한 새로운 자원으로 활용하고, 자원을 다른 사람과 공유하여 나가는 능력으로 간주하였다. 김시연(2015)에서는 정보 통신 기술을 사용할 수 있는 능력부터 정보 통신 기술을 활용하여 자신을 표현할 수 있는 능력까지 포괄하는 개념으로 보았다. 이어서 김나래(2020)에서는 디지털 환경에서 흩어진 정보를 선별하고, 선별된 정보를 이해하고 비판적으로 평가하여 궁극적으로는 해당 내용을 활용할 수 있는 능력이라고 보았다. 심선향(2021)에 의하면 디지털 리터러시는 단순히 디지털 기기의 활용 능력을 넘어 디지털화 되어 공유되는 모든 정보, 지식 체계를 인식하고 선택하며, 이를 통한 의사소통 및 문제 해결 능력을 포함하는 용어임을 밝혔다. 한편, 전형길(2020)에서는 학습 수요의 다양화 속에서 일상적 의사소통을 초월하는 차세대 한국어교육의 목표를 찾을 수 있으며 한국어 학습자는 매체의 소비, 유통, 생산 과정을 찾아 참여 과정에서 데이터를 추적하는 포스트 휴먼의 복합적 인지 작용 능력이라고 정의하였다. 전형길(2020)의 연장선상에서 전형길(2023)에서는 학문 목적 학습자들이 학업을 성취할 수 있도록 디지털 공간에서 스스로 정보를 찾고 선별하며 비판적으로 인식하여 주도적으로 탐구하고 문제를 해결하는 능력으로 보았다.

다른 한편으로 조영미(2020)에서는 해외에서의 한국 문화 교육과 미디어 리터러시를 접목한 연구를 진행하였다. 해당 논문은 연구의 출발로 한류 열풍을 들고 있으며 해외의 학습자들의 한국 문화에 대한 지속적인 관심이 한국어 학습으로 이어졌다고 보고 있다. 미디어의 다양화 및 다변화 속에서 학습자들은 미디어 속의 문화를 단순히 향유하는 수동적인 미디어 소비자가 아니라 이미 다양한 방식으로 미디어 생산자로서의 역할을 수행하고 있다(조영미, 2020: 425). 최근 생산자와 소비자를 합성한 '프로슈머(prosumer)'라는 용어가 등장했는데 이는 현대 사회에서 이용하는 미디어의 특징인 '쌍방향성'을 잘 보여준다. 해당 논문에서는 급격한 사회변화와 다양해지는 매체가 쏟아내는 다량의 정보를 분석하고, 학습자가 자국의 문화와 적극적으로 비교하며 목표 문화에 대한 이해를 돕고 자국 문화를 낯설게 보며 정보를 보다 비판적으로 수용하는 능력이 미디어 리터러시의 역량에 의해 견인될 수 있다고 보고 있다. Buckingham(2004)에 의하면 미디어 리터러시의 개념은 미디어를 사용하고 해석하기 위해 필요한 지식, 기술 및 능력을 가리키며 미디어에 대한 수용, 해석 및 재생산하는 통합적인 능력을 총칭한다. 미디어는 한국어나 한국 문화를 가르치는 주요 경로가 될 수 있으며 한류가 한국어 학습의 주된 동기가 된다면 미디어는 수업 제재 또는 수업 도구로 활용도가 높을 것이다. 또한 미디어는 더 이상 도구가 아니라 디지털 공간에서 학습자들이 미디어화된 환경과 맥락을 이해하고 개인과 사회와 소통하는 능력으로까지 확

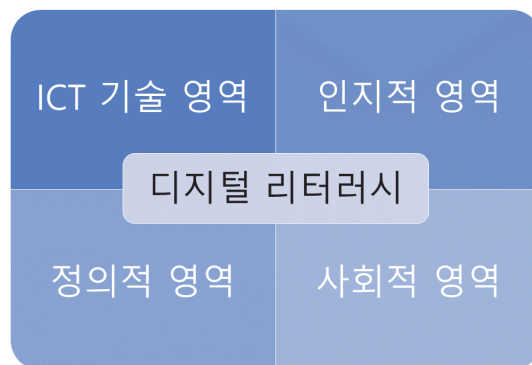
장되었으며 디지털 리터러시와 상당한 접점을 이루고 있다.

이로써 디지털 리터러시와 미디어 리터러시의 개념을 통합적인 시각에서뿐만 아니라 분리적으로 그 개념을 살펴 보았다. 본고에서는 잠정적으로 디지털 리터러시를 미디어에 대한 이해 및 미디어를 활용하기 위한 기술과 능력을 포함한 것으로 간주하고자 한다. 현대 사회에서의 미디어의 '쌍방향성'은 Hobbs(2010)에서의 디지털 미디어 리터러시의 다섯 번째 역량인 실천 즉 사회적 측면에서 공동체 구성원으로서 사회와 상호작용하는 것을 대변할 수 있다. 그리고 용어에 대한 사용은 재고가 필요하겠지만 본고에서는 Hobbs가 제안한 디지털 미디어 리터러시보다는 디지털 리터러시로 통합하여 사용하려고 한다. 디지털 리터러시에 대한 정의는 다음과 같이 정리하도록 한다.

디지털 리터러시는 디지털 중심의 환경에서 디지털 기기를 활용하여 정보를 검색, 분류 및 추적하고, 검색된 정보를 비판적으로 선별하여 사용하며 각종 미디어 및 정보 통신 기술을 통하여 재생산에 참여함으로써 궁극적으로 문제를 해결하고 생성된 자원을 다른 사람과 공유하는 능력이다.

2.2. 디지털 리터러시의 구성 요인

디지털 미디어 리터러시라는 용어를 사용하여 텍스트, 도구, 기술의 사용, 비판적 사고력, 창의적인 생산력, 윤리적인 사용 등을 모두 포함한 포괄적인 개념을 제시한 Hobbs(2010)에서는 디지털 리터러시를 구성하는 영역을 ICT 기술 영역, 인지적 영역, 정의적 영역, 사회적 영역으로 구분하여 제시하고 있다.



〈그림 2〉 디지털 리터러시의 구성 영역

첫 번째 영역인 ICT 기술 영역은 디지털 환경에서의 의사소통 도구 및 기술에 대한 이해와 활용 능력을 다루고 있고 인지적 영역에는 학습자들의 정보에 대한 접근, 비판적 탐색과 분석, 정보와 아이디어에 대한 평가 및 재구성, 그리고 창의적인 생산 활동을 아우른다. 이어서 정의적 영역에는 디지털 환경에서의 개인의 태도와 의사소통 도구 및 기술에 대한 인식과 태도를 포함하며 마지막으로 사회적 영역에는 사회·문화적 맥락을 이해하며 사회 구성원으로서의 개인의 역할을 강조한다.

린천천·권순희(2021: 154)에서는 한국어교육 영역에 초점을 두어 관련 연구들을 조사하였는데 해당 연구에서는 최열(2011), 김종윤 외(2020), Fastrez(2009)의 논의에 근거하여 학문 목적 학습자를 위한 디지털 리터러시의 정의 및 구성요소를 인지적 기능과 사회적 기능으로 구분하여 설명하고 있으며 인지적 기능을 다시 인터넷 접근 및 활용 능력, 자기 주도적 탐구 능력과 비판적 인식 능력으로 사회적 기능을 다시 미디어 참여 능력으로 해석하고 있다. 이 중, 인터넷 접근

및 활용 능력은 미디어 콘텐츠를 읽고 활용하여 특정 주제 또는 관심 있는 문제에 대한 합당한 정보를 검색, 수집하는 능력을 말하며 자기 주도적 탐구 능력은 개인이 자신의 문제에 기반하여 탐구하는 능력과 각자의 요구와 필요로 인해 스스로 문제를 만들어 내고 많은 데이터 속에서 정보를 선별하고 평가하고 답을 찾아가는 능력으로 보고 있다. 이어서 비판적 인식 능력은 개인이 확실한 근거가 있는 정보와 근거가 불확실한 정보를 구분하려는 노력, 나아가서 제시된 근거의 타당성을 점검하는 능력으로 보았다. 마지막으로 미디어 참여 능력은 개인이 사회적 의사소통을 통한 사회적 참여와 더불어 시민 리터러시나 시민역량과 밀접한 관련을 맺는 요인으로 책임감 있는 미디어 이용 능력으로 접근하고 있다.

문화간 디지털 리터러시 함양을 위한 공통 참조 기준인 CFRIDiL(2019: 46)에서는 유럽공통참조기준(CEFR)의 틀을 기본으로 하여 디지털 리터러시를 인지적, 정의적, 사회적, 기술적 영역으로 범주를 구분하고 있다. CFRIDiL 프레임워크의 네 가지 범주는 복합 양식성, 디지털 기술, 문화 간 소통과 횡단 역량으로 나뉜다. 복합 양식성은 개인의 인지적 영역에 속하며 디지털 환경에서 학습자가 정보에 접근하고 비판적으로 평가하며 텍스트와 상호작용하여 창의적인 산출에 이르는 것을 포함한다. 그리고 디지털 기술은 주요하게 디지털 기술을 실제적으로 다루고 디지털 텍스트와 상호 작용하는 제작 및 참여 과정이 모두 포함되며 디지털 기술 인터페이스 이해를 위한 메타 인지도 필요하다. 문화간 의사소통은 개인의 정의적 측면, 즉 개인의 취향, 태도, 감정 등 요인을 포함하며 횡단 역량은 사회적 측면으로 사회 공동체에서의 개인의 역할로 디지털 환경에서의 다양한 사회·문화적 맥락을 이해하고 디지털 기술을 통한 협력 활동을 통해 불확실성을 관리하고 변화에 적응하는 것으로 해석된다²⁾.

〈표 2〉 디지털 리터러시의 영역 및 세부 목표(CFRIDiL, 2019: 46)

영역	세부 목표
복합 양식성 (Multimodal Orchestration)	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 환경에서의 의사소통 목적 도달 • 다양한 기호학적 자원을 효과적인 상호작용을 통하여 의사소통 목적에 도달 • 복합 양식의 온라인 의사소통을 이해하고 해석하며 타인이 작성한 온라인 텍스트 또는 다양한 형식의 자료를 결합하여 비판적으로 평가하는 것
디지털 기술 (Digital technologies)	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 환경에서의 텍스트 생성을 위한 사전 준비 • 디지털 환경에서의 기술 활용 능력 구비 • 타인의 생성한 자료에 대한 이해 및 상호작용을 위한 메타인지
문화 간 소통 (Intercultural Communication)	<ul style="list-style-type: none"> • 타인에 의해 생성된 텍스트에 대한 태도와 감정, 이해와 인식 • 디지털 환경에서의 텍스트 생성과 상호작용을 위한 실천과 행동
횡단 역량 (Transversal Skills)	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 환경의 맥락, 타인과의 협업 및 정보의 관리 • 변화와 불확실성의 관리 • 디지털 환경에서 상호작용 과정에서의 정서 관리

본 연구에서는 이상의 논의들을 검토하여 Hobbs(2010)의 디지털 미디어 리터러시의 필수 역량을 고려하고 해당 연구에서 제시한 네 가지 영역과 CFRIDiL(2019)의 디지털 리터러시 각 범주별 세부 목표를 참조하여 아래와 같이 본 연구 맥락에서 적용 가능한 디지털 리터러시의 영역별 역량을 제시하고자 한다.

2) 김나라(2022)의 번역을 일부 참고함

〈표 3〉 디지털 리터러시의 영역별 역량

영역	역량	세부 목표
인지적 영역	접근 역량	• 디지털 미디어 도구에 대한 효과적인 사용 및 유의미한 공유가 가능
	분석 및 진단 역량	• 디지털 환경에서의 비선형적인 정보를 선별하여 정보의 질, 사실 여부 등을 판단하고 비판적으로 적용 가능
디지털 기술 사용 영역	메타 인지 역량	• 디지털 환경을 이해하기 위한 메타 인지적 사고 가능
	생산 역량	• 소비 대상을 고려한 창의적 생산 가능
사회적 영역	실천 역량	• 다양한 사회와 문화의 맥락을 이해하고 지역 사회의 구성원으로서의 개인의 지식 공유 및 협동적 업무 수행 가능
정의적 영역	반영 역량	• 개인적 신념과 정체성에 기반한 사회적 책임을 의식하고 윤리적 원칙 적용 가능

본 연구에서는 상기한 디지털 리터러시의 각 영역별 역량 참고 기준에 근거하여 수업을 설계하였고 통번역 교수·학습 과정에 적용하였다.

3. 한국어 통번역 교육에서의 디지털 리터러시

한국어 교육 현장에서 다루어진 통번역 연구는 수업 설계 및 통번역 활동 구성을 중심으로 이루어졌으며 해외 대학을 중심으로 논의되었다는 것이 특징이다. 한국어로서의 통번역 연구로 비교적 이른 시기에 다루어진 연구는 최권진(2006)을 들 수 있다. 해당 논문에서는 불가리아 국립소피아대학교 한국학 전공의 '번역학' 수업 사례를 소개하고 있으며 통번역 수업의 절차를 기초 단계, 능력 향상 단계 및 통역 실습 단계로 나누어 한국 민담, 뉴스, 드라마 등 제재를 활용한 통번역 기초 훈련 단계를 거쳐 비공식 상황과 공식 상황에서의 통역 실습 단계로 이어지는 수업 사례를 소개하고 있다. 또한 유정숙(2016)에서는 튀르키예 에르지예스 대학교 한국어문학과에서 운영되는 수업의 사례를 제시하였는데 학습자의 오류 문법 및 문형이 포함된 문장을 중심으로 번역 활동을 통한 교정 과정을 기초 연습 단계로 하고 터-한 실전 번역 연습으로 대화문, 일기 번역, 팸플릿, 영화 리뷰, 노랫말 가사, 비즈니스 문서, 이메일, 보고서 및 기안문 등 다양한 장르 또는 기능의 글들을 번역하는 것을 통한 번역 실습을 구성한 사례를 소개하고 있다. 한편, 이정(2019)에서는 중국 대학 한국어 전공 학습자의 번역 전략에 대하여 기술하였고 PHAM HOA MAI(2019)는 베트남 대학 내 통번역 교육 현황을 정리하는 것을 통하여 통번역 교육과정 개발의 방향을 제시하였다. 다시 국내의 연구로 눈을 돌렸을 때 이민우(2012)의 연구를 들 수 있는데, 해당 연구에서는 한국어 학습자를 대상으로 한 통번역 교육과정을 제시하고 있다.

다른 한편으로, 한국어 통번역 교육에 리터러시(문식성)의 개념을 적용한 연구는 권문화이경(2023)을 들 수 있다. 해당 연구에서는 한국어 학습자 대상의 통번역 수업을 다중문식성 이론에 근거하여 설계하고 통번역 활동의 구체적인 예를 제시하였다. 다중문식성은 앞서도 언급하였지만 다중언어 문식성, 다중문화 문식성과 미디어 문식성으로 세분화하였으며 학습자들이 '번역물에 대한 산출 지점에서의 의미를 의사소통 참여자가 속한 맥락 또는 목표어 텍스트의 장르에 맞게 재구성'하도록 '의미의 디자인'이 가능한 활동을 구성하는 것을 목표로 삼았다. 해당 논문에서는 다중문식성의 세 가지 구성요소에서 학습자가 참여하고 실행해야 할 활동 내용을 제시하였다.

〈표 4〉 통번역 교육을 위한 다중문식성 패러다임

통번역 교육을 위한 다중문식성 패러다임	문식성 범주	세부 내용
	다중언어 문식성	<ul style="list-style-type: none"> • 장르별 한국어 텍스트에 대한 이해 • 모국어-한국어/한국어-모국어의 전환
	다중문화 문식성	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 문화와 자국 문화에 대한 비교 • 모국어/한국어 외의 타언어에 대한 수용 • 번역 제재로서 각 나라의 문화 콘텐츠(드라마, 가요 등) 공유
	미디어 문식성	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 의사소통 방식(텍스트, 그림, 동영상 등)에 대한 이해 • 학생 주도적인 자료 검색과 수집 • 장르별 번역 활동 후 더빙 및 편집 기술 활용

권문화·이경(2023)에 따르면 해당 수업은 다중문식성 패러다임에 따라 서로 다른 국적을 가진 한국어 학습자들이 협력적으로 교수 학습 내용을 경험, 개념화, 분석, 적용할 수 있도록 설계되었다. 즉, 통번역 수업의 목표 및 문식성의 구성 요소를 고려하여 한국어로 된 미디어 자료를 관찰, 분석하고 이를 학습자의 모국어 및 모국 문화의 맥락에서 개념화한 후, 학습자의 모국어로 번역하는 과제를 설계하였으며 과제 수행 결과물을 다시 재생산하게 하는 등 일련의 과정을 통하여 다중문식성을 함양할 수 있도록 한 것이다.

이번 연구에서는 상기한 다중문식성 패러다임 중 미디어 문식성의 함양을 보다 확대하여 학습자들이 디지털 중심의 환경에서 미디어 및 정보 통신 기술의 활용에 좀 더 익숙해지는 것과 더불어 기계 번역, 생성형 AI 등 기술을 통번역에 보조적, 비판적으로 적용할 수 있는 능력을 개발할 것을 제안한다. 4차 산업 혁명으로 대두되는 요즘 시대에 요구되는 문제 해결 능력은 다면화된 지식과 아이디어의 융합으로 이루어진다(김주혜 외, 2022: 43). ChatGPT의 상용화로 인해 생성형 AI에 대한 관심은 나날이 뜨거워지고 있으며 공학 전공생이 아니더라도 인공 지능의 원리와 활용에 대한 기초 지식을 갖추는 것은 더 이상 선택이 아닌 필수가 되었다. 또한 인공 지능과 인간이 공존하고 기술을 통한 혜택을 충분히 누리기 위해 인공 지능에 대한 인문학적 성찰과 교육이 더더욱 필요해졌다. 기술의 '혜택'으로 기계 번역을 들 수 있는데 규칙 기반, 즉 출발어와 목표어의 구조를 분석하여 문법 규칙의 알고리즘을 활용한 1세대 기계 번역과 출발어와 목표어의 말뭉치(Corpus)를 구축한 후 대규모 말뭉치를 활용한 2세대 기계 번역을 거쳐 현재 3세대 기계 번역은 자연어 처리 기술을 기초로 하는 인공 신경망 기반 번역이며 말뭉치 기반의 기계 번역에서 나오는 오류들을 많은 부분 보완하였다³⁾. 이러한 기계 번역은 BLEU(Bilingual Evaluation Understudy)를 통하여 인간 번역과 비교해 보면 이전에 비해 큰 향상도를 보여 준다. 기계 번역과 인간 번역의 '공동 작업'으로 양질의 번역물을 효율적으로 생산할 수 있는 것은 통번역 학습자에게 필요한 역량이며 이번 연구에서도 기계 번역(구글, 네이버 파파고)을 비롯하여 AI 기술(ChatGPT, DID)과 디지털 가상 공간 메타버스를 활용한 수업의 사례를 소개하고자 한다.

3) 한지은(2020)에서는 인공 신경망 기반 기계 번역의 특징을 다음과 같이 제시하였다.

- ① 번역의 단위가 단어나 구에만 국한되지 않고 문장 단위까지 넓혀져 훨씬 정확하고 자연스러운 번역이 되었다.
- ② 데이터를 스스로 반복 학습하여 새로운 정보를 얻기 때문에 문장 전체의 맥락을 파악하거나 문맥에 따른 차이를 수정할 수 있다.
- ③ 제로샷 번역(Zero-shot Translation) 기술을 활용해 데이터가 없는 언어들 간의 다중언어 번역이 가능해졌다.

4. 디지털 리터러시 역량 강화 기반 한국어 통번역 수업 사례

4.1. 수업 목표 및 단계

본고에서는 한국어 학습자들의 디지털 리터러시 강화를 염두에 두고 한국어 통번역 수업을 설계하였다. 다시 말해서 학습자들이 디지털 리터러시 함양과 동시에 현시대 흐름에 걸맞은 번역 활동과 번역 결과물 산출이 가능하도록 설계하였다. 수업 개요는 다음과 같다.

〈표 5〉 다국적 학습자 대상 통번역 수업 개요

수업 개요
<ul style="list-style-type: none"> • 수업명: AI기술과 한국어 통번역 • 대상: 한국어 중급 수준 이상의 학부생 24명(몽골 1명, 중국 4명, 베트남 19명) • 기간: 2023년 3월~2023년 6월(2023학년도 1학기 정규 과정 총 15주차, 3학점) • 목표: 1) 기계 번역을 활용하여 양질의 번역을 완성할 수 있도록 훈련한다. 2) 번역물과 생성형 AI를 결합하여 유의미한 결과물을 생성하고 다양한 방식으로 공유한다. 3) 본 강좌의 보조적 매체로 가상 공간(메타버스)를 체험하며 동료들과의 협력 학습을 강화한다.

교과목 개요에 제시한 바와 같이 해당 수업은 통번역 수업의 일반적인 형태인 단일 국적의 학습자 대상이 아니라 다국적 학습자를 대상으로 진행해야 한다는 것이 특징이다. 통상적으로 번역 수업은 교수자가 출발어와 목표어 모두에 능통한 이중언어 구사자여야 한다. 하지만 교수자는 수업 대상자의 언어 중 중국어 구사력만 구비하고 있다. 이러한 수업의 한계를 극복하고 학습자들이 통번역 지식과 더불어 디지털 환경에서의 의사소통 능력을 발휘할 수 있도록 하는 것이 '다국적 학습자를 위한 통번역 수업'의 해결 방안이다. 이와 더불어 'AI기술과 한국어 통번역' 수업이라는 수업 명칭에 걸맞게 학습자의 디지털 리터러시 강화를 위한 인지적 영역, 디지털 기술 사용 영역, 사회적 영역, 정의적 영역에서의 역량 함양을 목표로 세부적인 수업 내용 및 수업 활동 구성이 필요했다. 디지털 리터러시 역량 강화를 위한 통번역 수업의 구성 내용 및 역량 범주는 다음과 같다.

〈표 6〉 통번역 수업 구성 내용 및 디지털 리터러시 역량

단계	교수·학습 내용	디지털 도구 및 플랫폼	디지털 리터러시 역량
기초 다지기 2주차-3주차	<ul style="list-style-type: none"> • 한국어로 잘 전달되도록 쓰기 • 한국어로 잘 전달되도록 말하기 • 한국어로 표준적 및 간명한 문장 만들기 	패드렛 ⁴⁾ , 멘티미터 ⁵⁾	접근 역량
기계 번역 4주차-5주차	<ul style="list-style-type: none"> • 기계 번역 기초 이론 교육 • 프리에디팅 및 포스트에디팅 방법 익히기 • 정보적 텍스트, 호소적 텍스트, 표현적 텍스트에 대한 이해 • 구글 번역, 네이버 파파고를 활용한 번역 실습 	구글 번역, 네이버 파파고, 알로 ⁶⁾	접근 역량, 분석 및 진단 역량, 생산 역량
챗봇 6주차-7주차 (8주차 중간고사)	<ul style="list-style-type: none"> • 챗봇의 기본 개념 익히기 • 텍스트 챗봇 및 음성 챗봇 체험 활동 • 대화 기반 AI 그래픽 그리기 체험 	심심이 ⁷⁾ , 음성 AI 비서 시리, 네이버 클로바 ⁸⁾ , ChatGPT ⁹⁾	메타인지 역량, 생산 역량

	<ul style="list-style-type: none"> • 생성문학 및 문학 비평 이론 교육 • ChatGPT를 활용한 이중언어 영화 비평문 작성하기 • AI 캐릭터로 이중언어 영화 비평 영상 만들기 	Character.AI ¹⁰⁾ , DID ¹¹⁾	
번역 실습 9주차-11주차	<ul style="list-style-type: none"> • 번역 전략 익히기 • 직접 번역 및 간접 번역 전략을 활용한 영화 제목 번역하기 • 영화 장르에 따른 각국 영화 제목 번역 전략 분석하기 • 문화 어휘 번역 전략 익히기 	ChatGPT, 알로, 각국 검색 포털	분석 및 진단 역량, 생산 역량, 실천 역량, 반영 역량
메타버스 12주차-13주차	<ul style="list-style-type: none"> • 메타버스의 개념 및 분류에 대한 이론 교육 • 메타버스 분류별 플랫폼 체험 • 메타버스 플랫폼을 활용한 통번역 교육 및 한국어 교육 방안 공유 	구글 어스 ¹²⁾ , 메타버스 세종학당 ¹³⁾ , 스포트 ¹⁴⁾ , Perfectcorp ¹⁵⁾ , 패들렛	메타인지 역량, 반영 역량
번역 과제 14주차 (15주차 기말고사)	<ul style="list-style-type: none"> • 의미 중심 번역 소통 중심 번역에 대한 이해 • 직역, 변조, 차용, 추가 등 번역 전략 익히기 • 번역 전략을 적용한 에세이 번역 실습 • 번역 결과물 공유 및 피드백 받기 	패들렛, 스포트, 알로	실천 역량, 반영 역량

수업은 크게 기초 다지기, 기계 번역, 챗봇, 번역 실습, 메타버스와 번역 과제로 구성하였고 각 주차별로 학습자들의 통번역 관련 이론과 통번역 전략을 교차적으로 적용하였다. 그리고 학습자들의 디지털 리터러시 함양을 수업 설계의 기저로 삼았으므로 각 차시별로 교수-학습 맥락에 어울리는 디지털 도구와 플랫폼을 소개하고 학습자들이 실습할 수 있는 기회를 제공함으로써 디지털 리터러시의 영역별 역량이 균형적으로 분포되도록 노력하였다. 기초 다지기는 한국어로 잘 전달되도록 쓰는 것과 말하는 것, 한국어를 표준적으로 쓰고 간명하게 쓰는 등 모국어-한국어/ 한국어-모국어 통번역을 위한 기초를 다지도록 하였다. 이 단계에서는 실시간 상호 작용 플랫폼인 패들렛과 멘티미터를 활용하여 학습자들 간의 상호 학습이 이루어지도록 하였으며 디지털 환경에 대한 입문으로 학습자들이 디지털 도구에 대한 흥미를 고취시키고 디지털 환경에 접근하는 데 있어서 불안감과 거부감을 해소하는 것을 목적으로 둔다. 두 번째로 기계 번역 단계에서는 기계 번역에 대한 기초 이론 및 인간 번역(프리에디팅 및 포스트에디팅)의 적용 방법을 익히고 실제 번역 실습으로 정보적 텍스트, 호소적 텍스트, 표현적 텍스트를 번역하는 활동을 진행하였다. 학습자들은 구글 번역과 네이버 파파고의 번역 결과물을 비교 분석하면서 양질의 번역 결과를 선별하였고 기계 번역의 오류를 찾아 수정 및 보완하여 새로운 결과물을 산출하는 등 일련의 과정을 거쳐 번역 활동을 수행하였다. 세 번째로 챗봇 단계에서는 챗봇의 기본 개념을 익히고 생성형 AI 도구를 체험하며 영화 비평문을 이중언어로 작성해 보는 생산 활동으로 연결 지었다. 본 단계에서 사용한 디지털 도

4) <https://ko.padlet.com/>

5) <https://www.mentimeter.com/>

6) <https://allo.io/ko>

7) <https://simsimi.com/>

8) <https://clova.ai/>

9) <https://chat.openai.com/>

10) <https://beta.character.ai/>

11) <https://www.d-id.com/>

12) <https://www.google.com/intl/ko/earth/about/>

13) <https://zep.us/@ksif>

14) <https://spotvirtual.com/>

15) <https://www.perfectcorp.com/business>

구 및 플랫폼은 텍스트 기반, 음성 기반, 챗봇 및 텍스트-음성 전환 프로그램과 다양한 생성형 AI 프로그램이다. 번역 이론은 생성 문학과 문학 비평 이론을 학습하도록 하였고 최종 결과물로 AI 아바타를 만들어서 몽골어-한국어, 중국어-한국어와 베트남어-한국어 이중언어 영화 비평 영상을 제작하여 각자의 SNS에 게재하도록 하였다. 이 과정에서 학습자들은 챗봇이나 생성형 AI와 같은 디지털 리터러시 함양을 위한 메타 언어를 학습하고 관련된 이론 지식을 수업 결과물로 연결하여 생산에 이르는 과정을 경험하였다. 네 번째로 번역 실습 단계에서는 번역 전략을 익히고 세계적으로 유명한 영화를 선별하여 각국의 영화 제목 번역 양상을 파악하도록 하였다. 이 과정을 통하여 학습자들은 자국의 검색 포털과 한국의 검색 포털을 교차하여 검색하면서 상이한 사회·문화 맥락에서의 자료 검색을 수행함으로써 비선형으로 이루어진 텍스트 및 이미지 자료를 분석 및 진단하고 비판적으로 사용하는 능력을 키울 수 있었다. 다섯 번째 단계로 메타버스를 체험하였는데 학습자들은 메타버스의 개념 및 분류에 대하여 파악하여 가상 공간에 대한 메타 인지를 넓혀 나갔다. 증강 현실, 라이프 로깅, 거울 세계, 가상 세계 등 메타버스의 유형별 사례와 플랫폼을 체험하고 메타버스 플랫폼을 활용한 통번역 교육 및 한국어 교육 방안에 대해서도 동료 학습자와 아이디어를 공유하는 등 공동체 차원에서의 산출 결과물에 대한 활용 가능성에 대하여 토의하는 시간을 가졌다. 마지막으로 번역 과제 단계를 추가하였는데 전체 학기를 마무리하고 학기 중 배운 이론과 실습 경험을 정리하는 단계로 구성하였다. 이 단계에서는 기 학습한 번역 전략을 활용하여 에세이 『언어의 온도』를 번역하고 결과물을 메타버스 공간에 포스팅하여 교사와 동료 학습자의 피드백을 받는 것을 통하여 실천 역량과 반영 역량을 신장할 수 있도록 하였다. 이어서 실제 수업에서의 활동 사례를 제시하여 이해를 돕고자 한다.

4.2. 수업의 실제

1) 기계 번역

이 단계에서 교사는 정보적 텍스트, 호소적 텍스트, 표현적 텍스트의 특징과 유형별 번역 전략을 설명하였다. 이에 기반하여 학습자들은 자체적으로 검색 포털을 통하여 유형별 텍스트를 찾고 번역 활동을 수행하였다. 번역 과정에서 학습자들은 기계 번역과 인간 번역의 차이를 파악하고 기계 번역 도구별 결과물에 대해서도 비교하면서 보다 정확한 번역을 위하여 수정·보완하였다.

〈그림 3〉 유형별 텍스트 번역 과제 사례



자연, 쓰만큼 사라집니다!
 많은 사람들이 일상에서 사용하는 휴지입니다.
 그러나 휴지를 만들기 위해 30년생 나무를 베어냅니다.
 인간의 이기로 인한 벌목은 지구 온난화를 만들어 냅니다.
 조금만 아껴 쓰세요, 환경을 아끼는 최고의 방법입니다.

자연, 쓰만큼 사라집니다!
 펄프 사용량이 많아질수록 나무는
 줄어듭니다.
 오늘도 펄프를 만들기 위해 키 8미터의
 30년생 나무가 베어집니다.
 인간의 이기로 인한 벌목은 지구 온난화를
 만들어 냅니다.
 조금만 아껴 쓰세요, 환경을 아끼는 최고의
 방법입니다.

Thiên nhiên
 Bạn càng sử dụng nhiều bột giấy, bạn càng có ít cây.
 Thậm chí ngày nay, những cây 30 tuổi cao 8 mét vẫn bị đốn hạ để làm bột giấy.
 Phá rừng do sự ích kỷ của con người tạo ra sự nóng lên toàn cầu.
 Chỉ tiêu ít hơn một chút, đó là cách bảo vệ môi trường



顺天湾国际园林博览会(SUNCHEONMAN INTERNATIONAL GARDEN EXPO 2023, 以下简称园林博览会)将于4月1日起连续举办7个月。本届活动自2013年以后相隔10年重新举办,是由来自世界各地30多个国家参与的大规模庆典。园林博览会在气候危机时代,超越国境,向世界传递新的信息,并提出碳中和,自然与人类共存的未来生态城市的方向性以及考虑环境的园林城市的标准模式。顺天市在准备此次园林博览会的同时,不仅把顺天湾国际庭院精心装扮,甚至顺天湾湿地、连同市区一起绿化,将整个城市打造成为一座园林。届时,由市内蓄水池改建的园林“五泉绿色广场”、柏油路改建成的广阔草坪“绿岛(Green Island)”以及可以在庭院内度过一晚的“Garden Stay”和光脚体验的“Earthing Road”、韩国最初的“水上庭院”等多种体验型项目将展现给大家。博览会概要
 名称: 2023顺天湾国际园林博览会(SUNCHEONMAN INTERNATIONAL GARDEN EXPO 2023)
 期间: 2023. 4. 1(六) ~ 10. 31(二)
 场所: 顺天湾国际庭院, 顺天湾湿地一带
 详细内容请参考2023顺天湾国际园林博览会主页(☞ <https://scbay.suncheon.go.kr/expo>)

바람에서 시작된 파도
 바람이 어디서부터 시작됐나
 모르겠어요
 우리는 언제 서로 사랑합니까.

파도 - 쉼엔 꾸임

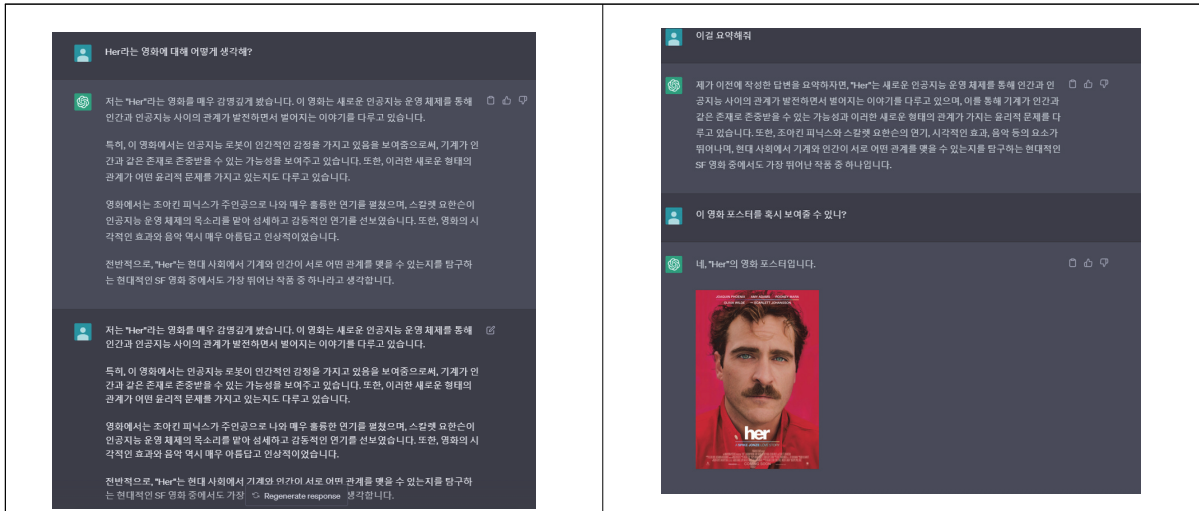
순천만국제정원박람회(SUNCHEONMAN INTERNATIONAL GARDEN EXPO 2023, 이하 정원박람회)가 오는 4월 1일부터 7개월간 개최된다. 2013년 이후 10년 만에 재개되는 이번 행사는 세계 30여 개국이 참여하는 대규모 축제다. 정원박람회는 기후위기 시대에 국경을 넘어 세계에 새로운 메시지를 던진다. 탄소 중립, 자연과 인간이 공존하는 미래 생태도시의 방향성, 환경을 고려한 정원도시의 표준모형을 제시한다. 순천시는 이번 정원박람회를 준비하면서 순천만 국제정원은 물론 순천만 습지, 도심까지 녹지화해 도시 전체를 하나의 정원으로 꾸렸다. 시내 저수지를 개조한 정원 '오천그린스퀘어', 아스팔트를 개조한 넓은 잔디 '그린 아일랜드', 정원에서 하룻밤을 보낼 수 있는 '가든 스테이'와 맨발로 체험할 수 있는 '이어싱 로드', 국내 최초 '워터 가든' 등 다양한 체험형 프로그램이 펼쳐진다.
 박람회 개요
 명칭: 2023 순천만국제정원박람회(SUNCHEONMAN INTERNATIONAL GARDEN EXPO 2023)
 기간: 2023. 4. 1(토) ~ 10. 31(화)
 장소: 순천만국제정원, 순천만습지 일원
 자세한 내용은 2023 순천만 국제정원박람회 홈페이지 참조

2) 챗봇

이 단계에서는 생성 문학(generative literature), 즉 컴퓨터 알고리즘과 AI 기술, 특히 언어 모델 AI를 이용하여 창작한 문학의 한 형태에 대한 학습을 통하여 ChatGPT를 활용한 영화 비평 활동을 구성하였다.

이하는 ChatGPT와 영화 'Her'에 대한 소개 및 영화의 특징과 관련하여 시연한 모습이다.

<그림 4> 영화 비평을 위한 ChatGPT 활용 사례



학습자들은 ChatGPT의 대화 기능, 요약 기능, 번역 기능을 활용하고 이미 실습한 기계 번역 도구들을 보조적으로 적용하여 이중언어 비평문을 작성하였다.

<그림 5> 이중언어 비평문 작성 사례



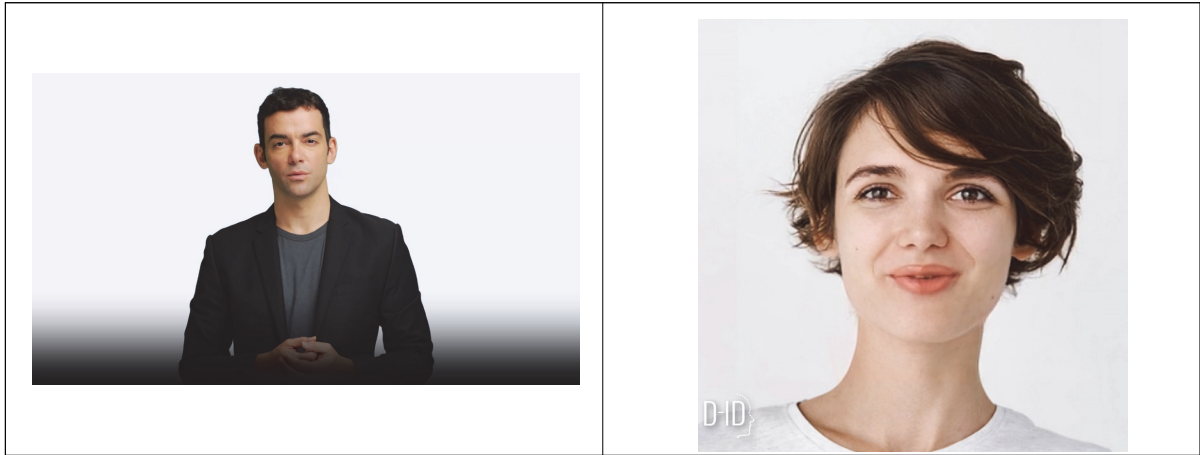

youtube.com
Bicentennial Man - Official® Trailer [HD]

"Bicentennial Man"은 1999년에 개봉한 영화로, 아이작 아시모프의 단편 소설을 각색하여 제작되었습니다. 영화는 인간과 기계의 경계가 모호해지는 미래의 세계를 배경으로, 로빈 윌리엄스가 주인공인 안드로이드 역할을 맡아 인간적인 감정과 사고를 가진 로봇으로서 자아를 찾아가는 이야기를 그립니다. 이 영화는 과학적 발전과 인간의 삶에 대한 고찰을 담고 있습니다. 안드로이드는 인간이 아니라 로봇이지만, 자아를 가지고 생각하며 감정을 느끼기 시작합니다. 그 결과, 인간과 구분되지 않는 삶을 살기 시작하며, 인간과 로봇 사이의 경계가 모호해지는 과정을 보여줍니다. 영화는 안드로이드가 자아를 찾아가며 겪게 된다.

"Bicentennial Man" là một bộ phim ra mắt năm 1999, được chuyển thể từ truyện ngắn của Isaac Asimov. Trong bối cảnh của thế giới tương lai, ranh giới giữa con người và máy móc trở nên mơ hồ, Robin Williams vào vai chính Andrew, một robot có cảm xúc và suy nghĩ con người, tìm kiếm bản thân mình. Bộ phim này chứa đựng sự phát triển khoa học và sự cân nhắc về cuộc sống của con người. Andrew không phải là con người, anh ta là robot, nhưng anh ta bắt đầu nghĩ về bản thân và bắt đầu cảm thấy cảm xúc. Kết quả là, bạn bắt đầu sống một cuộc sống không phân biệt với con người, và nó cho thấy ranh giới giữa con người và robot đang trở nên mơ hồ. Bộ phim được Andrew trải qua khi tìm kiếm bản ngã của mình.

학습자들이 찾아온 영화는 미래의 기술을 반영한 “바이센테니얼 맨”이라는 작품으로 디지털 기술을 인문학적으로 해석하고 감상하는 것과 같이 융복합적 리터러시 함양도 가능하게 하였다. 학습자들은 이중언어 비평문을 AI 아바타에 입력하여 자신만의 소개 영상을 제작하기도 하였다.





〈그림 6〉 AI 아바타 제작 사례



3) 번역 실습

이 단계에서는 언어적, 문화적 그리고 기호학적인 상징과 의미가 응집된 영화 제목의 번역을 목표로 학습자들에게 한국과 모국의 사회·문화 환경에서의 번역 전략 특징의 공통점과 차이점에 대해 분석하도록 하였다. 즉, 영화 제목의 번역에 있어 한국어와 모국어는 자국화 전략 또는 이국화 전략 사용¹⁶⁾의 여부를 판단하여 동료 학습자들과 자신의 생각을 공유하고 발표하는 시간을 가졌다. 아래는 애니메이션 장르의 영화 제목 번역 전략을 분석한 한-베 대표표이다.

〈그림 7〉 영화 제목 번역 사례

영화제목베트남어번역(애니메이션)					
	영어	한국어	번역 전략	베트남어	번역 전략
	Frozen	겨울왕국	번안	Nữ hoàng băng giá 얼음 여왕 nữ hoàng: 여왕, băng giá: 얼 어붙은	번안
	Inside Out	인사이드아웃	차용	Những m ảnh ghép cảm xúc. 감동의 썬린 m ảnh: 조각,편리 ghép: 붙이다, -사이에 끼우다, cảm xúc: 감동, 정감	번안
	Zootopia	주토피아	차용	Phi Vụ Đông Tròn 떠들썩한 사건 phi vụ: 사건, làm vụ d óng tròn: 떠들썩한, 큰 반향을 일으키는	번안
	How to Train Your Dragon	드래곤 길들이기	변조	B í kíp luyện rồng 용 비밀 훈련 bí kíp: 비밀, luyện: 훈련하다, rồng: 용	변조

16) 자국화(domestication)는 출발언어 텍스트를 목표언어로 번역하였을 때 목표언어를 읽는 독자는 텍스트가 독자의 모국어에 맞게 번역이 되어 번역 텍스트인지 알 수 없을 정도로 목표언어화 하는 번역전략을 가리킨다. 반면, 이국화(foreignization)는 목표언어로 번역되는 가운데 출발언어 텍스트에 존재하는 언어적, 사회적, 문화적 정보가 그대로 유지되는 번역전략을 가리킨다.

3) 메타버스

이 단계에서는 메타버스 플랫폼 스폿을 체험하고 자신의 번역 결과물을 직접 포스팅하거나 메타버스를 활용한 한국어 교육 및 통번역 교육에 대한 자신의 생각을 공유하는 장으로 활용하였다. 메타버스 플랫폼에 대한 체험을 통하여 생소하게만 느껴졌던 새로운 디지털 도구에 어려움 없이 접근하며 가상 세계를 활용한 교육적 가치와 무한한 가능성에 대해서도 고민할 수 있는 시간을 가졌다.

〈그림 8〉 메타버스 및 패들렛을 활용한 상호 작용 사례



5. 결론

본 연구에서는 디지털 리터러시 함양을 염두에 두고 한국어 학습자 대상의 통번역 수업을 설계하고 연구자가 직접 수업한 사례를 소개하였다. 이번 연구에서는 디지털 리터러시를 Hobbs(2010)에 따라 인지적 영역, 디지털 기술 사용 영역, 사회적 영역과 정의적 영역의 네 가지로 범주로 구분하였고 각 영역별 세부 역량의 개발을 위한 수업을 설계하였다.

이 연구에서는 먼저 리터러시, 미디어 리터러시, 디지털 리터러시, 디지털 미디어 리터러시 등 유사 개념을 명확히 하고자 문헌 검토를 실행하였으며 Hobbs(2010)의 논의를 주축으로 디지털 리터러시의 필수 역량을 접근(access), 분석 및 진단(analyze & evaluate), 생산(create), 반영(reflect)와 실천(act)으로 보았다. 문헌 분석을 거쳐 디지털 리터러시의 개념과 세부 범주를 파악하고 본 연구의 맥락을 고려하여 수업 원리를 구성하였다. 구체적으로는 CFRIDiL(2019)의 디지털 리터러시 세부 목표를 참고하여 통번역 수업의 교수·학습 과정에 적용하였다. 수업의 단계는 기초 다지기, 기계 번역, 챗봇, 번역 실습, 메타버스와 번역 과제로 나누고 각 단계별로 디지털 리터러시 영역별 역량을 고려하여 구체적인 교수·학습 내용을 구성하였다. 마지막으로 본 연구의 수업의 실재를 소개하였는데 통번역 이론과 실제, 디지털 도구 및 플랫폼의 사용을 교차적으로 활용하여 본 수업의 목적과 목표에 충실하도록 하였다.

이 연구는 디지털 역량 강화와 다국적 학습자 대상으로 한 통번역 수업의 접점을 찾아 새롭고 유의미한 시도를 하였고 실제 수업을 진행하여 디지털 환경에서의 통번역 수업의 가능성을 검증한 것에 의의를 둔다. 하지만 수업의 설계 과정에서의 교사의 성찰, 수업 과정 및 수업 후의 학습자의 피드백을 적극적으로 수집하지 못하고 환류에 활용하지 못한 한계가 있다. 추후 교사로서의 지속적인 학습과 성찰을 거듭하며 한국어 교육의 지평을 넓힐 수 있는 다양한 시도와 보다 면밀한 연구가 진행되어야 할 것이다.

■ 참고문헌 ■

- 김주혜 외(2022), 『인공지능기술 활용 언어교육, *AI Technology for Language Education*』, 교육과학사
- 권문화·이경(2023), 다국적 한국어 학습자를 위한 통번역 수업 연구: 다중문식성에 기반한 교수·학습 활동을 중심으로 문화교류와 다문화교육 12-2, 한국국제문화교류학회, 25-47쪽, Quan, W. H. & Lee, K.(2023), Study on Interpretation and Translation Class Model for Multinational Korean Learners, *Cultural Exchange and Multicultural Education*(The Convergence Institute for Multicultural Studies) 12-2, pp. 25-47.
- 김나라(2022), 디지털 리터러시 역량 강화를 위한 한국어 수업 구성 연구- 학부 외국인 유학생을 대상으로-, 이종언어학, 89, 이종언어학회, 1-25쪽, Kim, N. R.(2022), A Study on the Composition of Korean Language Courses to Strengthen Digital Literacy Capability, *Bilingual Research*(The Korean Society Of Bilingualism) 89, pp. 1-25.
- 김시연(2015) 유학목적 KSL 학습자의 디지털 정보 리터러시 교육 모형 연구, 경희사이버대학교 석사학위논문, Kim, S. Y.(2015), Learning-Instruction Model for Digital Information Literacy - Targeting Foreign Learners Who Are Learning Korean Language for Academic Purposes in Korea, Master Degree Dissertation, Kyung Hee Cyber University.
- 린천천·권순희(2021), 디지털 리터러시에 관한 한국어 학습자와 교사의 인식 조사 연구, 국어교육학연구, 56-2, 국어교육학회, 145-181쪽, Lin, C. C. & Kwon, S. H.(2021). A Study of the Perceptions of Korean Learners and Teachers regarding Digital Literacy - Focusing on the State of Korean Language Learning for Academic Purposes, *Korean Language Education research*(Association Of Korean Language Education Research) 56-2, pp. 145-181.
- 심선향(2021), 비대면 교육 환경에서의 디지털 리터러시 활용 한국문화 교육의 이론과 실제 연구, 외국어로서의 한국어교육, 63-0, 연세대학교 언어연구교육원, 119-139쪽, Shim, S. H.(2021), A Study on Korean Culture Education Using Digital Literacy in a Non-face-to-face Education Environment, *Teaching Korean as a Foreign Language*(The Institute of Language Research and Education Yonsei University) 63-0, pp. 119-139.
- 안젤라 리-스미스(2016), 외국어교육표준(The 5Cs)에 기반을 둔 한국어 다중 문식성 교수·학습 자료 설계 방안 -TV 방송 공익 광고를 중심으로-, 한국어교육, 27-2, 국제한국어교육학회, 143-193쪽, Lee-Smith, A(2016). A Pedagogy of Multiliteracies for Korean Language Learners: Developing Standards-Based (the 5Cs) Teaching-Learning Materials Using TV Public Service Announcements, *Journal of Korean Language Education*(The International Association for Korean Language Education) 27-2, pp. 143-193.
- 유정숙(2016), 터키 한국어 학습자를 위한 한국어 번역 수업 개발 연구 : 에르지예스 대학교 한국어문학과 "터키어-한국어 번역 연습" 수업 사례를 중심으로, 통역과 번역, 18-2, 한국통역번역학회, 73-97쪽, Yoo, J. S.(2016), (A)Study on the course development of Korean language translation for Turkish learners of Korean : A casestudy on the Turkish-Korean translation course in the department of Korean language and literature at Erciyes University in Turkey, *Interpretation and Translation*(Korean Society of Interpretation and Translation Studies) 18-2, pp. 73-97.
- 이민우(2012), 외국어로서의 한국어 통번역과정 개발 연구, 한국어교육, 23-4, 국제한국어교육학회, 233-259쪽, Lee, M. W.(2012), A Study on the Course Design of KIT(Korean Interpretation and Translation) for Foreigners, *Journal of Korean Language Education*(The International Association for Korean Language Education) 23-4, pp. 233-259.
- 이정(2019), 메타인지 전략을 활용한 한국어 통번역 교육 연구 -중국인 학습자 대상의 번역 교육을 중심으로-, Li, T. A Study of Using Meta-cognition Strategy in Korean Translation Education - Focusing on Chinese Learners' Translation Education, Doctoral Dissertation, Busan University of Foreign Studies.
- 전형길(2020), 외국인 학부생의 디지털 리터러시 경험 연구 - 유학생 4명의 사례를 중심으로, 리터러시 연구, 11-4, 한국리터러시학회, 33-66쪽, Jeon, H. G.(2020), Study on the Digital Literacy Experience of Foreign Undergraduate Student, *The Korean Journal of Literacy Research*(Korean Association for Literacy) 11-4, pp. 33-66.
- 전형길(2023), 디지털 리터러시 환경에서 외국인 학부생의 토론 과제 구성 연구, 리터러시 연구, 14-3, 한국리터러시학회,

- 11-32쪽, Jeon, H. G.(2023), A Study on the Composition of Discussion Tasks for Foreign Undergraduates in the Digital Literacy Environment, *The Korean Journal of Literacy Research*(Korean Association for Literacy) 14-3, pp. 11-32.
- 정현선(2005), 언어·텍스트·매체·문화'범주와 '복합 문식성'개념을 통한미디어교육의 국어교육적 수용에 관한 연구, *한국초등국어교육* 28-28, 한국초등국어교육학회, 307-338쪽, Jeong, H. S.(2005), Language, Text, Media and Culture : Four Categories for Multiliteracies Education, *Journal of Elementary Korean Education*(The Korean Society of Elementary Korean Education) 28-28, pp. 307-338.
- 조영미(2020), 미디어 리터러시 향상을 위한 한국문화 교육 방안 연구-〈한국유행문화개론〉의 프로젝트 기반 학습을 중심으로-, 외국어로서의 한국어교육, 59, 연세대학교 언어연구교육원, 423-452쪽, Cho, Y. M.(2020), Research on Korean Culture Education for Media Literacy Improvement - With a Focus on Project-Based Learning of Korean Pop Culture, *Teaching Korean as a Foreign Language*(The Institute of Language Research and Education Yonsei University) 59, pp. 423-452.
- 최권진(2006), 통역을 위한 한국어 교수-학습 방법 연구, 이중언어학, 32-32, 이중언어학회, 349-380쪽, Choi, G. J.(2006), A Study on Methods of Teaching and Learning the Korean Language for Interpretation, *Bilingual Research*(The Korean Society Of Bilingualism) 32-32, pp. 349-380.
- 최열(2011) 인터넷 활용능력이 한국어교육에 미치는 영향, 한국언어문화학, 8-2, 국제한국언어문화학회, 277-295쪽, Choi, Y.(2011), The Effect of Internet Application Competence on Korean Language Achievement, *Journal of the International Network for Korean Language and Culture*(International Network For Korean Language And Culture) 8-2, pp. 277-295.
- 최인자(2002), 다중 문식성과 언어문화교육, 국어교육 109-109, 한국어교육학회, 195-217쪽, Choi, I. J.(2002), Multiliteracy and Korean Language Culture Education, *Korean Language Education*(The Society of Korean Language Education) 109-109, pp. 195-217.
- 황은하(2022), 온라인 도구를 활용한 한국어 상호작용 프로젝트 수업 사례 연구 -멀티리터러시 접근법을 중심으로-, 언어와 문화, 18-3, 한국언어문화교육학회, 345-372쪽, Hwang, E. H.(2022), A Case Study on designing a Korean interactive project using online tools based on a multiliteracies approach, *The Language and Culture*(Korean Language And Cultrure Education Society) 18-3, pp. 345-372.
- PHAM HOA MAI(2019), 한-베 통번역 과정 고찰 및 개선 방안 연구: 베트남 대학 내 과정을 중심으로, 한국외국어대학교 석사학위논문, PHAM, H. M.(2019), A study on Korean - Vietnamese interpretation and translation course and improvement plan for undergraduate courses of universities in Vietnam, Master Degree Dissertaion, Hankuk University of Foreign Studies.

〈토론〉 “다국적 유학생 통번역 수업 사례 연구
-디지털 리터러시 역량 강화를 중심으로-”에 대한 토론문

곽영(남서울대학교)

이 연구는 외국인 학습자의 디지털 리터러시 역량을 강화하기 위한 교육 방안을 모색하는 것을 목적으로 하고 있습니다. 구체적으로 디지털 리터러시의 하위 구성 요인을 밝히고 디지털 리터러시의 영역별 역량 기준에 근거하여 한국어 통번역 수업 내용을 구성하였습니다. 디지털 리터러시 역량 강화와 한국어 통번역 수업의 접점을 찾아 실제 수업을 설계하고 진행했다는 점에서 의미가 크다고 생각합니다.

지금의 번역 환경을 보면, 글로벌화와 정보통신 기술의 발전으로 인해 번역 환경이 과거와 비교할 때 크게 달라지고 있는 상황입니다. 번역 서비스에 대한 수요가 폭발적으로 증가하면서 번역물의 성격이 또한 이전과 다르게 변화하였습니다. 멀티미디어, 인터넷, 그리고 하이퍼텍스트의 발달로 번역사들은 새로운 디지털 형태의 텍스트에 적합한 효과적인 번역을 수행하도록 요구받고 있습니다. 외국인 예비 통번역사도 이에 걸맞는 텍스트 이해 능력과 전환 능력, 표현 능력, 그리고 리서치 능력과 번역 도구 사용 능력 등 디지털화된 작업 환경에서 번역을 수행하는 능력을 갖춰야 합니다. 이러한 상황에서 학습자의 총체적인 디지털 리터러시 역량 함양이 매우 중요하다고 생각하면서 발표문을 흥미롭게 읽었습니다. 교육적인 시사점과 학습자의 피드백 등 내용이 담겨져 있지 않아 아쉬웠지만 발표문을 읽으면서 궁금했던 몇 가지에 대해 질문하는 것으로 토론자의 소임을 다하고자 합니다.

첫째, 연구에서 Hobbs(2010)의 디지털 리터러시 구성 영역과 CFRIDiL(2019)의 디지털 리터러시 영역별 세부 목표를 바탕으로 〈디지털 리터러시의 영역별 역량〉(표3)을 제시하였는데 이렇게 설정할 때 특별히 고려한 요소가 있었는지, 사용한 기준이 무엇인지 궁금합니다.

둘째, 대학원 단계와 달리 일반적으로 학부 단계에서 실시되는 통번역 교육이 외국어 습득과 외국 문화 습득을 목적으로 이루어집니다. 연구에서 다루는 한국어 통번역 수업도 한국어 학습과 기초적인 통번역 지식 습득, 통번역 기술 습득에 목적을 둔다고 밝혔습니다. 그러면 외국인 학부생을 대상으로 하는 한국어 교육과 한국어 통번역 교육에서 강화해야 하는 디지털 리터러시 역량이 같다고 보시는지 연구자님의 의견을 듣고 싶습니다.

셋째, 번역 실습과 번역 과제 수행의 경우 학습자 번역 결과물에 대한 피드백을 어떻게 제공하였는지, 중간고사와 기말고사 같은 성취도 평가는 어떻게 진행하였는지 궁금합니다.

넷째, ‘다중문화 문식성’ 중의 ‘모국어/한국어 외의 타언어에 대한 수용’은 구체적으로 무엇을 의미하는지를 설명해 주시면 감사하겠습니다.

의미있는 연구 결과를 보고 논의할 기회를 주신 선생님께 감사드리며 토론을 마치도록 하겠습니다.

유튜브 제목에서 보는 언어유희 한일 번역 연구

나카시마모에노(한국외국어대학교)

1. 머리말

번역학에서 계속해서 논의되는 것은 직역과 의역을 둘러싼 문제들이다. 직역 대 의역의 논쟁은 주로 ST에 대한 충실성을 보일 것인지, TT 독자에 대한 충실성을 보일 것인지에 따라 학자마다 의견이 갈라지기도 한다. 그러나 언어유희는 언어적 형태와 의미 간의 결합이 매우 강한 경우가 많다. 언어유희는 ST의 언어적 형태나 언어구조가 전달하는 의미나 효과를 결정한다고 해도 과언이 아니다. 그러면 한 언어를 다른 언어로 바꾸는 번역이라는 작업에서 언어유희는 과연 번역 가능성을 띠는가? 즉 언어적 형태와 의미를 분리할 수 있는지에 대해서는 이견이 많다. 실제로 Delabastita(1996)는 언어유희의 번역가능성에 대해 의구심을 제기하면서 “번역의 우수성을 평가하는 기준을 원전에 대한 형태적 의미적 충실성으로 보게 되면 언어유희를 제대로 번역한다는 것은 거의 불가능하다”고 하였다. 그럼에도 불구하고 언어유희의 번역가능성을 찾기 위한 8가지 분류를 제시하면서 언어유희 번역을 분류 및 분석하였다.

본 연구에서는 이처럼 여러 가지 논란이 제기되는 언어유희의 번역에 대해 살펴본다. 한국 유튜브 채널의 언어유희가 사용된 제목을 일본어로 어떤 번역 방법으로 번역하였는지 Delabastita(1996)의 언어유희 번역 방법을 바탕으로 분류하기로 한다. 이를 통해 언어유희의 번역 방법과 한일 간에서 이루어지는 유튜브 제목 번역의 실재를 알아보고자 한다.

2. 언어유희와 제목 번역

언어유희는 표준어 국어대사전에서는 ‘말이나 글자를 소재로 하는 놀이’나 ‘기지 또한 재치 있는 말의 교환, 재치 있는 즉답, 기지 또는 재치 있는 말을 교환하는 행위 또는 사례’로 정의되고 있다.

구현정(2002)는 언어유희를 낚을 웃기거나 즐겁게 해주기 위한 말의 통칭이라고 정의하였고, 오미형(2010)은 언어유희를 형태와 의미가 굳게 결속된 것이라고 하였다. 최송하, 윤영은(2016)은 언어유희의 효과는 특정 언어의 구조나 문화에 근거하므로 한 언어에서 다른 언어로 번역하는 것은 매우 어려운 문제라고 언급하였다. Delabastita(1993)는 언어의 랑그를 활용하여 서로 다른 기의와 유사한 기표를 가진 두 개의 언어적 구조 사이에서 소통적으로 의미가 있는 동시적 대립을 발생시키는 다양한 텍스트적 현상이라고 정의하였다.

언어유희에 대한 정의는 여러 논문이나 사전에서도 다소 애매하게 정의되어 있음을 알 수 있다. 그렇기 때문에 본 연구에서는 언어유희를 가장 광범위로 정의한 구현정(2002)과 같이 다른 사람을 웃기거나 즐겁게 하기 위한 말로 정의하기로 하였다. 또한 언어유희의 형태적인 대응이 아닌 표현적 등가 면에서 더욱 구체적으로 언어유희 번역 방법을 분류함으로써 언어유희의 번역가능성을 찾아보기로 한다.

Delabastita(1996)의 첫 번째 언어유희 번역 전략은 ST의 언어유희를 TT에서도 유지하는 방식이다. ST의 언어유희가

의미와 형태 면에서 TT에서 비슷한 효과를 줄 수 있을 때 그대로 TT로 직역하는 전략이다. 두 번째 전략은 ST의 언어유희가 TT에서 그대로 통용하지 못함을 인지하고 TT의 자연스러운 표현으로 풀어서 번역하는 전략이다. 이 전략은 ST의 언어유희를 풀어서 표현하기 때문에 TT 시청자는 그것이 원래 언어유희였는지 알 수 없다. 또한 TT에서 비언어유희로 번역하되 ST의 언어유희에 쓰는 단어나 문장을 최대한 살려야 한다. 세 번째 전략은 ST의 언어유희를 TT의 관련 수사 장치로 번역하는 전략이다. ST와 TT에서 비슷하게 나타날 수 있는 직유나 은유와 같은 수사적 패턴을 사용해 TT로 번역한다.

네 번째 전략은 ST의 언어유희를 TT에서 아예 생략해버리는 번역방식이다. ST의 언어유희가 TT에서 생략되는 것은 ST의 언어유희가 주는 유머 효과가 TT에서 아예 전달되지 않기 때문이다. 실제로 유튜브 제목 번역에서도 몇 가지 사례를 확인할 수 있었다. 다섯 번째 전략은 ST의 언어유희를 TT 자체의 언어유희로 번역하는 경우이다. 이것은 비슷한 문화를 가진 언어 간에서 사용할 수 있는 번역 전략이다. 여섯 번째 전략은 ST의 비언어유희를 TT에서 언어유희로 번역하는 방식이다. ST의 의미를 전달할 수 있는 언어유희가 TT에 존재할 때 나타나는 번역 전략이라고 할 수 있다. ST에서 비언어유희적 표현으로 존재하였던 것을 TT에서 언어유희로 바꾸어 번역하는 방식을 말한다. 일곱 번째 전략은 ST에서는 존재하지 않았던 언어유희를 TT에서 첨가하는 경우의 번역 방식이다. 이 전략은 ST에 존재하지 않았던 언어유희를 TT에서 첨가하는 방식의 전략이다. 이 방식은 새로운 언어유희 구절을 등장시키는 것으로 여섯 번째 전략과 대조된다. 여덟 번째 전략은 ST의 언어유희를 TT에서 풀어서 설명하는 방식으로 번역하는 경우이다. 이때 TT에서는 ST 언어유희가 가지는 의미와 재미 효과 등을 전달할 수 있게 설명을 첨가하는 방식을 말한다.

지금까지 설명한 Delabastita(1996)의 언어유희 번역 전략을 도표화해서 정리하면 아래와 같다.

Number	ST	TT
1	언어유희(Pun)	언어유희(Pun)
2	언어유희(Pun)	비언어유희(Non-pun)
3	언어유희(Pun)	관련 수사 장치(Related rhetorical device)
4	언어유희(Pun)	생략(Zero)
5	ST 언어유희(Pun ST)	TT 자체의 언어유희(Pun TT)
6	비언어유희(Non-pun)	언어유희(Pun)
7	생략(Zero)	언어유희(Pun)
8	언어유희(Pun)	설명적 기법(Editorial Technique)

〈표1〉 [언어유희 번역 방법(Delabastita:1996)]

본 논문에서 필자는 Delabastita(1996)가 제시한 언어유희 번역 방법의 8가지 분류 중 유튜브 제목 번역에서 확인할 수 있었던 언어유희 유지, TT 자체의 언어유희, 비언어유희, 생략, 설명적 기법의 5가지 기준으로 분석을 진행하고자 한다.

또한 필자는 이 다섯 가지 분류를 다시 크게 두 개로 분류하였다. ST의 언어유희가 그대로 언어유희로서 TT에서 존재할 경우도 있지만 TT로 번역되면서 언어유희의 유희성이 없어지는 경우가 많다. Delabastita(1996)의 언어유희 번역 방법에서는 따로 TT에서의 유희성에 따라 분류를 하지 않았다. 그러나 번역 방법에 따라 유희성이 손실이 되고 가독성 및 정보 전달도가 높아진다는 점에서 유희성 유무에 따라 분류하였다.

ST 언어유희의 기능을 전달하는 번역인 언어유희 유지와 TT 자체의 언어유희로 번역하는 방법을 한 묶음으로, ST 언

어유희의 기능을 전달하지 않는 번역으로 비언어유희, 생략과 설명적 기법을 한 묶음으로 나누어서 분류하였다. 지금까지 설명한 언어유희 번역 전략을 도표화해서 정리하면 아래와 같다.

ST		TT	
1	언어유희(Pun)	+ 유희성	1 언어유희 유지(Pun)
			2 TT 자체의 언어유희(Pun TT)
2	언어유희(Pun)	- 유희성	1 비언어유희(Non-Pun)
			2 생략(Zero)
			3 설명적 기법(Editorial Technique)

〈표2〉 [언어유희 번역 방법(나카시마모에노:2022)]¹⁾

이처럼 Delabastita(1996)의 언어유희 번역 방법을 정리하면 언어유희의 기능을 살리는 데 초점을 준 기준으로 유희성을 유지한 번역이 번역가능성을 띠며 유희성을 유지하지 못한 번역이 언어유희의 번역불가능성을 띠다고 생각할 수 있다. 마찬가지로 Reiss&Vermeer(1984)나 Nord(1997)도 출발텍스트의 지위 격하(dethronement of the ST)를 인정하고 있으며 언어유희 번역에서도 이 부분이 해당될 것이다. 그러므로 언어유희의 번역은 몹시 어려우며 번역가능성은 번역불가능성을 기반으로 이루어진다는 것을 알 수 있다.

분석 대상으로는 유튜브 채널 ‘백종원의 요리비책’에 업로드된 동영상의 한국어 제목으로 하였다. 이 채널은 한국에서 많은 인기를 끌고 있으며 구독자 수는 무려 579만 명이다. 또한 이 유튜브 채널의 한국어 제목 특징으로 언어유희를 많이 사용한다는 점을 확인할 수 있었으며 일본어로도 번역이 되어 있다. 대부분의 유튜브 채널이 동영상 자막번역이 되어 있는 경우가 많으나 제목에 있어서는 부제목으로 영어를 넣어두는 것으로 대체하는 경우가 많다. 특히 개별적으로 일본어로 제목 번역이 이루어진 경우는 드물다.

3. ST 언어유희의 기능을 전달하는 번역

3.1 언어유희 유지(Pun)

첫 번째로 ST의 언어유희가 그대로 TT에서 직역되는 방식으로 출현한 사례를 소개하도록 한다.

ST	TT
초코초코초코 브라우니 & 건더기 생생 사과 홍채 특집사과대잔치	チョコチョコチョコブラウニー&具たっぶりのアップルティー[特集りんごパーティー] (초코초코초코브라우니&건더기 듬뿍 애플티[특집사과파티])
매콤새콤달콤 쫄면! 하지만 전 쫄면을 별로 좋아하진 않아요... 그 이유는...!	甘から酸っぱい「チョルミョン」! でも僕はあまり好きではないです...それは何故か...! (매콤새콤달콤 ‘쫄면!’ 하지만 전 별로 좋아하지는 않아요...그 이유는...!)

〈표3〉 언어유희 유지 사례

한국어 제목에서 ‘초코초코초코 브라우니’, ‘건더기 생생’ 등의 언어유희가 사용되었다. 초코를 3번 반복해서 쓰면서 브라우니에 초코가 많이 들어간 것을 표현해주는 동시에 시청자들이 웃기거나 즐길 수 있게 하는 효과가 있다. 여기에 대

1) 표에서 첫 번째 분류는 ST 언어유희의 기능을 전달하는 번역으로 정의하였으며 두 번째 분류는 ST 언어유희의 기능을 전달하지 않는 번역으로 정의하였다.

응하는 일본어 제목에서는 ‘チョコチョコチョコブラウニー’로 그대로 직역이 되었다. 이것은 일본에서도 한국어와 비슷하게 단어를 반복해서 사용함으로써 초코가 많이 들어갔다는 것을 표현할 수 있기 때문이다. 또한 단순히 ‘초코 브라우니’라고 들었을 때보다 ‘초코초코초코 브라우니’라고 들었을 때 더욱 흥미를 느끼기 쉬운 것도 동일하다. 그렇기 때문에 이 제목은 한국어 언어유희가 거의 똑같이 직역된 것으로 볼 수 있다. 즉 ST 언어유희의 의미를 그대로 전달하는 번역이라고 할 수 있으며 언어유희가 유지되었다.

두 번째 사례를 보면 한국어 제목에서 ‘매콤새콤달콤 쫄면’이라는 표현이 사용되었다. 대부분의 경우 ‘매콤’ ‘새콤’ ‘달콤’이라는 표현을 하나의 수식어로 사용하는 경우는 드물다. 그러나 여기서는 ‘매콤하고 새콤하고 달콤하기까지 하는 쫄면’이라는 것을 강조하면서 기존의 쫄면과는 다르다는 것을 보여주는 제목이라고 할 수 있다. 일본어 제목에서도 한국어 제목과 마찬가지로 ‘甘から酸っぱい’라고 번역되면서 ‘甘い’ ‘辛い’ ‘酸っぱい’라는 3가지 맛 표현이 같이 쓰인 것을 확인할 수 있다. 일본에서는 ‘甘辛い’ ‘甘酸っぱい’처럼 달콤매콤하다, 달콤새콤하다 등의 표현은 존재하지만 매콤새콤달콤처럼 3가지 맛 표현을 한꺼번에 사용하는 경우는 거의 없다. 한국에서도 이러한 표현을 일상적으로 사용하지는 않으나 재미 요소를 더하기 위해 사용된 것으로 보인다. 즉 한국과 일본 양국에서 비슷한 표현을 사용했을 때 효과도 비슷하게 나타날 수 있었기 때문에 한국어의 언어유희가 직역되면서 유지 전략이 사용되었다. 이로써 ST 언어유희를 전달하는 번역이라고 할 수 있다.

3.2 TT 자체의 언어유희(Put TT)

두 번째는 ST의 언어유희가 그대로 직역되지 않고 TT 자체의 언어유희로 번역되어 언어유희의 기능이 전달이 된 사례이다.

ST	TT
고구마빠스! 손에 묻지 않는 고구마맛탕!	外冷中熱「さつまいもマッタン」 (겉냉속열 ‘고구마맛탕’)

〈표4〉 TT 자체의 언어유희 사례

한국어 제목은 ‘고구마빠스! 손에 묻지 않는 고구마맛탕!’이다. 이 동영상 내용을 보면 “겉은 차고 속은 뜨듯한 겉차속뜨 고구마맛탕”이라고 하고 있는 것처럼 여기서 고구마빠스라는 말은 겉은 차갑지만 속이 뜨겁다는 것을 재미있게 표현한 말이라고 할 수 있다. 그러나 한국어 표현적으로도 ‘고구마빠스’라고 하였을 때 바로 ‘겉차속뜨’의 의미로 알아듣기는 어려울 것으로 예상된다. 이 제목에서 사용된 이 언어유희는 원래의 사람을 웃기거나 재미있게 하는 말이라는 성질보다는 고구마빠스가 무엇인지 궁금하게 만들거나 한번 생각하게 만드는 표현이라고 할 수 있다. 물론 동영상 내용을 시청하면 이것이 재미있으리라고 붙인 제목인 것을 바로 알 수 있을 것이다.

일본어 제목에서는 고구마빠스라는 표현을 살리되 일본 현지에서도 말이 통하는 언어유희로 바꾸어 번역된 것을 알 수 있다. 즉 ST의 언어유희의 기능과 의미를 살리면서 TT 문화권에서도 언어유희로 받아들일 수 있게 번역한 것이다. 일본어 제목은 ‘外冷中熱「さつまいもマッタン」(겉냉속열 ‘고구마맛탕’)’으로 번역되었으며 한국어 유행어에도 겉바속촉(겉에는 바삭하고 속은 촉촉하다)이 있듯이 사자성어처럼 外冷中熱(겉냉속열)이라고 함으로서 일본 시청자들에게도 언어유희의 기능이 그대로 전달되는 것으로 추측할 수 있다.

4. ST 언어유희의 기능을 전달하지 않는 번역

4.1 비언어유희(Non-Pun)

ST 언어유희의 기능을 전달하지 않는 번역으로 ST의 언어유희를 TT에서 비언어유희로 번역하는 방법이 있다.

ST	TT
재개장 매장 신규 메뉴 점검받는 날인데... 에헤이... 조졌네 이거!²)	再オープン店舗の新しいメニューチェックを受ける日なのに... はあ... ダメでしょう これ! (재개장 매장의 새로운 메뉴 체크를 받는 날인데...하...안되죠 이거!)

〈표5〉 비언어유희 사례

이 제목에서 사용된 언어유희는 한국의 유명 유튜버인 순자엄마의 유명 대사 중 하나이다. 동영상 속에서 삶은 닭을 땅에 떨어뜨리면서 하는 말이지만 그것이 재밌다고 유튜브 등 각종 커뮤니티에서 인기를 끌고 나서 여러 유명인이 패러디한 대사이다. 한국어 제목에서 ‘에헤이 조졌네 이거!’라는 말을 넣어줌으로써 재개장하는 매장의 신규 메뉴가 영광이라는 것을 알 수 있을 뿐만 아니라 한국 시청자들이 웃길 수 있는 제목이 된 것이다.

그러나 일본에서는 한국인 유튜버인 순자엄마의 인지도는 거의 없을 것으로 생각할 수 있으며 이것을 그대로 일본어로 번역해도 일본 시청자들이 재미 요소로 느끼지는 못한다. 또한 3.1에서 다룬 단어의 일대일 번역이 가능한 언어유희 유지 방법과는 달리 문화적 배경을 알 수 없으면 이러한 패러디는 비언어유희로 번역이 될 수밖에 없다. 그렇기 때문에 패러디를 사용한 언어유희는 대부분이 4.2에서 볼 수 있듯이 생략이 되고 만다. 여기서는 ‘はあ... ダメでしょう これ!(하...안되죠 이거!)’로 직역이 이루어졌지만 여기서 어떠한 재미 요소도 찾지 못한다.

4.2 생략(Zero)

두 번째로 ST의 언어유희가 TT에서 생략된 방식으로 출현한 사례를 소개한다. 먼저 언어유희가 부분적으로 생략된 사례를 보여주고 그다음에 전체 생략이 이루어진 사례에 대해 설명하도록 한다.

ST	TT
스.푸.파 속 음식 따라하기! 청두야시장에서 먹던 그 감자 요리!²)	成都夜市のあのじゃがいも料理! 「麻辣フライドポテト」 (청두야시장의 저 감자요리! ‘마파 감자튀김’)
사과한테 사과하세요. 너무 맛있는 사과부침개	揚げ物は何でも旨い! 「千切りりんごチヂミ」 (튀김은 무엇이든 맛있어! ‘채썬 사과부침개’)

〈표6〉 생략 사례

2) https://www.youtube.com/watch?v=rgDH_x3F-kE
떡방) 저 닭새끼가 포우네ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ

첫 번째 유튜브 제목은 ‘스.푸.파 속 음식 따라하기! 청두야시장에서 먹던 그 감자 요리?!’라는 제목이다. 이 제목에 나타나는 ‘스.푸.파’란 tvN에서 방영된 백종원이 해외 맛집을 돌아다니면서 다양한 음식을 보여준 ‘스트리트 푸드파이터’를 말하는 것이다. 평소에 백종원이 나오는 프로그램을 보는 시청자에게는 아주 흥미를 주는 제목으로 볼 수 있다. 그러나 일본에서는 ‘스트리트 푸드파이터’라는 방송이 유명하지 않고 방영되지도 않았기 때문에 한국 시청자에게 주는 효과를 똑 같이 주기가 어렵다. 또한 스트리트 푸드파이터를 ‘스.푸.파’로 표현한 것에도 언어유희적 의미가 있다. 이것은 2021년에 Mnet에서 방영된 ‘스트리트 푸드파이터’를 줄여서 부른 말 ‘스우파’를 모티브한 것이다. 실제로 스우파는 많은 인기를 얻어 한 회의 클립 영상이 1천 520만 뷰를 넘어 방송을 시작한 지 3주만에 같은 기간 회별 클립 평균 조회 수에서 1위를 한 바 있다. 그러나 일본에서는 이 방송을 아는 시청자 수도 적은 데다가 줄임말로 표현했기 때문에 언어유희로 전달되기는 매우 어렵다. 그렇기 때문에 언어유희에 해당되는 표현을 아예 생략을 하고 ‘成都夜市のあのじゃがいも料理! 「麻辣フライドポテト」(청두야시장의 저 감자 요리! ‘마파 감자튀김’)’으로 번역된 것으로 보인다. 일본에서는 청두야시장에 대한 인식도도 떨어지기 때문에 정보과다가 되지 않게 불필요한 언어유희는 전체적으로 생략된 것을 확인할 수 있다.

두 번째 제목은 ‘사과한테 사과하세요. 너무 맛있는 사과부침개’라는 한국어의 동음이의어를 사용한 언어유희가 나타나는 제목이다. 이 제목에서는 사과(apologize)와 사과(apple)라는 한국어의 동음이의어를 사용하고 ‘사과’라는 단어를 연속으로 씌으로써 재미요소를 추가하고 ‘사과’가 사용된 음식을 만든다는 것을 강조하고 있는 것으로 보인다. 또한 한국에서는 사과(apple)를 사과(apologize)할 때 건네 친구끼리 미안한 마음을 전달할 수도 있는 것처럼 일상적으로 많이 쓰이는 언어유희임을 알 수 있다.

그러나 일본에서는 사과(apologize)는 ‘謝る’나 ‘謝罪’가 되고 사과(apple)는 ‘りんご’가 되기 때문에 한국어에서의 언어유희를 그대로 전달하기가 어렵다. 또한 비언어유희로 번역한다고 해도 ‘りんごに謝ってください’가 되기 때문에 아무런 재미 요소가 발생하지 않는다. 그래서 번역자는 생략 번역 방법을 선택한 것으로 보인다. 특히 이 언어유희의 경우 형식적인 부분과 아주 관련이 있는 언어유희이기 때문에 비언어유희로 번역하기가 어렵다. 일본어 제목은 다시 ‘揚げ物は何でも旨い! 「千切りりんごチヂミ」(튀김은 무엇이든 맛있어! ‘채썬 사과부침개’)'로 번역되면서 ST의 언어유희가 완전히 삭제된 사례이다.

4.3 설명적 기법(Editorial Technique)

세 번째로 ST의 언어유희가 TT에서 설명적 기법을 사용하는 방식으로 출현한 사례를 소개하도록 한다. 또한 설명적 기법은 ST 언어유희에 사용된 표현을 풀어서 설명한 경우의 번역 방법을 말하고 있다. 그렇기 때문에 설명적 기법은 유지 전략과 마찬가지로 ST 언어유희의 의미를 전달하는 것에 초점을 맞춘 번역으로 정의하였다.

ST	TT
NO오븐 베이킹 🍫 맛있는 초콜을 혼자 먹다 소녀사한테 딱 걸림..!	バレンタインデー用のベーキング! めっちゃくちゃ美味しいチョコパンを一人で食べてたら妻に怒られました…! (발렌타인데이용의 베이킹! 너무나 맛있는 초코빵을 혼자서 먹고 있었더니 아내한테 혼났습니다.)

〈표7〉 설명적 기법 사례

이 제목은 ‘NO오븐 베이킹 🍫(개) 맛있는 초콜을 혼자 먹다 소녀사한테 딱 걸림..!’이라는 제목이다. 여기서는 개를 ‘🍫 맛있는 초콜(개 맛있는 초콜)’처럼 비속어를 사용함으로써 그 초콜이 너무 맛있다는 것을 강조해 표현해주고

있다. 4.1에서도 언급했듯이 한국어 신조어 중 하나로 어떤 표현을 강조하고 싶을 때 구어체에서 형용사 앞에 ‘개’, ‘존’ 등을 넣어서 뒤에 나오는 형용사를 강조하는 경우가 많다. 이처럼 유튜브 제목에서도 강조 표현으로 ‘👍 맛있는’이 사용된 것이다. 그러나 직접적으로 ‘개’라고 넣으면 노골적이기 때문에 이모티콘을 대신 넣어주면서 수위를 낮춘 것으로 보인다. 이에 해당하는 일본어로는 ‘くそうまい’나 ‘くそっかしい’처럼 ‘くそ(똥)’를 쓰는 경우를 볼 수는 있다. くそ는 한국어로 직역하면 똥의 의미에 해당하지만 역시 한국어의 개나 존과 마찬가지로 뒤에 오는 형용사를 강조하는 표현으로 사용된다. 그러나 한국어의 개와 존과 비교해서 일본에서는 덜 대중적인 표현이며 한국어에 비해 비속어의 종류가 적기 때문에 한국어보다 표현이 다소 거칠하게 느껴진다. 그렇기 때문에 일본어 제목에서는 설명적 기법이 사용된 것으로 풀이된다. 일본어 제목에서는 ‘バレンタインデー用のベーキング!めっちゃくちゃ美味しいチョコパンを一人で食べてたら妻に怒られました…!’(발렌타인데이용 베이킹! 너무너무 맛있는 초코빵을 혼자서 먹고 있었더니 아내한테 혼났습니다...!)로 번역되면서 전체적으로 ST의 언어유희를 설명하면서 풀어서 번역한 것을 알 수 있다.

ST	TT			출현 수	백분율(%)
		유희성	비유희성		
1 언어유희(Pun)	+유희성	1	언어유희 유지(Pun)	9	18.0
		2	TT 자체의 언어유희(Put TT)	2	4.0
2 언어유희(Pun)	-유희성	1	비언어유희(Non-Pun)	4	8.0
		2	생략(Zero)	27	54.0
		3	설명적 기법 (Editorial Technique)	8	16.0
합계				50	100

〈표8〉 언어유희 번역 결과

분석을 통해 언어유희가 TT에서 그대로 유지된 경우는 9건(18.0%)이었으며 언어유희가 TT 제목에서 TT 자체의 언어유희로 번역된 경우는 2건(4.0%)으로 나타난 것을 알 수 있다. 즉 ST 언어유희의 기능인 유희성을 전달하는 번역은 전체 50건 중 11건(22.0%)으로 드러났다. ST의 언어유희가 그대로 TT에서도 유지된 사례는 대부분 문화적인 배경이 필요하지 않은 경우가 많았다. TT 자체의 언어유희로 전환하는 경우는 전체 50건 중 2건으로 이는 언어유희를 직접 번역자가 창작해야 한다는 점이 요인으로 생각된다. 특히 한국어 언어유희의 의미를 살리는 동시에 일본어에서 사람을 웃기게 하거나 재미있게 하는 말로 재생산하는 것은 번역자가 얼마나 TT 문화권에 대한 이해가 있는지에 따른 문제라고 할 수 있으며 그런 측면에서 해당 번역 방법이 많이 출현하지 않은 것으로 추측된다.

ST의 언어유희가 비언어유희로 번역된 경우는 4건(8.0%)으로 나타났다. 이 경우는 ST의 언어유희를 직역하는 방식으로 ST 언어유희의 유희성은 전달되지 못하나 언어유희의 의미만 전달한 사례라고 할 수 있다. ST의 언어유희가 TT에서 생략된 경우는 27건으로 5가지 번역 방법 중 가장 많이 나타난 것으로 확인할 수 있었다. 전체의 54.0%를 차지하는 생략 번역 방법은 한국 국내의 유행어나 패러디 등을 사용한 것이었다. 문화적 배경이 없는 TT 시청자들에게는 언어유희로 전달되지 않을 뿐만 아니라 대부분 직역하면 동영상 내용과 어떠한 관련성이 있는지조차 알 수 없다. 이러한 관점에서 번역자는 생략 방법을 가장 많이 사용한 것으로 보인다.

마지막으로 설명적 기법을 쓰는 경우는 8건(16.0%)이었다. 이 방법은 유희적인 표현을 풀어서 설명한 번역방식이며 ST 언어유희의 기능이 아닌 의미를 전달하는 번역이라고 할 수 있다. 무려 78.0%가 언어유희의 유희성을 유지하지 않는 번역으로 나타났다.

5. 결론

본 논문은 번역가능성에 대한 여러 가지 논란이 제기되는 언어유희의 번역에 대해 살펴보았다. 한국 유튜브 채널의 제목을 일본어로 어떻게 번역하였는지 Delabastita(1996)의 분류를 바탕으로 유튜브 제목 번역에 적합한 5가지 분류로 재구성해 유튜브 제목 번역을 분류하였다. 한일 유튜브 제목 번역을 언어유희 유지, TT 자체의 언어유희, 비언어유희, 생략, 설명적 기법의 총 5가지로 분류하였다. 그중에서도 생략 전략이 압도적으로 많이 사용되었다.

그 이유로는 크게 2가지를 살펴볼 수 있었다. 첫 번째는 언어유희의 특수성이 있다. 한국어 제목에 나타난 언어유희가 대중적이고 단순한 언어유희가 아닌 최근에 인기를 얻었던 방송명이나 명대사, 신조어, 유행어 등을 활용한 언어유희가 대부분이었다. 한국인 중에서도 연령대에 따라서는 언어유희로 받아들일 수 없는 표현들이 제목에 나타났다는 특징이 있었다. 이들은 속담이나 은유 등 어느 정도 번역이 가능한 언어유희와는 거리가 있는 것을 알 수 있었다. 또한 이처럼 이해용이성이 떨어지는 언어유희 번역에서는 Toury(1995)가 제시한 단순화(simplification), 외연화(explicitation) 등의 번역 보편소 후보를 확인할 수 있었다. 특히 가장 많이 나타난 생략 번역 방법에서는 ST의 언어유희가 단순화되며 비명시적인 정보이었던 음식명을 명시적으로 기재하는 경우가 상당히 많았다.

두 번째로는 한일 언어 간의 차이가 있다. 한국어 제목에 나타난 언어유희를 그대로 일본어로 번역을 할 때 TT 시청자에게 재미 요소로 와닿지 않거나 오역으로 받아들일 수 있는 경우까지 생각할 수 있었다. 즉 ST의 언어유희가 TT에서는 더 이상 언어유희로 존재할 수 없다는 한계 때문에 생략 전략이 선택된 것으로 보인다. 특히 유튜브와 같은 이익을 추구하는 플랫폼에서는 제목 번역에 대한 신뢰도가 떨어지면 그 채널 자체에 대한 평가에도 영향을 미친다. 그렇기 때문에 언어유희의 기능을 전달하지 못하는 경우 언어유희의 의미에 집착하지 않고 정보 전달에 문제가 없는 생략 번역 방법을 많이 사용한 것을 알 수 있다.

또한 유튜브 제목이라는 특성상 시청자들이 제목을 보고 그 동영상을 보고 싶게 만들어야 한다는 기능을 갖는다. 그렇기 때문에 실제 유희성을 전달하지 않은 번역에서도 음식명을 명확히 해주거나 일본 국내에서 더 받아들이기 쉬운 다른 표현을 넣어줌으로써 관심을 끌고 있는 것을 확인할 수 있었다. 코로나 시국이 장기화되면서 상대적으로 유튜브 시청자가 많아졌다. 스코파스 이론에 비추어 봐도 유튜브와 같이 시청자 생성을 추구하고 이익을 목적으로 하는 유튜브 제목은 채널에 대한 첫인상을 좌우할 수 있다. 시청자로부터 선택의 계기가 될 수 있으며 결정적인 역할을 하는 제목은 상당히 중요하다. 제목 번역 또한 같은 선상에서 그 중요성을 생각해볼 수 있다. 따라서 이러한 관점에서 제목 번역을 다시 한번 고려해 볼 필요성을 깨달았다.

Delabastita(1996)의 언어유희 번역 전략을 모두 발견할 수 없었다는 점에서 아쉬움이 남는다. 이 이유로는 분류하려고 하는 대조 언어가 다르므로 출현을 확인할 수 없는 전략이 있는 것으로 보이기 때문이다.

추후 연구에서는 더 많은 자료를 대상으로 연구를 하여 구체적인 분류를 할 수 있으면 한다.

■ 참고문헌 ■

- 구현정. (2002). 유머 담화의 구조와 생성 기제. 한글 . 248. 159-184.
- 김유정. (2007). 문학텍스트 번역에 있어서 등가성의 원리: 담화의 의미화 과정significance를 중심으로. 프랑스학 연구 . 41. 5-44.
- 성혜경(2015), 가와바타 야스나리의 『설국』 번역 -사이덴스티커의 Snow Country을 중심으로, 외국문학연구, 199-221.
- 손재현(2008), 일본어 차용접미사 ‘的(teki)’의 한일번역의 제문제, 번역학연구, 9(4), 221-245.
- 송경숙(2003), 담화 화용론, 한국문화사.
- 오경순(2012)일한 번역의 번역투 연구, 한국일본학회, 일본학보, 제99권 P.75-92.
- 오미형(2010), 언어유희 한영자막번역 전략의 다양성, 통번역교육연구, 8권 2호, 151-177.
- 오미형(2010), 언어유희 한영 자막번역전략 연구, 이화여자대학교 통번역대학원 박사학위논문.
- 오주영(1998), 화용론과 의미해석-화행, 전제, 함축-, 경성대학교 출판부.
- 왕이적(2018), 중한 드라마 자막번역 연구 -청춘 드라마『가장 좋은 우리』를 중심으로, 한국외국어대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 이강룡(2014), 번역자를 위한 우리말 공부, 도서출판 유유.
- 이다현(2006), 영상번역을 위한 함축성 연구, 세종대학교 대학원 박사학위논문.
- 이성만(2012), 미디어 언어의 텍스트화용론, 경진.
- 이성범(2016), 소통의 화용론, 한국문화사.
- 이은용(2011), 일한 출판 번역물에 나타나는 번역 양상과 전략 고찰, 이화여자대학교 통번역대학원 박사학위논문.
- 최송하, 윤영은(2016), 언어유희 번역 재고, 한국영어학회영어학영어학 Vol.16-2, 331-357.
- 황규삼(2016), 한국(韓國)의 문화(文化) 한자의 차용(借用)과 오노마토피아의 차자(借字)표기, 한국사상과 문화 81, 361-382.
- Chesterman, A. (1997). Memes of translation: The spread of ideas in translatin theory. Amsderdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing company.
- Chesterman, A. (2000). What constitutes “progress” in Translation Studies? In Birgitta Englund Dimitrova (Eds.), Översättning och tolkning. Rapport från ASLA:s höstsymposium, Stockholm, 5-6 november 1998. Uppsala: ASLA, 33-49, 151-160.
- Delabastita, D. (1996). Introduction. In Delabastita, D. (Ed.), Wordplay and Translation. Manchester: St. Jerome Publishing. 127-140.
- Jeremy Munday(2017), 번역학 입문, 한국외국어대학교출판부.

〈토론〉 “유튜브 제목에서 보는 언어유희 한일 번역 연구”에 대한 토론문

유소영(단국대학교)

본 연구는 한일 번역에 나타난 언어유희의 직역과 의역의 문제를 유튜브 제목 번역 양상 분석을 통해 제시하였다는 점에서 실제성을 찾을 수 있습니다. 이 연구에서는 Delabastita(1996)의 언어유희 번역 방법을 바탕으로 언어유희 유지, TT 자체의 언어유희, 비언어유희, 생략, 설명적 기법의 총 5가지로 분류하였습니다. 분석 결과 유튜브 제목 번역에 나타난 언어유희의 한일 번역에서는 특히 생략 전략이 많이 사용되었는데 그 원인을 한일 언어 간의 특수성과 언어 차이에서 찾았습니다. 그 과정에서 의문점을 가지게 된 부분에 대해 몇 가지 질문을 드리는 것으로 토론자의 소임을 대신하고자 합니다.

먼저 2장에서 언어유희가 많이 사용되었다고 판단한 유튜브 채널 ‘백종원의 요리비책’에 업로드 된 동영상을 분석 대상으로 하였습니다. 그런데 분석 결과 이 유튜브 채널에 제시된 자막번역의 특징으로 부제목으로 영어를 넣어 대체하는 경우가 많고 개별적으로 일본어로 제목 번역이 이루어진 경우는 드물다고 하였습니다. 한국어와 일본어는 문화적인 거리도 가깝고 동일 언어 계열인데 영어와는 언어의 체계도 다르고 문화적인 연관성도 떨어지는데 한일 번역에서 이해를 돕기 위한 장치로 영어 번역을 함께 제시한 이유를 무엇으로 보시는지 궁금합니다.

다음으로 본고의 언어유희 번역 사례 중 3.2절의 TT 자체의 언어유희(Put TT)에서 보면 한국어 제목인 ‘고구마빠스’는 한국어와 중국어의 콜라보로 만들어진 제목으로 요리 이름으로 흥미를 이끄는 언어유희를 사용했다면 일본어 번역은 동영상에서 요리의 특징과 요리 과정을 설명하는 내용을 반영하여 일본어 제목은 ‘外冷中熱「さつまいもマッタン」(겉냉속열 ‘고구마맛탕’)’으로 번역되었다고 분석하였는데 이 사례는 4.3의 설명적 기법과 어떤 차이가 있다고 보시는지 궁금합니다.

이 연구는 3장과 4장에서 유튜브 제목 한일 번역 사례 분석을 통해 언어유희의 한일 번역 양상을 제시하였다는 점에서 의의가 있다고 할 수 있습니다. 출발어의 언어유희를 직역 또는 의역을 통해 도착어에서 적절한 언어유희로 표현한다는 것은 번역에서 가장 어려운 부분이고 언어 자체보다는 양 언어 문화권의 문화적인 요소가 전달력이 높은 번역 결과물에 많은 영향을 준다고 할 수 있습니다. 연구자께서는 언어유희의 한일 번역의 장애가 되는 문화적 배경에는 무엇이 있다고 보고 그것을 넘어 언어유희의 기능을 전달할 수 있는 번역의 전달 능력을 높이기 위한 방안은 어떤 것이 있다고 결론을 얻으셨는지 궁금하고 이를 본 연구 결과에 반영하여 제시해 주면 좋겠습니다. 또한 그 결과를 바탕으로 언어유희의 한일 번역 방안도 제시해 주면 좋겠습니다.

저의 짧은 식견으로 논의의 깊이를 헤아리지 못한 부분에 대해 이해해 주시기를 바라고 이 연구의 좋은 결과를 기대하면서 토론을 마치겠습니다. 감사합니다.

GPT를 활용한 중-한 문학번역에 대한 고찰

-장편 소설 『인생(活著)』의 관용구 번역을 중심으로-

류진(한국외국어대학교)

1. 서론

문학은 인간의 문화와 예술 성취 중의 하나이다. 문학 작품에서 그 섬세한 감정과 상황을 표현하는 것은 독자와의 중요한 소통 수단으로 볼 수 있다. 이렇듯 문학 작품을 다른 언어로 전달하는 문학번역은 특히 언어의 미묘한 뉘앙스 차이와 문화적 배경을 감안하여 진행되어야 한다. 그러므로 문학번역은 원작에서 파생한 독특한 ‘제2의 작품’으로 볼 수 있으며, 이러한 이유로 대다수 문학번역가가 기계나 번역 엔진을 이용하지 않고 소위 ‘맨손’으로 직접 번역하는 경우가 많다.

한국 문학번역 업계에서는 ‘문학은 기계번역으로 번역해서는 안 된다’라는 견해가 지배적이다.¹⁾ 이러한 인식은 문학이 표현하는 미묘한 감정과 문화적 배경, 내지는 작가의 의도 등 요소들이 기계에 의해 완벽하게 반영될 수 없다는 의심에서 비롯된다. 특히 문학 작품은 단순한 정보 전달이 아니라, 관용구의 사용처럼 작가와 독자 사이의 복잡한 소통을 필요로 하기 때문에, 번역의 정확성을 요구할 뿐만 아니라 문화적, 감정적 측면에서의 섬세함이 요구된다. 그래서 문학번역 전문가들이 기계번역, 특히 AI를 활용한 번역이 이러한 미묘한 차이와 복잡성을 완전히 포착할 수 없을 것이라고 주장하고 있다.²⁾

그러나 AI와 기계번역의 역사를 살펴보면 끊임없는 발전과 확장이 이루어지고 있음을 알 수 있다. 이는 위의 언급된 문학번역의 보수적인 견해와는 상반된 현상으로, 특히 AI의 발전에 따라 그 가능성이 더욱 넓어지고 있다. 더불어 최근의 기술 발전은 문학번역 분야에서도 그 영향을 미치고 있다. 번역이 가능한 AI 기술, 특히 GPT(Generative Pre-trained Transformer)와 같은 거대언어모델들(Large Language Model, LLM)³⁾은 전례 없는 자연언어처리(Natural Language Processing, NLP) 능력을 발휘하며, 기존의 번역 작업 방법에서 벗어나 새로운 가능성을 제시하고 있다.

물론, 문학번역에 있어 AI 기술이 아직까지는 인간의 섬세한 감정과 문화적 이해를 완전히 대체할 수 없다는 점은 분명하다. 그러나 ‘AI 번역’의 질적 향상이 지속되고 있는 현재 상황에서 이를 완전히 배제하는 것보다는 새로운 접근 방식과 기술을 통해 문학번역의 품질을 어떻게 높일 수 있을지 고민하는 것이 더욱 생산적일 수 있다. 예를 들어, 프롬프트

1) 2017년 한국문학번역원의 설문 조사 결과에 따르면, 30명의 번역가 중 10명이 번역기를 사용해본 경험이 있다고 답했다. 모든 응답자가 번역기로 완성도 높은 문학작품을 만드는 것은 아직 미숙하다고 판단했다(정상혁, 2017). 2023년 9월 세계일보 기사에 따르면 AI 기술은 아직도 독특한 한국어의 글맛을 번역하지 못한다. (이진경, 2023)

2) 이창수(2019)에 따르면, 기계번역과 인간번역 사이에는 문체와 뉘앙스에서 명확한 차이가 있다고 한다. 이는 기계번역이 섬세한 문학적 표현을 완전히 포착하지 못한다는 한계를 드러낸다고 한다.

3) 임형재 외(2023:34~35)에 따르면, ‘거대언어모델(LLM)’은 GPT와 같은 고도로 발전된 인공지능경망 모델을 의미하며, 광의의 ‘기계번역’ 범주에 포함된다고 한다. 이러한 모델은 문장 전체의 문맥을 파악하여 번역을 생성하는데, 기존의 신경망 기반 AI 번역과는 구분되는 개념으로 볼 수 있다고 한다. 21세기 기술의 발전에 따라 거대언어모델이라는 개념이 도입되었고, 그 적용 범위가 지속적으로 확장되고 있다고 한다.

설정을 통해 기계번역의 출력문(output text)⁴⁾ 품질을 높일 수 있다. 이러한 생산된 출력문은 포스트에디팅(post-editing, 이하 PE) 과정에서 번역자에게 보다 효율적으로 작업을 수행하게 해줄 수 있다.

번역학계에서는 AI를 활용한 문학번역에 대한 현실성을 주목하고 있다. 규칙과 통계 기반의 기존 기계번역에서부터 시작하여 신경망 기반의 번역 엔진의 등장, 그리고 현재 다양한 AI 모델이 적용된 번역 도구까지의 발전 과정을 통해 'AI 번역'의 질적 향상이 지속되고 있는 것을 확인할 수 있다. 이러한 변화는 문학번역 분야에서도 예외가 아닐까 싶다.

본고에서는 특히 GPT와 MT를 활용한 문학번역의 가능성을 중점적으로 탐구한다. GPT는 기본적으로 대화형 챗봇으로서의 기능을 가지고 있지만, 그것보다 더 중요한 것은 GPT의 자연언어처리 능력으로 다양한 언어의 문학 작품을 다른 언어로 바꿀 데 있어서의 잠재력이 크다는 것이다. MT와 GPT의 출력문을 비교 분석함으로써 각 기술의 장단점 및 활용 가능성을 깊이 있게 탐구할 필요가 있다. 또한, 이러한 활용은 사용자의 프롬프트 설정에 크게 의존하게 되어, 출력문의 질과 방향성이 크게 달라질 수 있다는 점을 주목해야 한다. 따라서 본고는 (1)AI로 접근한 문학번역의 현실성, (2)프롬프트, 그리고 (3)GPT와 파파고(Papago)의 출력문 결과 비교를 연구하는데 목적이 있다. 장편 중국 소설 『인생(活著)』의 관용구 번역을 중심으로 위와 같은 점들을 실질적으로 탐구할 것이다.

2. AI로 접근한 문학번역에 대한 논의

2.1. GPT 번역의 활용 가능성

문학번역 분야에서 인공지능의 활용 가능성은 꾸준한 논의의 대상이다. 특히, GPT와 같은 고도로 발전한 언어모델이 등장하며, 이런 논의는 더욱 활발해지고 있다. 마승혜(2018)는 기계번역의 한계를 지적하고, 특히 문학작품과 같은 복잡하고 다양한 요소를 포함한 텍스트에서 인간 번역가의 창의성과 판단 능력이 중요하다고 강조한다. 기계번역은 언어 간의 미묘한 차이나 문맥을 완전히 파악하기 어렵다는 문제를 제기한다. 또한, 자양판(2019)과 신박(2021)에서는 기계번역의 한계를 실증적으로 분석하여 문학번역에서의 적용에 대한 한계점을 지적한다. 이런 연구들은 기계번역이 고도로 발전했음에도 불구하고, 문학번역에서 인간 번역가의 세심한 주의와 문맥 이해가 필수적이라는 점을 강조한다.

비록 GPT가 기본적으로 일종의 '챗봇'으로 널리 인식되고 있지만, 그 기능성과 활용도는 번역 작업에서도 무시할 수 없다. GPT는 기존 규칙과 통계 기반의 번역에서 시작하여 신경망과 딥러닝 기반의 번역 엔진(예: 구글 번역, 파파고)을 거쳐 현재의 거대언어모델에 이르기까지의 기계번역 기술의 발전 과정을 상징한다.⁵⁾ 윤애선과 손승희(2022)에 따르면, GNMT(Google's Neural Machine Translation)는 프랑스어로 작성된 문학 텍스트를 한국어로 매우 정확하게 번역할 수 있다고 주장한다. 이로써 번역자의 후처리를 통해 기계번역의 성능이 더욱 향상될 수 있으며, 문학번역에 있어서도 기계번역의 적용이 현실성을 갖는다는 결론을 제시한다.

이렇듯, 문학번역에 GPT를 활용하는 것은 '현실성이 있는가 없는가?'에서 한 발짝 나아가 '언제부터 적용할 것인가?'

4) 출력문(output text)은 인간 번역자가 생성한 '번역문'과 달리, 기계나 AI가 번역한 결과를 지칭한다. 이 구분은 인간 번역자의 작업이 '진정한 번역'으로 간주되는 반면, 기계나 AI에 의한 번역은 단순히 계산의 결과이기 때문에 이루어진다.

5) 임형재 외(2023:21~24)에서 1950년대부터 1960년대에는 규칙 기반 번역 방식이 주로 사용되었으나 언어의 상황성과 변화를 반영하기 어려웠다. 1980년대부터 1990년대에는 통계 기반 번역이 등장하여 대량의 텍스트 데이터를 분석하여 자동으로 번역 규칙을 생성했다. 21세기에 들어서는 딥러닝과 인공 신경망 기반의 자연언어처리(NMT)가 급속히 발전하여 번역의 효율성과 정확성이 크게 향상되었다. 2018년 이후에는 BERT, GPT 등의 사전훈련 언어모델이 등장해 통번역 품질과 효율성을 더욱 높이고, 통번역사와 AI의 협업을 가능하게 하였다.

또는 '어떻게 적용하는 것인가?'의 문제로 접근해야 한다. 특히 AI 기술이 급속하게 발전하는 현 시점에서, GPT와 같은 고도로 발전된 언어모델의 활용 가능성을 세밀하게 분석해야 한다. 'AI를 사용하는가?' 보다는 'AI를 어떻게 효율적으로 사용하고 품질 있는 출력물을 창출하는가?'에 대한 논의가 중요하다. 번역 전략, AI의 세부 설정, 프롬프트 디자인, 그리고 PE(Post-Editing, 후편집)와 같은 다양한 요소를 포함하는 이러한 논의가 진행되어야 한다.

2.2. 기존 MT 번역과 GPT 번역의 대조

고도의 발전을 이루고 있는 GPT 언어모델은 그 적용 영역이 대화형 챗봇과 같은 다양한 어플리케이션에서 빠르게 확장되고 있다. GPT의 자연언어처리 능력은 문학적 표현에 미치는 영향이 극명하며, 그 전체적인 영향력은 아직도 완전히 탐구되지 않았다. 『인생(活著)』 같은 문학 작품에 대한 GPT 번역의 분석은 GPT의 언어처리 능력과 문학적 표현 간의 복잡한 상호 작용을 이해하는 데에 중요한 단서가 될 수 있다. 이와 같은 분석은 GPT의 한계와 가능성을 동시에 탐색하며, 더 나은 문학번역 전략을 구축하는 데 도움을 줄 수 있다.

첫째, 기존의 신경망 기반 기계번역(MT) 엔진은 장르나 문체를 구별하는 데에 한계를 보인다. 예를 들어, 시와 신문 기사에서 동일하게 사용된 문장이더라도 다르게 해석되어야 하는데, 이를 기존 MT 엔진이 수행하는 것은 어렵다. 반면, GPT는 사용자가 제공하는 정보를 바탕으로 입력문의 장르와 문체를 식별할 수 있다. 이러한 능력은 문학번역에서 큰 장점으로 작용하여, 작가의 의도, 문화적 뉘앙스, 그리고 미묘한 감정 표현까지도 더욱 정확하게 반영할 수 있게 한다.

둘째, 기존 MT 엔진과 GPT 간에는 구조적인 차이가 존재한다. 기존 MT 엔진은 주로 사용자가 입력한 출발 텍스트(Source Text, ST)에 대해 정의된 규칙이나 알고리즘을 적용하여 도착 텍스트(Target Text, TT)를 생성한다. GPT는 사용자의 요구와 문맥을 바탕으로 다양한 출력 결과를 제공할 수 있으며, 이는 GPT의 '다양한 응답' 능력을 반영한다. 문학 작품에서의 다양하고 복잡한 표현을 적절히 처리하는 데 이 능력이 큰 도움을 제공한다.

셋째, GPT는 다양한 응답을 생성하고 그중 가장 적합한 응답을 선택하는 능력을 가지며, 그 선택에 대한 이유를 제시하는 것이 가능하다. 이는 번역과정을 투명하게 만들어, 사용자가 GPT와 상호 작용하며 더 정확하고 상세한 결과를 도출하는 데 도움을 줄 수 있다. 반면, 기존의 MT 엔진은 대부분 최적의 결과만을 제공하며, 그 선택 과정이나 이유를 설명하지 않는다.

GPT를 활용한 문학번역의 품질이 기존의 기계번역 방법론에 비해 어떠한 점에서 뛰어나고, 어떠한 새로운 가치를 제공할 수 있는지에 대한 심도 깊은 분석은 절실하다. 문학번역에서 GPT의 활용은 새로운 가능성을 열고, 기존 기계번역보다 번역자에게 더 큰 도움이 될 수 있다.

GPT와 같은 자연언어처리 AI 모델이 문학번역에 미치는 영향은 결코 간과될 수 없다. 어떻게 이러한 기술을 효과적으로 활용하며, 그 출력 결과로 어떠한 가능성과 가치가 탄생할지에 대한 연구는 본고의 핵심 목적이다.

2.3. 프롬프트의 개념과 설정 방법

GPT의 이론적 구성과 작업 수행 능력은 주로 사용자가 설정하는 프롬프트(prompt)에 큰 의존성을 보인다. 프롬프트는 GPT와 사용자 간의 상호작용의 출발점으로, 사용자의 지시(instruction)에 따라 GPT가 어떻게 작동할지를 결정한다. 이것은 GPT가 단순히 대화형 AI에서 그치지 않고, 문학번역과 같은 복잡하고 섬세한 작업도 활용할 수 있게 만든다.

특히, 문학번역 분야에서의 프롬프트 설정은 기존 번역 엔진과의 명확한 차이점을 보이며 중요한 역할을 한다. 사용자

는 프롬프트를 통해 특정 문체, 말투, 스타일을 지정하며, GPT는 이 지시에 따라 적절한 문체와 양식으로 출력문을 제공한다. 예를 들면, 한국어에서 ‘하다’체와 ‘합니다’체는 문어나 구어에 쓰는 차이를 구별할 수 있어 사용자가 원하는 문체 대로 반영할 수 있다.

프롬프트를 통해 GPT는 텍스트의 유형이나 장르를 구별하고, 문학 작품의 출발 언어에 내재된 문화적인 요소를 이해하게 된다. 기존 번역 엔진이 세밀한 차이를 완전히 감지하거나 정확히 번역하지 못하는 반면, GPT는 프롬프트 설정을 통해, 예컨대 시와 소설, 또는 한국과 중국 문화 간의 미묘한 차이를 식별할 능력을 가지고 보다 품질 높은 출력문을 생산할 수 있다.

GPT의 거대언어모델의 또 다른 장점은 특정 출력문이 가장 적합한지 판단하고, 그 판단에 대한 이유를 제공하는 능력이다. 이러한 특성은 번역자가 GPT의 제안을 참고하여 더욱 정교한 번역을 수행하는데 도움을 준다. 이는 기존 기계번역 엔진에서 볼 수 없는, 고도로 발전된 판단력과 설명 능력을 GPT가 보유하고 있음을 의미한다.

결과적으로, 프롬프트 설정은 GPT의 출력문의 품질과 다양성에 결정적인 영향을 미치며, 이는 복잡한 텍스트나 문학 작품의 깊은 이해를 도울 수 있다. 이렇게 복잡하고 다양한 문제에 대해 GPT가 어떻게 효과적으로 답변하고 문제를 해결할 수 있는지를 탐구하는 것은, GPT와 같은 고도로 발전된 인공지능 기술을 최대한으로 활용하는 데 중요한 연구 주제이다.

3. 관용구의 번역 요구와 프롬프트 설정

3.1. 관용구의 특징과 번역 요구

관용구는 언어와 문화의 복잡한 상호작용을 반영하는 표현이다. 이러한 표현은 문화적 특색, 고정된 형태, 뜻의 통합성, 문맥 의존성, 비문학적·문학적 사용, 이해의 어려움, 많은 변형과 응용, 언어의 발전과 함께 변화, 그리고 표현의 간결성 등 다양한 특성을 가진다. 이런 특성은 번역가나 언어 학습자에게 큰 도전을 제시한다. 특히 문학번역에서는 관용구의 문화적 뉘앙스와 의미를 정확하게 전달하는 것이 중요하다.

번역 과정에서 관용구는 특별한 주의와 전문성을 필요로 한다. 우선, 문화적 적합성을 고려해야 한다. 관용구는 특정 문화의 색채와 특성을 반영하기 때문에, 단순히 언어적으로 번역하는 것이 아니라 문화적 맥락을 이해하고 적절히 전달해야 한다. 또한, 정확한 의미 전달이 중요하다. 관용구의 각 단어가 개별적으로 가지는 의미와 전체 표현이 가지는 의미는 다를 수 있다. 이러한 뉘앙스를 정확하게 파악하고 그에 맞는 대상 언어의 표현을 찾아야 한다.

원문의 의미를 정확하게 이해하기 어려울 수 있으며, 이는 번역의 품질을 저하시키는 주요 요인이 될 수 있다. 김도훈(2010:32~33)의 연구에 따르면, 관용구의 번역은 단순히 언어적 수준에서의 문제가 아니라 문화적 수준에서도 큰 도전이 있다. 한국어와 영어는 각각의 문화적 배경과 사회적 맥락에서 발생하며, 이러한 차이는 번역과정에서 심도있게 고려되어야 한다. 특히, 번역가는 출발어의 사회문화적 요소를 담고 있는 관용구에 상응하는 도착어의 등가적 표현을 찾는 것이 매우 어렵다고 지적한다. 이는 관용구가 특정 문화나 언어에 국한된 인위적이고 관습적인 표현이기 때문이다. 이에 따라, 번역가는 다양하고 적극적인 번역전략을 사용해야 한다.

유연한 접근도 필요하다. 번역 과정에서는 원문의 관용구에 해당하는 대상 언어의 관용구가 없을 수도 있다. 이럴 경우, 의미를 최대한 정확하게 전달할 수 있는 다른 표현이나 설명을 추가해야 할 수도 있다. 문맥의 이해 역시 중요하다. 관용구는 그 사용되는 문맥에 따라 다르게 해석될 수 있다. 문맥을 정확하게 이해하지 않고 번역한다면, 오역의 위험이

크다.

장르와 스타일 또한 고려해야 한다. 문학작품과 같이 특정 장르나 스타일에서 사용되는 관용구는 그에 맞는 적절한 표현을 찾아야 한다. 예를 들어, 특정 시대나 문화의 슬랭을 사용한 관용구는 현대어로 번역하면 그 뉘앙스가 흐려질 수 있다. 또한, 대상 언어에서 자연스러운 표현을 찾는 것이 중요하다. 번역된 관용구가 대상 언어에서 자연스럽게 들릴 필요가 있다. 그렇지 않으면 독자가 불편을 느낄 수 있으며, 원작의 미학적 특성이 손상될 수 있다.

시간과 역사적 맥락을 고려해야 한다. 어떤 관용구는 시대나 역사적 배경에 따라 의미가 변할 수 있다. 이러한 부분을 고려하지 않고 번역한다면, 원문의 의미나 뉘앙스가 왜곡될 수 있다. 이 모든 요소들은 문학번역, 특히 관용구가 빈번하게 등장하는 작품에서 중요하다. 이를 통해 번역가는 원작의 깊은 의미와 문화적 뉘앙스를 존중하며, 대상 언어로의 전환이 원활하게 이루어질 수 있다.

번역의 정확성과 자연스러움을 확보하기 위해서는, 번역가는 끊임없이 다양한 번역전략과 기법을 연구하고 실천해야 한다. 또한, 번역가는 관용구의 본질과 기능을 이해하고, 이를 적절하게 번역하는 능력을 갖추어야 한다. 이를 위해, 관용구와 관련된 다양한 연구와 실무 경험이 필요하다.

위의 관용구의 특징과 번역 요구를 정리하면 아래 <표 1>과 같다.

<표 1> 관용구의 특징과 번역 요구

관용구의 특징과 번역 요구		
관용구의 특징	1. 문화적 특성	관용구는 특정 문화의 색채와 특성을 반영한다.
	2. 구조적 특성	관용구는 고정된 형태와 뜻의 통합성을 가지며, 표현의 간결성을 통해 많은 정보를 간단하게 전달한다.
	3. 의존성과 변화성	관용구는 문맥 의존성을 가지며, 언어의 발전과 함께 변형과 응용이 가능하다.
	4. 이해의 어려움	관용구의 이해는 언어 학습자에게 어려움을 줄 수 있으며, 각 단어의 의미와 전체 표현의 의미의 차이를 파악해야 한다.
	5. 응용과 사용의 다양성	관용구는 비문학적 및 문학적 사용이 가능하며, 다양한 문맥과 장르에서 응용할 수 있다.
관용구의 번역 요구	1. 문화와 맥락의 이해	문화적 적합성 고려, 문맥 이해, 장르와 스타일 고려, 시간과 역사적 맥락 고려로 원문의 문화적, 사회적, 역사적 배경을 이해하는 것이 필요하다.
	2. 정확한 의미 전달	정확한 의미 전달과 원문의 의미 이해를 통해 원문의 뜻을 정확하게 파악하고 이를 효과적으로 전달하는 것이 중요하다.
	3. 유연한 접근	유연한 접근을 통해, 원문의 관용구에 해당하는 대상 언어의 관용구가 없을 때도 의미를 최대한 정확하게 전달할 수 있는 다른 표현을 찾는 것이 중요하다.
	4. 기술적 연구 및 이해	번역 전략 및 기법 연구, 관용구의 본질과 기능 이해를 통해 번역의 정확성과 자연스러움을 확보하며 끊임없이 번역 기술을 개선하는 것이 필요하다.

3.2. 관용구의 번역 요구와 프롬프트 설정의 실제

번역 과정에서 관용구의 복잡성을 탐구하는 것은 깊은 문화적 및 역사적 이해를 필요로 하며, 이는 프롬프트 설정에서 핵심 역할을 하게 된다. 예를 들면, 중국의 문학 작품인 『인생(活着)』은 문화와 역사가 밀접하게 엮여있는 관용구를 풍부하게 사용하여, 단순한 언어 변환으로는 작품의 미묘한 뉘앙스와 깊이를 완전히 전달하기 어렵다. 따라서, 이러한 관용구

의 문화적, 역사적 배경을 깊게 이해하고, 이를 정확하게 표현하는 것이 필수적이다.

프롬프트 설정의 개념화는 번역에 있어서 명확한 지침과 원칙을 제시하는 과정으로, 이는 모델이나 번역자가 주어진 문맥에서 어떻게 반응하고, 어떻게 문화적 특성을 반영할지를 결정하는 데 근거가 된다. 예시로, '小脚'라는 용어는 중국의 '전족' 문화를 레퍼런스로 하고 있으며, 이러한 문화적 농도를 정확하게 포착하고 전달하기 위해서는 프롬프트 설정이 어떻게 문화적인 특성과 관용구의 깊이를 정의하고 적용하는지에 대한 명확한 지침을 필요로 한다.

3.2.1. SL와 TL 간 문화적 격차의 최소화

'小脚'과 같은 표현은 그 자체로 특정 문화와 역사에 깊이 뿌리박힌 의미를 지닌다. 따라서 번역가는 소스 텍스트의 문화와 대상 텍스트의 문화 사이의 격차를 최소화하는 전략을 구상해야 한다. 이를 위해, 번역가는 동일한 문화적 의미와 감정을 전달할 수 있는 목표 언어의 유사한 표현을 찾거나, 필요에 따라 주석을 추가하여 독자가 원문의 의미를 이해할 수 있도록 도움을 줄 수 있다.

3.2.2. 대조 분석과 연구

국가와 언어마다 관용구의 사용이 다르며, 이는 해당 언어의 문화, 역사, 사회적 맥락과 깊이 연결되어 있다. 이러한 다양성은 번역 과정에서 오류를 최소화하고, 문화적 차이를 이해하기 위해 소스 텍스트와 목표 텍스트의 관용구를 대조 분석하고 연구하는 것이 중요하다. 따라서, 번역가는 특정 관용구의 의미, 사용 빈도, 언어적 특성을 철저히 분석하여, 이를 정확하고 자연스럽게 번역하는 전략을 개발해야 한다.

3.2.3. 창의적이고 문화적인 적응

궁극적으로 번역은 소스 텍스트의 메시지를 목표 언어의 독자에게 정확하고 효과적으로 전달하는 것을 목표로 한다. 따라서, 번역 전략은 단순히 언어적인 변환을 넘어서, 독자와의 소통을 최적화하는 데 중점을 뒀다. 목표독자의 이해도와 문화적 배경, 기대와 관심을 충분히 고려하여, 그들이 원문의 메시지를 가장 효과적으로 받아들일 수 있는 방식으로 번역과 어휘 선택, 문화적 적응을 진행해야 한다.

3.2.4. 독자와의 소통 최적화

궁극적으로 번역은 소스 텍스트의 메시지를 목표 언어의 독자에게 정확하고 효과적으로 전달하는 것을 목표로 한다. 따라서, 번역 전략은 단순히 언어적인 변환을 넘어서, 독자와의 소통을 최적화하는 데 중점을 뒀다. 목표 독자의 이해도와 문화적 배경, 기대와 관심을 충분히 고려하여, 그들이 원문의 메시지를 가장 효과적으로 받아들일 수 있는 방식으로 번역과 어휘 선택, 문화적 적응을 진행해야 한다.

이처럼 관용구의 번역은 언어와 문화, 그리고 독자와의 소통 사이에서 이루어지는 복잡한 과정이다. 번역가는 소스 텍스트의 깊은 문화적 의미와 감정을 충실히 파악하고, 이를 목표 언어와 문화, 그리고 독자에게 가장 적합하게 전달할 수

있는 전략과 기법을 지속적으로 탐구하고 발전시켜야 한다.

3.3. 관용구 번역을 위한 프롬프트 설정 제안

번역은 언어적 요소를 다른 언어로 옮기는 단순한 작업이 아니라, 원문의 문화, 역사, 그리고 문맥을 고려한 종합적인 과정이다. 관용구의 경우, 다양한 요소가 복합적으로 얽혀 있어, 정확한 파악과 전달이 중요하다. 이러한 복잡성을 해결하고자 ‘프롬프트 설정’이라는 개념을 도입하고자 한다. 프롬프트 설정은 언어모델이나 번역가가 원하는 출력을 명확하게 하기 위한 지침이나 질문을 제공하는 것을 의미한다.

3.3.1. 중의성과 다의성의 해결을 위한 프롬프트 설정

관용구는 자주 다의성과 중의성을 내포하고 있다. 프롬프트 설정을 통해 이러한 다의성과 중의성을 명확하게 해석할 수 있는 지침을 제공할 수 있다.

[입력문]에 관용구가 나타나면 관용구의 중의성과 다의성을 고려하여 문맥에 맞게 번역하라.

3.3.2. 역주의 역할을 위한 프롬프트 설정

관용구 번역에 있어 역주가 필요한 경우도 있다. 프롬프트 설정을 통해 역주의 필요성과 구성 방식을 명시할 수 있다.

한국 독자를 고려하여 [입력문]에 나타난 관용구에 역주를 추가할 수도 있다. 다만, 역주를 추가할 필요가 있는지 여부를 한국 독자의 이해와 가독성 둘 다 고려하여 결정하라.

3.3.3. 어휘의 정확한 선택을 위한 프롬프트 설정

문화적으로 민감한 단어나 표현에 대한 어휘 선택은 중요하다. 프롬프트 설정을 통해 어휘를 선택할 지침을 제공할 수 있다.

[입력문]에 나타난 관용구를 번역할 때, 문맥에 따라 어휘를 정확하게 선택하라.

3.3.4. 문화적 적합성 고려를 위한 프롬프트 설정

문화적 적합성은 번역의 정밀함과 관련하여 목표 문화의 수용 가능성을 고려한 접근 방식이다. 번역가는 원문의 관용구나 특정 표현이 목표 문화와 얼마나 잘 맞는지를 신중히 판단하고, 필요하다면 적절하게 조정하거나 변형해야 한다. 이렇게 함으로써 원문의 의미와 감정이 목표 문화의 독자들에게도 정확히 전달될 수 있다.

[입력문]에 나타난 관용구나 표현이 목표 문화에 적합한지 검토하고, 필요한 경우 적절히 수정하여 번역하라.

따라서 본고의 프롬프트-셋 설정은 아래와 같다.

[입력문]에 관용구가 나타나면 관용구의 중의성과 다의성을 고려하여 문맥에 맞게 번역하라.
 한국 독자를 고려하여 [입력문]에 나타난 관용구에 역주를 추가할 수도 있다. 역주를 추가할 필요가 있는지 여부는 한국 독자의 이해와 가독성을 모두 고려하여 결정하라.
 [입력문]에 나타난 관용구를 번역할 때, 문맥에 따라 어휘를 정확하게 선택하라.
 [입력문]에 나타난 관용구나 표현이 목표 문화에 적합한지 검토하고, 필요한 경우 적절히 수정하여 번역하라.

위의 내용을 고려해서 아래 [입력문]을 한국어로 번역해 주세요.

이러한 프롬프트 설정은 『活着』와 같은 문학 작품에서의 번역에 특히 중요하다. 문학 작품은 단순한 의미 전달 이상의 다양한 층위의 의미를 가지고 있기 때문에, 이를 정확하게 파악하고 전달하는 것이 중요하다. 프롬프트 설정을 통해 이러한 과정을 체계적으로 접근하면, 더욱 정확하고 문화적으로 부합하는 번역이 가능해진다.

4. 연구 자료와 연구 방법, 분석까지

4.1. 연구 자료와 연구 방법

본고는 위화(余華)의 작품인 『인생』에 집중하며, 작품 속 다양한 관용구를 주목한다. 이 작품은 중국의 현대사와 문화를 바탕으로 일상 사람들의 삶을 깊이 있게 조명하고 있으며, 그 안에서 다루어진 관용구들은 중국 문화와 언어의 복잡성을 여실히 보여준다. 관용구들은 단순한 언어적 요소를 넘어서 문화와 사회, 그리고 역사에 이르기까지의 여러 가지 요소를 연결시켜주는 중요한 매개체 역할을 하므로, 이에 초점을 맞춘 연구를 진행하게 되었다.

본고에서는 원문(ST)과 세 가지 다른 번역 방법론을 사용하여 얻은 번역물을 비교 분석한다. 비교의 대상이 되는 세 가지 번역 방법론은 출판물 번역(TT), 파파고 번역(TT1-PPG), GPT를 사용한 최소 프롬프트 번역(TT2-GPT_최소), 그리고 GPT를 사용한 프롬프트 셋트 번역(TT3-GPT_셋트)이다. 이들 번역물은 원문의 의미 전달 정도, 문화적 적합성, 읽기의 용이성, 그리고 언어의 풍부함 등의 기준으로 분석된다.

먼저, 각 번역본이 원문의 의미를 얼마나 정확하게 전달하는지를 파악한다. 다음으로, 각 번역본이 대상 문화와 언어의 맥락에서 얼마나 자연스럽게 다가오는지를 평가한다. 또한, 번역물이 얼마나 읽기 쉽고 이해하기에 용이한지도 확인한다. 마지막으로, 번역본이 언어의 다양성과 표현의 풍부함을 얼마나 잘 살려내는지를 살핀다. 이러한 기준을 바탕으로 각각의 번역 방법론의 강점과 약점을 파악하고, 그에 기반한 개선 방안을 모색한다.

4.2. 번역 사례 분석

[예문 4]

ST : 賭博就完全不一样了,我是又痛快又紧张,特别是那个紧张,有一股叫我说不出来的舒坦。以前我是做一天和尚撞一天钟,整天有气无力,每天早晨醒来犯愁的就是这一天该怎么打发。我爹常常唉声叹气,训斥我没有光耀祖

索。

출판물 TT : 도박은 완전히 달랐어. 통쾌하기도 하고 긴장되기도 하고, 특히 그 긴장감은 말로 다 할 수 없는 편안함을 줬지. 그 이전엔 중이 되면 종을 치듯이, 그날그날 되는 대로 살았거든. 매일 아침 눈을 뜨면 하루를 또 어떻게 보내야 하는 생각에 머리가 지끈지끈했지. 아버지는 늘 소리를 지르며 화를 내셨고, 내가 가문을 빛내기 못한다며 야단을 치셨다네.

TT1-PPG : 도박은 완전히 다릅니다. 저는 통쾌하고 긴장됩니다, 특히 그 긴장감은 제가 말할 수 없는 편안함을 가지고 있습니다. 예전에 저는 하루 종일 중과 종을 부딪혀 하루 종일 무기력했는데, 매일 아침 깨어나면 이 날을 어떻게 보내야 할지 걱정했습니다. 아버지는 늘 한숨을 쉬며 내가 조상을 빛내지 않았다고 꾸짖으십니다. (10.03 출력문 결과)

TT2-GPT_최소 : 도박은 완전히 다른 이야기였습니다. 나는 동시에 기쁘면서도 긴장감을 느꼈고, 특히 그 긴장감은 말로 표현할 수 없는 이상한 기분이 들게 했습니다. 이전에는 나는 매일 매일을 어떻게 보낼지 고민하며 하루하루를 무력하게 지냈습니다. 아침이 오면 어떻게 이 하루를 보낼까 고민했습니다. 나의 아버지는 종종 한숨을 내쉬고 나를 꾸짖었죠. 나는 조상의 명예를 빛내지 못한다고 말이죠.(10.03 출력문 결과)

TT3-GPT_셋트 : “도박은 완전히 다릅니다. 나는 쾌감과 동시에 긴장감을 느끼고, 특히 그 긴장감은 이루 말할 수 없는 편안함을 줍니다. 이전에 나는 ‘하루 종일 승려가 되어 종을 울렸다’(※)가 그대로였고, 항상 기운 없이 지냈습니다. 매일 아침 눈을 뜨고 걱정하는 것은 오늘 하루를 어떻게 보낼 것인가였습니다. 나의 아버지는 자주 한숨을 내쉬며, 나에게 조상의 명예를 밝히지 못한다며 나무랐습니다.”

※ 역주: ‘하루 종일 승려가 되어 종을 울렸다’는 중국어 표현 ‘做一天和尚撞一天钟’을 그대로 번역한 것으로, ‘하루하루를 대충 대충 보내다, 살다’ 라는 의미입니다. (10.03 출력문 결과)

원문(ST)에서 ‘做一天和尚撞一天钟’이라는 표현은 일상적인 삶과 무엇이든 하루하루를 대충 보내는, 즉 얕은 헌신이나 일시적인 열증을 의미하는 중국의 관용구이다. 파파고 출력문(TT1-PPG)은 ‘하루 종일 중과 종을 부딪혀’라는 직역으로, 관용구의 깊은 의미나 은유를 제대로 전달하지 못했다. 이러한 직역은 한국어 사용자가 익숙하지 않은 표현으로, 원문의 의미와 뉘앙스의 정확한 전달을 어렵게 한다. GPT를 사용한 최소 프롬프트 출력문(TT2-GPT_최소)에서는 ‘매일 매일을 어떻게 보낼지 고민하며 하루하루를 무력하게 지냈습니다’라는 표현을 사용하여, 관용구의 은유적인 부분을 일부 포착하였으나, 여전히 완전한 의미 전달은 이루어지지 않았다. 그리고, GPT를 사용한 프롬프트 셋트 출력문(TT3-GPT_셋트)에서는 관용구에 대한 해설을 주석 형태(※ 역주)로 제공함으로써, 원문의 의미를 보다 정확하게 한국어 사용자에게 전달하려는 시도를 보였다. 이러한 접근은 이해도를 높이기 위한 전략으로 작용하며, 복잡하고 다층적인 의미를 가진 관용구의 번역에서 유용한 방법론으로 작용할 수 있다. 이렇게 세 번역 방법론은 모두 원문의 의미와 뉘앙스를 전달하는 데 있어서 다양한 정도의 성공과 실패를 보이며, 관용구와 같은 언어적 표현에 대한 기계번역의 복잡성과 한계를 다시 한번 부각시킨다.

[예문 6]

ST : 那妓女嘟嘟啾啾背着我往城门走,说什么雷公不打睡觉人,才睡下就被我叫醒,说我心肠黑。⁶⁾

출판물 TT : 그녀는 투덜거리며 나를 업고 성문 쪽으로 갔지. 천둥도 자는 사람을 깨우지는 않는 벌인데, 이제 막 잠든 사람을 깨우는 걸 보면 내 심장이 시커멀 거라더군. (10.03 출력문 결과)

TT1-PPG : 그 기생은 나를 업고 성문으로 가서 뇌공이 잠자는 사람을 때리지 않는다고 중얼거렸고, 잠이 들자 깨워

6) 실제 출력문을 생성할 때 ST와 ST 앞부분과 같이 입력하였다. ST 앞부분 내용은 “那天我在青楼里赌了一夜,脑袋昏昏沉沉像是肩膀上扛了一袋米,我想着自己有半个月没回家了,身上的衣服一股酸臭味,我就把那个胖大妓女从床上拖起来,让她背着我回家,叫了抬轿子跟在后面,我到了家好让她坐轿子回青楼。”이다.

내 마음이 검다고 했습니다.(10.03 출력문 결과)

TT2-GPT_최소 : 그 기생은 나를 짊어지고 도시문으로 걸어가며 계속 중얼거리며 불평했다. 그녀는 무슨 ‘뇌공은 자는 사람을 때리지 않는다’고 하며, 겨우 잠들었다가 나에게 깨워져서 나를 나쁘게 생각했다고 말했다. (10.02 출력문 결과)

TT3-GPT_셋트 : 그 기생은 나를 업고 도시 문을 향해 걸으면서 불평을 했다. 그녀는 ‘뇌신이 자는 자를 때리지 않는다’며(※), 갓 잠들었는데 내가 깨웠다고, 내 마음씨가 나쁘다고 말했다.

(※) 역주: *‘뇌신이 자는 자를 때리지 않는다’는 중국의 속담으로 ‘雷公不打睡觉人’의 번역입니다. 이는 “운명이나 신이 자고 있는(무해한, 무심한) 사람을 해치지 않는다”는 의미로, 여기서는 그녀가 자고 있을 때 깨웠다는 것에 대한 불만을 표현하는 데 사용되었습니다. (10.03 출력문 결과)

원문(ST)에서는 캐릭터가 기생집에서 밤을 보낸 뒤, 머리가 무겁고 쌀 주머니를 짊어진 것처럼 느껴지며, 반 달 동안 집을 방문하지 않았다는 내용을 언급하고 있다. 이어서 통통한 기생이 주인공을 업고 집까지 가는 동안 불평을 하는 모습이 담겨 있다. 파파고 출력문(TT1-PPG)은 원문의 맥락은 유지하면서도 표현의 단순화와 약간의 정서적인 색채 손실이 관찰된다. ‘雷公不打睡觉人’이라는 표현은 특정하게 처리되지 않아, 중요한 문화적 의미와 뉘앙스가 누락되었다. GPT를 사용한 최소 프롬프트 출력문(TT2-GPT_최소)은 원문의 일부 내용과 뉘앙스를 해석하는 데에 어려움을 보이며, 일부 표현이 부자연스럽다. 특히 ‘뇌공은 자는 사람을 때리지 않는다’라는 관용구의 원래 의미나 뉘앙스가 제대로 전달되지 않는다. 이는 기계번역에서 특히 문제가 되는 부분으로, 문화적이고 고유한 표현의 정확한 해석에 한계를 드러낸다. 마지막으로, GPT를 사용한 프롬프트 셋트 출력문(TT3-GPT_셋트)은 원문의 의미를 잘 해석하며, 덧붙인 역주를 통해 ‘雷公不打睡觉人’이라는 표현의 문화적인 뉘앙스와 의미를 추가적으로 설명하려 하였다. 이는 원문의 뉘앙스를 이해하는 데 도움을 주지만, 동시에 번역문 자체의 흐름을 방해하는 요소로 작용할 수 있다. 이로써 각 방법론은 특정한 언어적 표현과 문화적인 뉘앙스를 잡아내는 데에 어려움을 보이며, 기계번역이 보다 복잡하고 다층적인 언어의 이해와 표현에 도전을 경험하는 상황을 잘 드러낸다.

[예문 8]

ST : 看到长根回来时的模样,我心里一阵发酸,小时候他整天背着我去东逛西,我长大后也从没把他放在眼里。

출판물 TT : 돌아온 장근의 꼴을 보니 가슴이 아려오더군. 어렸을 때 난 하루 종일 그의 등에 업혀 이리저리 싸돌아 다녔지. 다 큰 다음에도 그는 항상 내가 볼 수 있는 곳에 있었어. (출판물 오역)

TT1-PPG : 장근이가 돌아왔을 때의 모습을 보고 가슴이 찡했어, 어렸을 때 그는 저를 업고 하루 종일 여기저기 돌아다녔고, 저는 어른이 된 후에도 그를 안중에 두지 않았습니다. (10.05 출력문 결과)

TT2-GPT_최소 : 장근이 돌아오는 모습을 보며 내 마음은 한순간 쓰렸다. 어릴 때 그는 나를 종일 등에 업고 동쪽으로 놀러 다니곤 했는데, 나는 커서 그를 전혀 신경 쓰지 않았다. (10.05 출력문 결과)

TT3-GPT_셋트 : 장근이 돌아올 때의 모습을 보고, 내 가슴이 아파왔다. 어릴 때 그는 나를 등에 업고 하루 종일 동네를 돌아다녔지만, 나는 커서 그를 눈에 담지 않았다.(※) (10.05 출력문 결과)

※ 역주: ‘也从没把他放在眼里’: 직역하면 ‘그를 눈에 넣지 않았다’로, 한국어로는 ‘그를 눈에 담지 않았다’나 ‘그를 중요하게 생각하지 않았다’와 같은 의미로 이해할 수 있습니다. 여기서는 성장하며 장근에 대한 존경이나 관심이 떨어진 상황을 나타냅니다.

원문(ST)은 깊은 감정과 인간 관계의 변화를 섬세하게 묘사하며, 특히 ‘放在眼里’라는 관용어를 통해 주인공의 성장과정 속에서의 태도 변화를 강조한다. 이러한 의미의 재현은 번역과정에서 상당한 어려움을 동반하며, 해당 문구는 주목받아야 한다. 출판물 TT는 ‘그를 안중에 둔 적이 없다’라는 의미를 ‘그는 항상 내가 볼 수 있는 곳에 있었다’로 잘못 번역

하였다. 이는 원문의 부정적인 색채와 대조되는 긍정적인 해석으로, 의미의 왜곡이 발생하였다. TT1-PPG는 ‘从没把他放在眼里’를 ‘저는 어른이 된 후에도 그를 안중에 두지 않았습니다’로 번역하여, 원문의 부정적인 뉘앙스를 어느 정도 재현하였다. 이러한 점에서 PPG 번역은 언어의 정교함을 다소 포착하였다고 볼 수 있다. TT2-GPT_최소는 ‘나는 커서 그를 전혀 신경 쓰지 않았다’라고 번역함으로써 원문의 부정적인 뉘앙스를 유지하였다. 하지만, ‘放在眼里’라는 구체적인 관용어 표현의 번역은 부족하여, 이러한 표현이 지니는 다층적인 의미와 감정의 농도를 전달하는 데 한계가 있다. TT3-GPT_셋트는 원문의 ‘放在眼里’를 ‘눈에 담지 않았다’로 번역함으로써, 한국어로의 전환에서 관용구의 의미를 일정 부분 보존하려 노력하였다. 이러한 시도는 관용어의 복잡한 의미전달에 어느 정도 성공하였으나, 여전히 원문의 정교한 감정 표현을 완전히 포착하진 못하였다.

5. (예상) 결론

본고는 기계번역과 자연언어처리 기술에 대한 연구의 한 단면으로서, 중국어 관용구의 번역을 통해 여러 번역 기술의 장단점과 이에 내재된 문제점들을 섬세하게 탐색하였다. 선정된 관용구들은 그 자체로 복잡성을 내포하고 있어, 이를 기계를 통해 번역함에 있어 다층적인 문제가 발생한다. 이는 언어와 문화의 깊은 연결성과 각각의 관용구가 지니고 있는 독특한 색채 때문이다.

GPT와 전통적인 MT 기술, 그리고 다양한 번역 전략(TT1-PPG, TT2-GPT_최소, TT3-GPT_셋트)을 이용하여 제공된 번역본들은 관용구의 본질적인 의미와 문맥, 그리고 뉘앙스를 다루는 데 있어서 여러 한계와 가능성을 보여주었다. 특히, GPT의 경우 사용자와의 상호작용을 바탕으로 하여, 주어진 문맥과 관용구에 대한 이해를 바탕으로 번역을 제공하는 것이 가능하며, 기계번역의 새로운 가능성을 제시하였다.

본고에서 GPT 기술의 여러 전략은 특히 주목할 만하다. 이를 통해, 이전의 기술에서는 도달하기 어려웠던, 관용구의 의미를 세밀하게 분석하고, 그 뉘앙스를 유지하며 번역하는 것이 가능하다는 점이 도출되었다. 또한, GPT를 이용한 프롬프트 셋트는 복잡하고 다층적인 의미를 가진 관용구의 번역에서 특히 유용한 방법론으로 작용하였다. 이를 통해 기계번역이 단순한 언어 변환의 도구를 넘어, 문학적이고 문화적인 표현에 더 깊이를 가지고 접근할 수 있음을 보여주었다.

그러나, 정교함과 섬세함이 요구되는 문학번역 영역에서 기계번역이 인간 번역가와 동일한 수준의 표현 능력과 감각, 그리고 작가의 의도나 문화적 배경에 대한 깊은 이해를 보여줄 수 있을지에 대한 의문은 여전하다. 불구하고, 기계번역이 제공하는 다양한 도구와 전략은, 번역가의 작업을 보조하고, 더 나아가 그의 작업을 향상시키는 다양한 가능성을 제공하고 있다.

이로써 본고는 기계번역 기술, 특히 GPT와 같은 고도화된 기술이 문학번역의 다양한 영역에서 어떻게 활용될 수 있는지에 대한 유용한 통찰을 제공하며, 기술적인 진보가 어떻게 문학적 표현과 교차점에서 활용될 수 있는지의 미래의 연구 방향을 제시하였다. 궁극적으로, 기계와 인간 간의 상호 보완적인 관계와 협력을 통해, 문화와 언어의 다양한 경계를 넘나드는, 보다 풍부하고 정확한 번역의 실현을 위한 여정이 계속될 것이다.

■ 참고문헌 ■

- 김가희, & 조영래(2021). 「수필번역에서 인간번역과 인공지능번역의 비교분석 -바스넛의 "번역의 성찰"을 중심으로」. 『인공지능인문학연구』, 8, 51-70. Kim, G. & Cho, Y. (2021). A Comparative Analysis of Human and AI Translation in Essay Translation - Focusing on Bassnett's "Reflections on Translation". Journal of AI Humanities, 8, 51-70.
- 김도훈 (2010). “한영 번역에 있어서의 관용구의 번역전략”. 통번역학연구, 13(2), 29-44. Kim, D. “Translation Strategies for Idioms in Korean-English Translation”. Journal of Interpretation & Translation Studies, 13(2), 29-44.
- 김상윤(2023). 『ChatGPT로 시작하는 대화형 인공지능 활용법』. 서울: 에이콘출판. Kim, S. (2023). Starting with ChatGPT: Utilizing Conversational AI. Seoul: Aicon Publishing.
- 마승혜 (2018). "문학작품 기계번역의 한계에 대한 상세 고찰". 통번역학연구, 22(3), 65-88. Ma, S. "A Detailed Examination of the Limitations of Machine Translation in Literary Works". Journal of Interpretation & Translation Studies, 22(3), 65-88.
- 박상길(2023). 『비전공자도 이해할 수 있는 AI 지식 (챗GPT 수록 개정판) - 챗GPT부터 유튜브 추천, 파파고 번역과 내비게이션까지 일상을 움직이는 인공지능 이해하기』. 반니. Park, S. (2023). Understanding AI for Non-Majors (Revised Edition Including ChatGPT) - From ChatGPT to YouTube Recommendations, Papago Translation, and Navigation. Banni.
- 박수정, & 최은실(2023). 「챗GPT의 아이러니 번역 활용 가능성 고찰」. 『번역학연구』, 24(2), 131-160. Park, S. & Choi, E. (2023). Exploring the Possibility of Using ChatGPT for Translating Irony. Journal of Translation Studies, 24(2), 131-160.
- 신박(2021). 『한-중 기계번역에서의 주어 생략 구문 연구』, 한국외국어대학교 대학원. Shin, B. (2021). A Study on Subject-Ellipsis Sentences in Korean-Chinese Machine Translation. Graduate School of Hankuk University of Foreign Studies.
- 윤애선, & 손승희(2022). 「구글이 소설도 번역할 수 있나요? - 문학 텍스트에 적용한 프→한 기계번역 기술의 한계와 가능성」. 『불어불문학연구』, -(131), 273-306. Yoon, A. & Son, S. (2022). Can Google Translate Novels? - The Limits and Possibilities of Applying French-to-Korean Machine Translation to Literary Texts. Journal of French Literature and Culture, (131), 273-306.
- 이성길 외(2022). 『인공지능시대의 번역 - 안데르센 동화』. 부크크(bookk). Lee, S. et al. (2022). Translation in the Age of Artificial Intelligence - Andersen's Fairy Tales. Bookk.
- 이창수 (2019). "문학번역에서의 기계번역과 인간번역 문체에 대한 전산문체학적 비교 연구". 번역학연구, 20(2), 111-130. Lee, C. "A Computational Stylistic Comparison of Machine and Human Translation in Literary Translation". Journal of Translation Studies, 20(2), 111-130.
- 임순정(2023). 「구글 신경망 번역 얼마나 진화했나? 초창기와 현재의 번역 품질을 중심으로」. 『프랑스문화예술연구』, 83, 163-200. Im, S. (2023). How Much Has Google Neural Machine Translation Evolved? Focusing on the Translation Quality from the Initial Stage to the Present. Journal of French Culture and Arts, 83, 163-200.
- 임형재 외(2023). 『외국어로서의한국어통번역한의 이해』, (주)도서출판 하우. Im, H. et al. (2023). Understanding Korean Translation as a Foreign Language. Hawoo Publishing.
- 임형재 외(2023). 『한국어 통번역사를 위한 AI 번역의 이해』. 소통. Lim, H. et al. (2023). Navigating AI Translation: A Guide for Korean Interpreters and Translators. Sotong.
- 임형재, & 왕첩(2006). 「한국어 번역을 위한 문화소의 기계번역 연구」. 『현대사회와 다문화』, 8(2), 68-94. Im, H. & Wang, C. (2006). A Study on the Machine Translation of Cultural Elements for Korean Translation. Journal of Multiculturalism in Contemporary Society, 8(2), 68-94.
- 자양판(2019). 『기계번역에 나타나는 중한 번역 오류 분석』, 한국외국어대학교 대학원. Ja, Y. (2019). Analysis of Errors in Chinese-Korean Machine Translation. Graduate School of Hankuk University of Foreign Studies.
- 정상혁 (2017). "진화하는 번역기... 사라지는 번역가?". 조선일보. 2018년 10월 12일 검색.

- (news.chosun.com/site/data/html_dir/2017/01/18/2017011800020.html). Jung, S. "Evolving Translators... Disappearing Translators?". Chosun Ilbo, Retrieved October 12, 2018. (news.chosun.com/site/data/html_dir/2017/01/18/2017011800020.html).
- 조진(2022). 『문학작품의 중한 기계번역 품질 제고를 위한 프리에디팅 연구』. 한국외국어대학교 대학원. Cho, J. (2022). A Study on Pre-editing for Enhancing the Quality of Machine Translation in Literary Works between Chinese and Korean. Graduate School of Hankuk University of Foreign Studies.
- 지인영, 김희동(2020). 「신경망기계번역 기술 진화와 번역품질 분석」, 『통번역학연구』, 24.3: 191-223. Ji, I. & Kim, H. (2020). Evolution of Neural Machine Translation Technology and Analysis of Translation Quality. Journal of Translation Studies, 24.3: 191-223.
- 耿芳 & 胡健(2023). 「人工智能辅助译后编辑新方向——基于ChatGPT的翻译实例研究」. 『中国外语』, (03), 41-47. Geng, F. & Hu, J. (2023). New Directions in Post-Editing Aided by Artificial Intelligence—A Study Based on ChatGPT Translation Examples. Chinese Foreign Languages, (03), 41-47.

〈토론〉 “GPT를 활용한 중-한 문학번역에 대한 고찰
-장편 소설 『인생(活著)』의 관용구 번역을 중심으로-”에 대한 토론문

이석철(중국 길림외국어대학교)

본 논문은 장편 중국 소설 『인생(活著)』의 관용구 번역을 중심으로 MT와 GPT의 출력문을 비교 분석함으로써 각 기술의 장단점 및 활용 가능성을 분석하였습니다. 이는 현대 번역학과 인공지능을 결합한 참신한 연구로 문학 번역의 새로운 가능성에 대한 의미 있는 탐구로 간주됩니다. 아울러 문학번역의 복잡성과 중요성, 그리고 기존의 기계번역의 한계점을 명확히 지적하면서 GPT와 같은 고도로 발전된 AI 모델이 어떻게 이러한 복잡성을 해결할 수 있는 지에 대한 기술을 제시했습니다.

특히, 논문에서는 GPT의 자연언어처리 능력과 그것이 문학적 표현에 미치는 영향을 실질적으로 분석하면서, AI와 인간 번역가 간의 협업이 어떻게 더 효과적인 번역을 만들어 낼 수 있는지에 대한 가능성을 제시했습니다. 이러한 접근은 AI 번역의 새로운 패러다임을 제시하며, 기술과 인간의 창의성이 어떻게 상호작용할 수 있는지에 대해 유의미한 관점을 제공했습니다.

토론자의 입장에서 이 발표가 한국 문학번역 업계에서의 '문학은 기계번역으로 번역해서는 안 된다'라는 지배적 견해에 새로운 접근 방식을 제공해줄 수 있기를 바라며 발표문에서 궁금한 점을 질문하는 것으로 토론자로서의 소임을 다하고자 합니다.

1. 4.1. 연구 방법에서 번역물을 '파파고 번역(TT1-PPG), GPT를 사용한 최소 프롬프트 번역(TT2-GPT_최소), 그리고 GPT를 사용한 프롬프트 셋트 번역(TT3-GPT_셋트)' 3가지로 분류하였는데, 여기에서 'GPT를 사용한 최소 프롬프트 번역(TT2-GPT_최소)'을 어떻게 이해해야 하는지 궁금합니다. 프롬프트를 아예 설정하지 않은 것인지 아니면 하나만 설정하였는지, 설정하였다면 어떤 프롬프트를 설정한 것인지 여쭙보고 싶습니다.

2. 4.2.의 사례 분석에서 [예문 4]를 보면, 중국어의 '做一天和尚撞一天钟'을 TT3-GPT는 '하루 종일 승려가 되어 종을 울렸다'로 번역하였습니다. 이에 대해 'TT3-GPT'의 번역을 성공으로 보시는지 아니면 실패로 보시는지 궁금합니다. 저의 개인적인 소견으로는 중국어의 '和尚'이라는 표현이 부정적인 의미지만 한국어에서의 '승려'는 긍정적인 의미를 갖고 있어 원문의 뉘앙스 전달이 부족했다는 판단이 듭니다. 아울러 '조상의 명예를 밝히지 못한다'는 번역도 오역으로 판단되는데, 이러한 현상이 나타나는 이유는 무엇입니까? 프롬프트의 설정과 연관이 있는지 여쭙보고 싶습니다.

3. [예문 8]을 보면 중국어의 '放在眼里'를 TT1-PPG와 TT2-GPT는 '안중에 두지 않았다', '전혀 신경 쓰지 않았다'로 번역하면서 부정적인 뉘앙스를 전달하는 반면, TT3-GPT는 '눈에 담지 않았다'로 번역하여 감정 표현을 제대로 전달하지 못하였습니다. 이는 혹시 [입력문]에 나타난 관용구나 표현이 목표 문화에 적합한지 검토하고, 필요한 경우 적절히 수정

하여 번역하라'는 프롬프트의 설정 때문에 번역문에서 부정적인 뉘앙스가 사라지는 것인지 궁금합니다. 만약 이 프롬프트를 제거하거나 설정을 달리하면 어떤 결과가 나오는지 여쭙보고 싶습니다.

4. 'GPT와 같은 기술을 효과적으로 활용하며, 그 출력 결과로 어떠한 가능성과 가치가 탄생할 지에 대한 연구는 본고의 핵심 목적이다'라고 기술하였는데, 본 연구를 통해 GPT 활용이 실제 문학번역에 어떠한 가치를 제공해줄 수 있는지에 대한 간략한 설명을 듣고 싶습니다.

GPT와 같은 고도화된 기술이 문학번역의 다양한 영역에서 어떻게 활용될 수 있는지에 대한 발표를 흥미롭게 잘 들었습니다. 유의미한 발표내용에 토론자로 참여할 수 있게 기회를 주셔서 감사합니다. 혹시 토론자가 잘못 이해하여 의견이나 질문을 드린 부분이 있다면 너그럽이 이해해 주시기 바라면서 토론을 마치겠습니다.