



현지화에 대한 10가지 조언

(10 Tips: Localization)

작성자: 트리스탄 도노반(Tristan Donovan)

작성일: 2012년 8월 6일

"all your base are belong to us"¹와 같이 텍스트를 단순 오역하던 때는 지났을지 모르지만, 현지화는 여전히 게임 개발에서 홀대 받으며 진가를 인정받지 못하는 전문 분야이다.

IGDA의 게임 현지화 분과 (Game Localization Special Interest Group) 회장 케이트 에드워즈(Kate Edwards)는 "업계의 많은 사람들이 아직도 현지화가 무엇인지 잘 모르고 있다."고 지적한다. "많은 이들이 아직도 현지화는 개발 마지막 단계에서 이루어지는 일이라고 생각하지만, 사실 현지화는 코딩, 기록, 디자인처럼 개발 사이클의 일부이다."

그러나 전 세계의 사람들을 대상으로 게임을 개발할 필요가 늘어남에 따라, 개발 이후에야 현지화가 실행되던 관행은 점점 사라지고 있다. 8년 전, 유비소프트 몬트리얼(Ubisoft Montreal)의 현지화 매니저 산드라 푸어마린(Sandra Pourmarin)이 스튜디오에 합류했을 때 현지화 팀은 중요도에 있어서 개발부서라기보다는 테스트 부서에 가까웠다.

"현지화 인력들은 여러 층에 분산되어 근무하고 있었고, 개발팀의 하위 조직으로

¹ 일본 게임 <제로윙(ZeroWing)>의 인트로신 대사를 일본 측에서 영어로 번역하는 과정에서 생긴 오역. 이후 이슈가 되어 다양한 패러디를 탄생시키기도 했다.

일했다."고 그녀는 말한다. "현재 현지화 프로젝트 매니저는 프로듀서 직속으로 있고, 우리는 한 팀으로서 같은 층에서 일한다. 크게 개선된 셈이다."

개발자와 퍼블리셔들이 다른 나라에서 게임이 어떻게 받아들여질지 점점 더 많이 생각하기 시작함에 따라, 현지화 또한 번역 이상을 보여주기 시작하고 있다.

"모든 이들이 현지화를 언어 문제로 생각한다. 대개 그렇기는 하지만, 언어가 현지화의 전부는 아니다."라고 에즈워즈는 말한다. " 부호, 환경, 의상 등 언어가 아닌 것들의 사용에 대해 생각해 보면 현지 문화화 (Culturalization) 또한 현지화의 하위 개념이다."

그렇다면 개발자와 퍼블리셔들이 어떻게 하면 세계의 유저들을 만족시킬 수 있을까? 그 방법을 알아내기 위해, <디아블로 3(Diablo III)>, <어쌔신 크리드(Assassin's Creed)>, <폴아웃 3(Fallout 3)>와 같은 게임들을 현지화한 전문가들에게 물었다.

1. 맥락을 분명히 하라

게임은 개발이 완료되기 전에 번역하는 경우가 많다. 따라서 어떠한 텍스트나 말은 항상 맥락(context)에 관한 자세한 정보와 함께 현지화 스튜디오에 전달해야 한다. <디아블로 3>, <레드 데드 리DEM션(Red Dead Redemption)>과 같은 게임의 현지화를 맡았던 신세스(Synthesis) 현지화 스튜디오의 콘텐츠 리드(content lead) 아이린 판제리(Irene Panzeri)는 다음과 같이 말한다.

"언어마다 문법 규칙이 다르다. 영어에서 'you'라는 단어는 단수형과 복수형으로 모두 사용되지만, 불어에서는 단수형이 'tu'인 반면 복수형은 'vous'이고 동사도 주어에 따라 달라진다. 따라서 한 캐릭터가 얼마나 많은 사람들에게 말을 하고 있는지도 번역가들이 자주 겪는 문제이다." 두 가지 의미를 지닌 단어들의 뜻을 명확히 파악하는 것 또한 중요하다고 아이린은 말한다. "'aim at the tank'가 연료 탱크와 탱크 가운데 무엇을 쏘라는 뜻인가?"



어쌔신 크리드: 리벨레이션

2. 개발 초기부터 현지화 작업을 하라

가능한 한 일찍 현지화 팀을 합류시키면 막판에 시간에 쫓길 때 골칫거리를 줄일 수 있다고 푸어마린은 말한다. "<어쌔신 크리드: 리벨레이션>을 개발할 때에는 현지화팀과 개발팀이 일찍 현지화 작업을 시작한 덕분에 일의 진행이 정말로 순조로워졌다."고 아이린은 말한다.

"문제의 소지가 있는 특정 내용에 대해 알고 있다면, 그 문제를 프로젝트 마지막 단계에서 서둘러 해결하는 대신 그 문제를 다른 방안을 여러 가지로 미리 생각해 놓을 수 있다."

"예를 들어, <어쌔신 크리드>를 개발할 때, 우리는 나체가 보이지 않도록 카메라를 이동시켰다. 몇몇 나라에서 문제가 될 소지가 있었기 때문이다. 개발 초기에 이 문제를 발견한 게 아주 주효했다. 이런 문제를 늦게 발견하면, 문제를 적절하게 처리할 시간이 없어서 추가 비용이 발생하고 게임 품질이 떨어질 수 있다."

3. 시사 문제가 중요하다

문화적 태도는 고정된 것이 아니기 때문에, 시사 문제는 게임이 어떻게 받아들여질지에 영향을 미칠 수 있다. "DS용으로 <마이 웨이트 로스 코치(My Weight Loss Coach)>를 개발할 때, 벨기에의 상품 매니저가 '계보기(pedometer)'라는 단어 사용에 문제 제기를 한 적이 있다. 당시에 벨기에에 소아성애(pedophilia) 사건이 많이 일어났고, 두 단어가 너무 비슷해서 우리가 다른 단어로 대체하기를 원했던 것이다"라고 푸어마린은 말했다. 그녀에 따르면, 유비소프트는 이런 시사적인 문제를 파악하기 위해 해외지사 네트워크와 외부 현지화 파트너들을 동원한다.

현지문화화 자문 회사 잉글로브(Englobe)의 설립자인 케이트 에드워즈(Kate Edwards)도 시사 문제가 게임이 어떻게 받아들여지는지에 영향을 미친다는 점에 동의한다. "1999년에 <에이지 오브 엠파이어(Age of Empires)> 상자에 일본 사무라이 그림이 있었는데, 한국 소매상들이 상품 진열을 꺼려했다. 왜냐하면 당시에 독도 문제와 관련해서 한국과 일본 두 나라가 한창 분쟁 중이었기 때문이다. 그러나 지금 그 게임을 출시한다면 그같은 문제는 일어나지 않을 것이다."

4. 텍스트를 동결하라

<디바인 윈드(Divine Wind)>와 <유로파 유니버설리스(Europa Universalis)>를 만든 스웨덴의 퍼블리셔이자 개발업체 패러독스 인터랙티브(Paradox Interactive)는 번역 비용을 통제하고 개발 일정을 맞추기 위해 게임 내 텍스트 변경이 가능한 기한을 정해둔다. "특정 시점에 이르면 우리는 텍스트를 수정불가하게 동결하고 번역가들에게 텍스트 파일을 보냅니다."라고 패러독스의 부프로듀서 린다 키비(Linda Kiby)는 말한다.

"우리는 게임을 수정 가능하게 만들고자 모든 텍스트를 CSV 파일에 넣습니다. 사람들이 텍스트를 수정할 수 있게 하는 가장 쉬운 방법이기 때문입니다. 또 이렇게 하면 —완료된 번역을 텍스트 파일에 붙이기만 해도 되거든요. 그러나 한편으로는 번역을 위해 텍스트를 전송한 이후에 누구라도 텍스트를 고치거나 한 줄이라도 삭제한다면, 대혼란을 일으킬 수 있다는 것을 의미합니다. 이것이 텍스트를 동결하는 매우 중요한 이유입니다."

5. 번역가들은 질문을 해야 한다.

트라그나리온 스튜디오(Tragnarion Studios)의 게임 디렉터이자, XBLA, PSN, 그리고 Mac 의 3 인칭 슈팅게임 <스커지: 아웃브레이크(Scourge:Outbreak)>의 스페인 개발자인 오마르 살레(Omar Salleh)의 말을 들어보자. 그는 외부의 번역 대행사들은 게임 자체의 맥락 안에서 텍스트를 볼 수 없기 때문에 그들이 전혀 질문을 하지 않는 것은 오히려 위험한 신호일 수 있다고 말한다.



스커지: 아웃브레이크

“텍스트를 받고 모든 것이 괜찮다고 말하고서는 번역 작업이 끝날 때까지 아무 얘기도 하지 않는 사람들과 일한 적이 있습니다. 당시에는 별 일 아니라고 생각했지만, 번역된 문장을 입힌 게임을 테스트 해봤을 때, 텍스트가 문법적으로는 정확하지만, 게임 스타일에 별로 맞지 않다는 것을 알게 되었죠.”

6. 처음부터 문화적 문제를 파악하라

문화적인 문제들 중에는 개발 마지막 단계에 해결될 수 없는 것들이 있기 때문에 개발자들이 초기부터 현지 문화화에 대해 생각할 필요가 있다고 에드워즈는 말한다. “<풀아웃 3>가 인도 시장에 맞는지 알아보기 위해 게임을 검토해달라는 부탁을 받은 적이 있습니다. 머리가 돌 달린 돌연변이 브라민(Brahmin) 황소 때문에 게임이 성공할 수 없다고 했습니다. 인도에는 소에게 해를 입히지 못하게 하는 법이 있기 때문이죠.”

“물론 그런 법들은 실제 소와 관련된 것입니다. 그러나 실제 소에게 해를 입히는 것을 금하는 법이 있을만큼 소에 대해서 민감하다면, 가상의 식용 가능한 돌연변이 소를 보는 것도 민감한 문제가 되겠죠.”

“우리는 게임을 수정할 수 있는지 의논했지만, 그 시점에 게임은 이미 개발을 마친 상태였습니다. 그렇기 때문에 문제는 인도에서 게임을 출시하기 위해 그만한 돈을 들일 가치가 있느냐가 되었습니다. 그렇게 늦은 단계에서 할 수 있는일은 그저 게임을 출시하고, 예상되는 반응에 대한 계획을 세우는 것뿐입니다.”

7. 캐릭터의 프로필을 제공하라

게임에서 외국어로 연기할 성우를 캐스팅하는 경우라면 게임 내 캐릭터들의 프로필(biography)이 현지화 스튜디오에게 매우 도움이 된다고 신세스의 수석 오디오 디렉터 앰브라 라바글리아(Ambra Ravaglia)는 말한다.

“캐스팅하려는 캐릭터의나이, 외모, 분위기 등에대해 아는 것이 중요하다. 그 캐릭터의 감정을 연기하고 성격을 정확하게 반영할 수 있는 배우를 선택할 수 있기 때문이다.”

“대사를 녹음할 때는 더욱더 중요하다. 왜냐하면 현지인들처럼 말하는 것이 텍스트 번역보다 훨씬 더 복잡한 경우가 많기 때문이다. 예를 들어, 미국 억양에 비견되는 스코틀랜드 억양을 독일 억양으로 바꾼다면 어떻게 될 것인가? 이런 경우에 캐릭터를 이해하면 외국어를 사용하는 게이머들에게 가장 적합한 억양이 무엇인지를 알아내는 데에 도움이 된다.”

여러 나라의 배우들 간의 차이도 중요하다고 라바글리아는 말한다. 게임에서 25 살 미국 해병의 목소리는 보통 굵직한 저음이다. 그러나 이탈리아 사람들에게 이런

음성은 드물다. 그래서 우리는 목소리가 상대적으로 낮은 배우들에게 나이가 더 많은 캐릭터를 연기하도록 했다. 그 결과 25 살의 해병은 더 젊고 더 높은 톤의 목소리를 내게 되었다.”

8. 팬들과 일하라

패러독스 인터랙티브는 팬들의 열정에 의지해 번역문을 다듬는다. “베타 테스터들이 기꺼이 번역문 수정을 도와준다. 그들은 전문 번역가들보다 나올 때도 많다. 텍스트가 사용될 게임과 상황을 알기 때문이다.”고 키비는 말한다.

“게임의 팬인 그들이 개선 가능한 점이 있다고 생각한다면 다른 팬들도 동의할 것이기 때문에 우리는 그들의 판단을 믿는다. 그렇지만 그들에게 텍스트 전체를 맡기지는 않는다. 일부를 주고 번역 스타일을 확인하는 정도의 작업이다. 어쨌든, 자원한 이들에게 8,000 줄 분량의 텍스트를 보내고 3 주 만에 봐달라고 하면서 즐거운 시간을 보내라고 할 수는 없지 않은가.”

9. 문자열 연결시에 주의하라

“<스커지: 아웃브레이크>를 만들 때, 처음에 문장을 여러 덩어리로 분리해서 저장하는 바람에 멀티플레이어 모드에서 코드가 덩어리들을 연결해 ‘<플레이어 1 이> <팀 2 의> 깃발을 획득했습니다.’와 같은 문구들이 만들어졌다.”고 살레는 말한다. “이 단어들이 맥락을 벗어나서 번역되고 있다는 뜻이다. 또한 게임 엔진이 단어를 연결하는 방식이 영어로는 자연스러울 수도 있지만, 스페인어나 다른 언어로는 자연스럽지 못했다. 그래서 우리는 이런 유형의 메시지를 모두 검토해야 했다. 다른 언어로 ‘획득했습니다 <팀 2 의> <플레이어 1 이> 깃발을!’과 같은 이상한 문구가 나오지 않도록 말이다.”

10. 문화적인 문제를 감시할 사람을 정하라

“게임 개발 중에 기본적인 세계와 캐릭터를 설정하는 단계가 있다. 그리고 나서 그 세계를 더 완전하게 만들기 위해 추가적인 내용을 채우기 시작한다.”고 에드워즈는

말한다. “그런데 이 과정에서 많은 문화적인 문제가 발생한다. 일정이 빡빡해지면 창의력 뛰어난 직원들이 그냥 떠오르는 아이디어를 이용하기 때문이다. 의도적이지 않지만 그 결과로 편견이나 문화적으로 민감한 내용을 넣게 된다.”

이 문제에 대처하는 방법은 팀 내 한 명에게 문제를 일으킬만한 내용이 있는지 살펴보게 하는 것이다. “버그 추적 시스템 내에 버그 유형 한 가지를 만들어서 그들이 이 문제에 관심을 갖고 개발 과정에서 그 문제가 어떻게 해결되는지 볼 수 있도록 하세요. 책임을 진 사람은 ‘이 부호가 어디에서 온건가요?’라던가, ‘이걸 만들 때 어디에서 영감을 얻었나요?’;사운드트랙에 담긴 외국어 단어는 무엇인가요?’ 등과 같은 질문을 할 필요가 있습니다.”