

2024년 5월 30일

독어독문학과 KU-GeKoTrans



제3회 번역경진대회 번역 과제 해설

※ 심사 기준 및 배점

1. 내용의 정확성 (40)

- ◆ 정보의 보전과 유지 (누락/오역 없이)

2. 언어의 정확성 (40)

- ◆ 어휘 선택의 적절성 - 일상어/전문어, 격식체/비격식체
- ◆ 문법의 정확성 (문법, 오타 오류 없이)

3. 가독성 및 표현의 적절성 (20)

- ◆ 가독성, 자연스러움
- ◆ 문체의 적절함

I. 독-한 번역

독⇒한 번역 과제 : 다음은 독일 작가 Marc-Uwe Kling의 장편소설 *Qualityland*의 일부입니다. 한국어로 옮겨 보세요!

Peter Arbeitsloser hat genug.

“Niemand”, sagt er.

“Ja, Peter?”, fragt Niemand.

“Ich habe keinen Appetit mehr.”

“Okay”, sagt Niemand.

Niemand ist Peters persönlicher digitaler Assistent. Peter selbst hat diesen Namen gewählt, denn er hat oft das Gefühl, dass Niemand für ihn da ist. Niemand hilft ihm. Niemand hört ihm zu. Niemand spricht mit ihm. Niemand beobachtet ihn. Niemand trifft für ihn Entscheidungen. Peter bildet sich sogar ein, dass Niemand ihn mag. Peter ist ein WINNER, denn Niemand ist ein WIN-Assistent. WIN, ein Kürzel für ‘What-I-Need’, war ursprünglich mal eine Suchmaschine, in die man umständlich per Sprachbefehl, davor sogar noch per Tastatur, seine Fragen eingeben musste. Im Herzen ist WIN immer noch eine Suchmaschine. Aber man braucht keine Fragen mehr zu stellen. WIN weiß, was man wissen will. Peter muss sich nicht die Mühe machen, relevante Informationen zu finden. Die relevanten Informationen machen sich die Mühe, Peter zu finden.

인간 번역의 예시:

페터 아르바이츠로저는 배가 불렀다.

“‘아무도’야.” 페터가 말했다.

“네, 페터님?” ‘아무도’가 말했다.

“이제 그만 먹을래.”(또는 ‘입맛/식욕이 없어.’)

“알겠습니다.” ‘아무도’가 말했다.

‘아무도’는 페터의 디지털 도우미이다. 이 이름은 페터가 직접 지어줬다. ‘아무도’라도 곁에 있는 느낌이 들어서이다(그 외에 아무도 곁에 없지만 ‘아무도’는 곁에 있다는 뜻이 통

하는 표현으로). ‘아무도’는 그를 도와준다. ‘아무도’는 그의 말을 들어준다. ‘아무도’는 그와 대화를 나눈다. ‘아무도’는 그를 지켜본다. ‘아무도’는 그를 위해 결정을 내려준다. 페터는 ‘아무도’가 자기를 좋아한다는 생각까지 든다. ‘아무도’는 윈(WIN) 도우미이기 때문에, 페터는 말하자면 워너(WINNER)인 셈이다. WIN은 ‘What I Need (내가 원하는 것)’의 앞글자를 따서 줄인 말로, 원래는 음성으로, 그 전에는 심지어 자판으로 일일이 질문을 입력해야 했던 검색 엔진이었다. 본질상 윈은 여전히 검색 엔진이다. 그렇지만 질문은 더 이상 하지 않아도 된다. 윈은 사람이 알고 싶어하는 것을 먼저 알아차리기 때문이다. 페터는 관련(또는 ‘필요한’) 정보를 찾는 수고를 굳이 하지 않아도 된다. 관련 정보가 알아서 페터에게 제공되기 때문이다(또는 ‘관련 정보가 페터를 찾아가기 때문이다’).

유의할 점:

- ◆ 기계번역은 이 글에서 Niemand가 부정대명사가 아닌 고유명사(이름)로 쓰였다는 사실을 간파하지 못하고 Niemand가 들어간 모든 문장을 “~지 않는다”로 맥락에 맞지 않게 산출한다. 게다가 독일어에서 대명사는 소문자로 쓰고 명사는 대문자로 쓴다는 차이점조차 고려하지 못하고 있다. 품사 범주를 번역시 제대로 반영할 필요가 있다.
- ◆ Niemand가 고유명사로 쓰였음을 독자로 하여금 인지할 수 있도록 해야 한다. 번역문은 한국 독자가 읽을 것이므로 번역에서 ‘Niemand’를 원문 그대로 사용하는 것은 적절치 않고 매우 어색하다(기계도 Niemand를 그대로 쓰지 않았음).
- ◆ Die relevanten Informationen machen sich die Mühe, Peter zu finden. 이 문장에서는 주어가 한국어에 생소한 무생물 주어이므로, 번역에서는 이 주어를 생물 주어로 바꾸거나 무생물 주어로 유지하되 어법에서 벗어나지 않고 자연스럽게 읽히도록 한다. 기계는 직역하여 “정보가 페터를 찾는 노력을 한다”라고 번역하는 경향이 있으므로, 이에 유의할 필요가 있다.
- ◆ 원문의 Peter, WIN, WINNER는 기계와 달리 그대로 쓰지 않고 풀이 또는 한글 음차를 하도록 한다. 필요한 경우에 한하여 원어를 사용한다.
- ◆ 여러 가지 경어 등급을 혼용하지 않도록 한다.
- ◆ 기계와 달리 im Herzen, beobachten, sich einbilden 같은 동사는 맥락에 맞는 적절한 한국어를 선택하여 번역하도록 한다.

참고: 기계번역의 산출 결과

1) 구글 번역기:

피터 실업자(→ 이름을 뜻풀이함)는 충분히 지냈습니다.(→ 'hat genug'의 맥락적 의미에 맞지 않음)

“아무도 없어요”라고 그는 말합니다.

“네, 피터?” 아무도 묻지 않아요.

“더 이상 식욕이 없어요.”

“알았어.” 아무도 대답하지 않습니다.(→ 경어체 혼용)

누구도 Peter(→ 원어 그대로 사용)의 개인 디지털 비서가 아닙니다. 피터 자신이 이 이름을 선택한 이유는 자신을 위해 곁에 아무도 없는 것 같은 느낌이 자주 들었기 때문입니다. 아무도 그를 도와주지 않습니다. 아무도 그의 말을 듣지 않습니다. 아무도 그에게 말을 하지 않습니다. 아무도 그를 지켜보고 있지 않습니다. 누구도 그를 대신해 결정을 내리지 않습니다. 피터는 심지어 아무도 자신을 좋아하지 않는다고 상상(→ 'sich einbilden'의 오역)합니다. 누구도 WIN 조수가 아니기 때문에 Peter는 WINNER입니다. 'What-I-Need'의 약어인 WIN은 원래 음성 명령을 사용하고 그 전에는 키보드를 사용하여 힘들게 질문을 입력해야 하는 검색 엔진이었습니다. 본질적으로 WIN은 여전히 검색 엔진입니다. 하지만 더 이상 질문할 필요가 없습니다. WIN은 당신이 알고 싶은 것을 알고 있습니다. Peter는 관련 정보를 찾는 데 애를 먹을 필요가 없습니다. 관련 정보는 피터를 찾기 위한 노력을 하게 만든다.

2) 딥엘(DeepL) 번역기:

피터 실업자도 이제 지쳤습니다.(→ 이름을 뜻풀이함)

“노바디,” 그가 말합니다.

“그래, 피터?” 노바디가 묻습니다.

“식욕이 없어졌어요.”

“알았어요.” 노바디가 말합니다.(→ 경어체 혼용)

노바디는 Peter의 개인 디지털 비서입니다.(→ 독일어 원어 그대로 사용: 한국어 독자를 위한 번역이 아님) Peter는 종종 아무도 자신을 위해 존재하지 않는다는 느낌을 받기 때문에 이 이름을 직접 선택했습니다. 아무도 그를 도와주지 않습니다. 아무도 그의 말을 들어주지 않습니다. 아무도 그에게 말을 걸지 않습니다. 아무도 그를 지켜보지 않습니다.

다. 아무도 그를 위해 결정을 내리지 **않습니다**. 심지어 피터는 아무도 자신을 좋아하지 **않는다고 상상**(→ 'sich einbilden'의 오역)합니다. 아무도 **WIN 어시스턴트**가 아니기 때문에 피터는 **WINER**입니다(→ 직역, 철자 오류). 'What-I-Need'의 약자인 WIN은 원래 음성 명령으로 질문을 입력해야 하는 검색 엔진이었으며, 그 전에는 키보드로도 검색할 수 있었습니다. WIN은 여전히 검색 엔진입니다. 하지만 더 이상 질문할 필요가 없습니다. WIN은 사용자가 무엇을 알고 싶은지 알고 있습니다. Peter는 관련 정보를 찾기 위해 수고할 필요가 없습니다. **관련 정보가 피터를 찾는 수고를 덜어줍니다.**

3) 파파고(Papago) 번역기:

피터는 **실업자에 질렸다**.(→ "Peter Arbeitsloser hat genug.")

“아무도”라고 그는 말한다.

“네, 피터?”, 아무도 묻지 않는다.

“식욕이 **없어요**.”(→ 경어체 혼용)

아무도 “좋아요”라고 말하지 않아요.

아무도 피터의 개인 디지털 조수가 **아니다**. 피터 **자신은** 종종 아무도 그를 위해 있지 않다고 느끼기 때문에 이 이름을 선택했다. 아무도 그를 돕지 **않는다**. 아무도 그의 말을 듣지 **않는다**. 아무도 그에게 말을 걸지 **않는다**. 아무도 그를 **감시**(→ 'beobachten'의 오역)하지 **않는다**. 아무도 그를 위해 결정을 내리지 **않는다**. 피터는 심지어 아무도 그를 좋아하지 **않는다고** 생각한다. 피터는 아무도 **WINN**(→ 철자 오류) 조수가 아니기 때문에 **WINNER**이다. 'What-I-Need'의 줄임말인 WIN은 원래 검색 엔진으로, 음성 명령과 키보드를 사용하여 질문을 입력해야 **했습니다**(→ 경어체 혼용). **마음속으로는**(→ 'im Herzen'의 직역) WIN은 여전히 검색 엔진이다. 하지만 당신은 더 이상 질문을 할 필요가 없다. WIN은 당신이 알고 싶은 것을 안다. 피터는 관련정보를 찾기 위해 애쓰지 않아도 된다. **관련 정보는 피터를 찾기 위해 고군분투한다**(→ 무생물 주어의 부자연스러운 사용).

II. 한-독 번역

한→독 번역 과제 : 다음은 당근마켓에 관한 잡지 글입니다. 독일어로 옮겨보세요!
요!

원문:

“당근이세요?”

당근마켓은 2015년에 거주 지역을 중심으로 한 직거래 커뮤니티를 표방하며 등장했는데, 초창기만 하더라도 포털 사이트 네이버의 중고 물품 직거래 커뮤니티 중고나라에 가려져 존재감이 없었다.

그러나 이제는 매일같이 수많은 사람들이 이 앱을 사용한다. 한 가구에 한 사람 꼴로 가입한 셈이다 보니 앱 이용자냐고 묻는 “당근이세요?”라는 신조어가 생겼을 정도다.

“포켓몬스터 빵에 들어 있는 스티커 2개에 3,000원이에요. 직거래합니다.”

인간 번역 예시:

Sind Sie Karotte?

Danggeun Market kam 2015 als wohngebietsorientierte Community für Direkthandel auf den Markt, stand am Anfang jedoch im Schatten von Joonggonara, der Direkthandels-Community für Gebrauchsgüter auf dem koreanischen Webportal Naver.

Jetzt wird diese App von vielen Menschen tagtäglich genutzt. Da pro Haushalt quasi wenigstens eine Person registriert ist, entstand sogar der neue Ausdruck „Sind Sie Danggeun (Karotte)?“, um sich zu erkundigen, ob jemand ein Nutzer der App ist.

„Zwei im Pokémon-Teilchen enthaltene Sticker für 3.000 Won. Direkthandel.“

유의할 점:

- 인간 번역사는 '당근'이라는 플랫폼에 대해 알고 있으므로, 전체적으로 이 특성/개념에 맞게 번역하는 것이 중요하다.
- '당근이세요?'에 eine를 삽입할 경우 정말 당근이냐는 뜻이 될 수 있으므로 유의해야 한다.
- 중고 거래의 특성을 고려하여, 구글과 같이 '거래'를 Transaktion으로 번역하지 않도록 한다.
- 고유명사는 올바르게 음차하고, 필요할 경우 Danggeun (Karotte) 또는 Karotte (auf Koreanisch: Danggeun) 등으로 풀이를 넣을 수 있다.

참고: 기계번역의 산출 결과

1) 구글 번역기:

„Bist du eine Karotte?“ (→ eine 부적절)

Carrot Market erschien im Jahr 2015 und behauptete, eine direkte Transaktions-Community mit Schwerpunkt auf Wohngebieten zu sein. In seinen Anfängen war er jedoch nicht präsent und wurde von Junggonara überschattet, einer direkten Transaktions-Community für gebrauchte Waren auf der Portalseite Naver. (→ 개인 간 중고거래에 Transaktion은 부적절)

Aber mittlerweile nutzen Millionen von Menschen diese App täglich. Da sich nur eine Person pro Haushalt anmeldete (→ '등록/가입'), wurde der neue Begriff „Sind Sie eine Karotte?“ (→ 제목과 불일치) geprägt, um zu fragen, ob jemand ein App-Nutzer ist.

„Die beiden Aufkleber im Pokémon-Brot (→ 빵 속에 있다고 번역) kosten 3.000 Won. (→ 두 문장으로 처리) Wir verhandeln direkt.“

2) 딥엘(DeepL) 번역기:

„Bist du **eine** Karotte?“(→ **eine** 부적절)

Carrot Market wurde 2015 mit dem Ziel ins Leben gerufen, eine Gemeinschaft von Händlern aus der Nachbarschaft zu schaffen, und stand zunächst im Schatten von Navers Gebrauchtwaren-Community **Jongnara**(→ ‘중고나라’의 잘못된 음차).

Doch inzwischen wird die App täglich von Millionen von Menschen genutzt. In jedem Haushalt hat sich eine Person **angemeldet**(→ ‘등록/가입’), so dass es einen neuen Satz gibt: „Bist du **eine** Karotte?“, wenn man gefragt wird, ob man ein Nutzer ist.

„Es kostet 3.000 Won für zwei Sticker **auf**(→ 오역) einem Pokémon-Brot, direkter Handel“.

3) 파파고(Papago) 번역기:

SIND SIE **ZUCKERBROT**?(→ ‘당근’의 오역)

Der Karottenmarkt entstand 2015, als er die Direkthandelsgemeinschaft rund um den Wohnbereich **repräsentierte**(→ ‘표방하다’의 오역), die bereits in den ersten Jahren von der SecondHand-Community auf dem Portal NAVER überschattet wurde und **keine Präsenz hatte**.

Aber jetzt verwenden unzählige Menschen diese App jeden Tag. Da ich als eine Person in einem Haushalt beigetreten bin, habe ich das neue **Wort** „Bist du **in der Nähe**?“(→ ‘당근이세요?’의 심한 의역) gefunden, das mich fragt, ob ich ein **App-Benutzer**(→ ‘user’는 Nutzer) bin.

"Zwei Aufkleber **auf**(→ 오역) dem Pocketmonster-Brot kostet 3000 Won. Direkthandel"