

## 게임 팬 번역가들은 어떻게 번역하는가? - ‘드래곤 에이지 인퀴지션(Dragon Age: Inquisition)’의 현지화 사례를 통해 -

박수진

연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어문화연구 석사과정  
97qkrtnwls@naver.com

How do game fan translators translate?  
- Through A case of localization of ‘Dragon Age Inquisition’ -

Su-Jin Park

Media Cultural Studies, Graduate School of Communication & Arts, Yonsei University

### 요 약

본 연구는 ‘드래곤 에이지 인퀴지션’의 현지화 사례를 통해 게임 팬 번역가들의 번역 동기 및 번역 활동의 양상에 대해서 고찰하고자 한다. 게임의 상호작용과 경험은 게임 팬 번역을 함에 있어서, 다양한 동기를 부여하고, 번역 활동 역학을 생성한다. 본 연구는 게임 팬 번역가가 생산자와 수용자의 특징을 동시에 보여주는 게임 팬 번역 활동의 과정을 참여관찰하여 확인하고, 게임 팬 번역가들을 심층인터뷰하여 동기를 확인하였다. 이를 통해 게임 팬 번역 활동이 게임 팬덤의 생산적 측면을 밝히고, 이후 게임문화에서 팬 번역을 논의해야 할 지점에 대해서 제언해보고자 한다.

### ABSTRACT

This study seeks to examine the aspects of the translation and translation activities of game fan translators through the localization case of ‘Dragon Age Inquisition’. The interaction and experience of the game are game fan translation, giving various motivations and generating translation kinetics. The study confirmed the motivation by observing the process of game fan translation, which shows the characteristics of producers and recipients at the same time, and interviewing game fan translators. The translation of the game fan will reveal the productive aspect of the game fandom, and then I suggest a point where the game culture should discuss the fan translation.

**Keywords** : Game Culture(게임문화), Fan Translation(팬 번역), Localization(현지화), Motivation(동기), Game(게임), Fandom(팬덤)

Received: Sep. 03. 2021      Revised: Oct. 08. 2021  
Accepted: Oct. 22. 2021  
Corresponding Author: Su-Jin Park(Yonsei Univ.)  
E-mail: 97qkrtnwls@naver.com

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

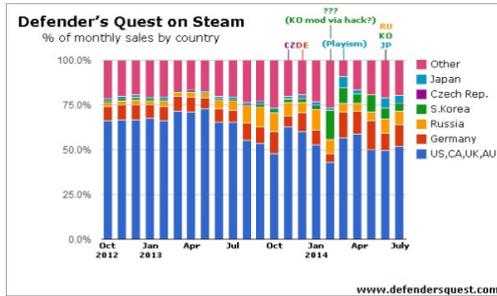
게임 현지화는 필수 불가결한 작업이다. 게임은 영상, 텍스트, 음악 등의 다양한 장르의 특징들을 교차하고, 문화 향유자에 있어서 게임 플레이 경험을 덧씌움으로써 완결되는 매체이다. 그러므로 게임은 몰입감 높은 경험을 위해서 향유자의 자국어, 문화를 통해 플레이하는 것이 중요하다. 이러한 점에서 게임 현지화는 게임을 즐기는 것에 극적인 효과를 가져다줄 수 있다. 또한 판매량에도 매우 극적인 영향력을 미친다. 단적인 예로, '디펜더스 퀘스트(Defender's Quest)'는 일본과 한국 시장에서 현지화를 통해 일본은 전월대비 5.47배, 한국은 2.48배의 높은 성장률을 보여주었다[1].

하지만 게임 현지화를 위한 노동력과 비용은 기업 측면에서 비교적 많이 소모되고, 이 때문에 '비용절감'이라는 명목 하에 배제되는 경우가 비일비재하다. 최근 국제화(Globalization) 맥락에서 다양한 언어를 포함하여 출시하는 게임들도 증가하고 있지만, 제 2, 3 세계 언어를 현지화하고자 하는 관심은 많이 부족한 추세이다. 한국 게임 산업에서도 전문 게임 번역가에게 합당한 보상을 제공하지 않고 있다[2]. 그럼에도 팬들은 직접 게임을 후킹(Hooking)하는 작업을 통해 게임 텍스트를 자국어로 현지화하고 있다. 하지만 이들 대부분은 공식적인 지원 없이 오로지 비영리로 진행이 되고, 어떠한 보상도 주어지지 않는다. 노동, 즐거움, 착취 사이의 교차가 일어난다. 하지만 번역학자들은 팬 번역을 다양한 번역 모델과 중요성에 대해 게임 현지화, 영상번역, 영화·애니메이션 팬 자막 등의 특성과 함의를 연구하며 강조한다. 팬 번역의 인식을 "Play-Element"에 초점을 맞추게 되면 단순히 노동이 아닌 문화 향유의 사회적 과정으로 확장할 수 있다. 또한 팬 번역 네트워크가 글로벌 미디어 문화 속에서 초국가적 구성 및 통합에 중요한 역할을 하고 있다고 제시한다[22,23,24].

게임 번역 함의에서 게임의 장르, 게임 텍스트의

분량, 게임 시스템 등 게임을 구성하고 있는 요인들에 의해 번역의 양상이 달라진다. 게임 번역에서 두드러지는 특징은 팀 기반 번역(Team-Based Translation)이라는 점이다. 다양한 팬들이 모여서 각자 게임의 막대한 텍스트를 분담하여 자유롭게 번역하는 형태로 나타난다. 그러므로 번역가 모집에 있어서도 다양한 층위의 사람들이 얹히고, 다양한 번역 양상이 나타나게 된다. 팀 기반 번역의 예로, 게이머 '프기니'를 중심으로 이루어진 '팀 한 글화의 궤적'은 팀 기반 번역의 정형(定型)을 보여준다. 팀 리더가 특정 게임 번역을 실시하면 팬 번역가들을 모집하여 팀을 구성한다. 이후 자신의 블로그를 통해 작업 결과를 배포한다. 일련의 과정이 한 사람에 의해 통제, 관리될 수 있는 형태를 띤다.

이와 달리 이번 연구 사례로써 '팀 왈도(Team Waldo)'는 게임 팬 번역 집단이며 팀 기반 번역을 통해 작업한다. 자유롭게 모집되는 팬 번역의 특징을 가지고 있다. '팀 왈도'는 영리를 추구하지 않으면서 오로지 스스로의 의지로 작업한다. 하지만 팀 리더가 없다. 팀 멤버도 게임에 따라 바뀌면서 작업을 진행한다[3]. 이는 팬 번역의 독특한 사례를 제공한다. 또한 많은 번역 활동을 통해 일부 공식 번역으로 채택되는 질적 성취도 있었다([Table 1] 참조). 따라서 이번 연구는 이들과 함께 번역 활동을 참여관찰하고 팬 번역가들의 심층인터뷰를 통해 번역 작업을 지속해 나가는 동기와 번역이 이루어지는 과정을 살펴 보고자 하였다. 그들이 어떠한 동기에서 팬 번역을 하고 있는지, 현지화 결과물이 나오기 전 번역 활동이 어떤 방식으로 이루어지는지 확인한 사례 연구들은 부족한 실정이다.



[Fig. 1] Defender's Quest's Sales rate[1]¹)

[Table 1] The translation works of 'Team Waldo'²)

현지화 작업 게임	작업 완료 일자
불리(Bully)	2012년 12월 15일
마피아(Mafia)	2013년 2월 3일
백 투 더 퓨처 더 게임 (Back to the Future the game)	2013년 8월 20일
FTL(Faster Than Light)	2014년 8월 1일
굶지마(Don't Starve)	2014년 1월 5일
페이데이: 더 하이스트 (Payday: The Heist)	2014년 5월 18일
사우스 파크: 진리의 막대 (South Park: The Stick of Truth)	2014년 5월 23일
월레스와 그로밋의 위대한 모험(Wallace & Gromit's Grand Adventures)	2014년 6월 15일(팀 백스텝 협업)
트랜지스터(Transistor)	2014년 8월 5일(팀 SM 협업)
굶지마 투게더(Don't Starve Together)	2015년 1월 4일
왕좌의 게임 에피소드 1(Game of Thrones Episode 1)	2015년 1월 18일
미들 어스: 새도우 오브 모르도르(Middle-Earth: Shadow of Mordor)	2015년 1월 24일
엔드리스 스페이스(Endless Space)	2015년 2월 16일
왕좌의 게임 에피소드 2(Game of Thrones Episode 2)	2015년 2월 18일
울펜슈타인 더 뉴 오더(Wolfenstein: THE NEW ORDER)	2015년 5월 12일(팀 한글화의 쾌적 협업)
LISA: The Painful RPG	2015년 7월 19일

LISA: The Joyful	2015년 8월 28일
하프라이프(Harf-Life)	2015년 12월 31일
기사단의 종지와 연필 (Knights of Pen and Paper)	2016년 1월 13일(팀 SM 협업)
언터테일(Undertale)	2016년 2월 20일
GTA 산 안드레아스(GTA: San Andreas) 모바일	2016년 9월 4일
폴아웃4(Fallout 4)	2016년 11월 22일
디비니티: 오리지널 신 2(Divinity: Original Sin 2)	2019년 5월 11일(공식 번역)
사우스 파크: 프랙처드 벳홀(South Park: The Fractured But Whole)	2020년 1월 8일
디스코 엘리시움(Disco Elysium)	2020년 8월 27일(공식 번역)
드래곤 에이지: 인퀴지션(Dragon Age: Inquisition)	2021년 5월 31일

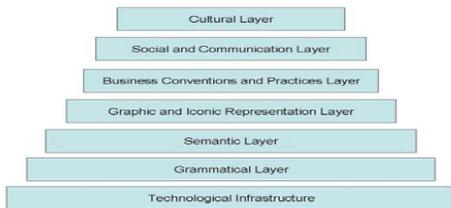
## 2. 이론적 배경

게임을 번역하는 작업은 통용되는 미디어의 '번역'과는 다른 양상을 보인다. 특히 스토리 의존이 많은 어드벤처나 RPG(Role-Playing Game)은 게임 텍스트를 중심으로 전개된다. 이러한 맥락에서 '번역(Translation)'은 주로 언어적인 일대일 변환을 지칭하는 좁은 의미로 사용되지만, '현지화(Localization)'이라는 용어는 최종적으로 향유자에게 노출되는 언어의 일대일 변환과 더불어 언어를 포함한 현지화 대상 지역의 문화 향유자의 문화, 정서, 맥락을 포괄하는 개념이다.[4] Esselink는 '번역'은 '현지화'의 활동 중 하나라고 서술한다.[5] 게임의 번역은 '번역'과 '현지화'를 혼재해서 사용하고 있지만, 본 연구에서는 '번역'의 관점보다는 '현지화'의 관점에서 '번역'이라는 용어를 사용한다. 게임 텍스트는 특히 게임 시리즈 속 세계관과 고유 장치, 패러디와 밈(Meme)의 상호텍스트성과 같은 게임 안, 밖의 요소들을 차용해서 그 이상의 맥락

1) 'KO mod via hack'은 해킹을 통해 한국어 모드(팬 번역)가 배포된 시점이다.

2) 상업용 게임 및 게임 전체 텍스트(UI, 시스템, 시나리오 등) 번역 참여 작품을 기술했다[26,27].

을 고려해야 하는 경우가 많다는 점이 ‘현지화’의 관점이 요구된다. Chroust는 현지화는 더 많은 포괄성과 문화적 의존성의 다른 수준에서 수행되어야 한다는 점을 강조한다. 또한 문화적 층위(Cultural Layer)에서 문화적 차이는 소프트웨어 제품의 수용성에 미치는 영향이 크기 때문에 시스템 설계에 반영되어야 한다는 점이다. 이는 ‘현지화’의 관점에서 최종적으로 문화적 층위가 향유자에게 있어서 최종적으로 결정적 요인이 될 수 밖에 없다는 점을 강조한다[6].



[Fig. 2] Layers of Localisation[6]

게임 번역의 어려움에 있어서 가장 큰 이유로는 게임의 서사성(Narrativity)에 있다. 특히 전통적인 내러티브와는 분명하게 차별화되는 지점이 있는데, 게임이 플레이어의 참여를 필수적인 조건으로 하는 텍스트라는 점이다. Friedman는 게임은 무한한 변형 가능성과 상호작용성을 가진 텍스트로 논의된다고 주장한다. 게임을 일종의 이야기물로 파악하는 것이 이러한 두 가지 특성에 기인한다[7]. 게임은 영화나 드라마와 같이 일방적으로 전달되는 이야기물과는 달리 플레이어의 적극적인 참여와 의사결정 그리고 소프트웨어의 피드백에 대한 반응을 통해 이야기가 구성된다[8]. 이러한 서사성은 게임 텍스트의 서사구조의 특성으로 나타난다. 서사는 일종의 간접 경험이다. 만화나 소설, 영화 등을 보거나 읽으면서 간접적으로 경험을 하게 된다. 간접성은 한정된 시공간과 직접 경험의 한계를 극복하고, 상대적인 문화를 이해하게 해준다. 또한 게임 텍스트는 디지털 텍스트로서 하이퍼 텍스트적 성격을 가지고 있다. 다양한 텍스트들이 연결되어 하나의 비선형적인 구조로 비결정 텍스트를 구현하게 된다.

즉, 서사를 비선형적 구조를 지닌 것으로 만든다는 점이다. 이러한 점을 통해 게임 텍스트는 다양한 이야기를 생산할 수 있다. 주인공의 선택의 자유, 레벨 선택에 따른 자유, 다양한 이야기의 형성, 세이브 파일 방식에 의한 미래, 과거의 시간 선택 등 다양한 방식으로 이야기를 형성한다는 점이다. 이는 게임을 플레이하는 향유자의 입장에서 색다른 서사 경험을 가져다준다[9].

게임 팬 번역은 기본적으로 인터넷에 의존한 팬 자막번역(Fansubs) 활동이다. 인터넷 기반 의사소통 방식이 확산되고 활성화되면서 팬 번역 또한 같은 맥락에서 행해져 왔다. 팬의 적극적 정보 생산자로서의 역할이 점차 강화되어 나타난 현상이다[10]. 팬 번역은 1980년대 미국에서 ‘아니메(anime)’로 지칭되는 일본 애니메이션의 팬덤이 처음 시도한 것으로 알려져 있다[11]. Jenkins는 이러한 팬 번역 활동이 글로벌 컨버전스로 인해 대중문화의 영역에서 탄생한 “팝 코스모폴리탄(Pop Cosmopolitan)”의 등장과 함께 한다고 서술한다. 초문화적 대중문화의 흐름이 새로운 국제화의 감각과 문화적 역량을 활성화시킨 과정을 설명하고자 한다[11,12]. Perez는 비물질 노동으로써 디지털 미디어 문화에서 팬 번역이 공적 참여의 패러다임으로 간주했다. 글로벌 미디어 교환 속 참여적 실천을 팬 번역가들이 역할을 담당한다. 또한 그는 팀 기반 번역이 “Cocreation”의 관점에서 유동적인 번역 네트워크를 구성한다고 간주했다[23]. 이러한 네트워크는 대중문화적 함의에 있어서 팬덤의 중요성이 크게 작용한다는 점을 강조한다. 일종의 문화 실천 영역에서 문화 생산물의 가공, 즉, 게임 텍스트의 번역을 통한 새로운 문화와 주체 형성을 가능하게 한다. 이것은 참여와 공유의 실천을 통해 문화의 주체로서 확장된 역할을 수행하게 된다. 이러한 점은 팬덤이 활성화되면서, 단순히 향유에 그치는 게 아니라 자막 제작이라는 적극적인 생산 행위를 주도하는 집단이 형성되고 있음을 말해준다[13].

O’Hagan은 온라인 번역 커뮤니티와 크라우드소

싱(Crowdsourcing) 번역에서 “경쟁과 도전같은 게임적 즐거움의 특징들을 얻을 수 있는 일종의 게임”으로 보았다. Rog1은 이를 바탕으로 온라인 번역 커뮤니티를 통해 팬 번역 이 노동, 착취, 게임적(Gameful) 즐거움이 교차하는 활동임을 분석했다. 팬 번역이 문화적 생산물을 산출하는 노동이면서, 팬 번역가들이 팬 번역을 게이미피케이션하여 게임적 세계에서 일종의 즐거움을 창출하는 게임 플레이로 보았다[24,25].

오정민은 “다양화되고 확장된 매체를 통해 팬덤과 관객들은 보다 능동적이고 주체적인 생산자가 되었으며 그들이 습득한 지식과 정보는 상당히 전문적이다.”라고 언급하며, 단순히 팬덤이 문화적 수용자일 뿐만 아니라 생산자로 발전되었음을 강조한다[14]. 강진숙 또한 “팬들의 자막 제작 활동은 아마추어 수준을 넘나들며 전문적인 지식과 정보의 생산 및 공유 활동으로까지 이어지고 있”고, “팬 자막 제작자를 종종 ‘장인’이나 ‘작가’로 칭하는 것도 공식적인 대중문화 상품 제작자 못지않은 수준을 인정받고 있음을 나타낸다.”고 언급한다[13]. 게임 팬 번역 또한 전문적인 게임 번역가보다 기업에 구애받지 않고 자유롭게 창조적인 의, 번역이 가능하다는 점이다. 게임 팬덤의 게임 ‘Paper, Please’의 현지화 사례에서 한국어와 문화어 번역 사례를 볼 수 있는데, 해당 사례에서 한국어 번역과는 다르게 전혀 다른 북한어로 배경을 교체하여 게임 경험 자체를 의역, 번역한 것을 볼 수 있다[15]. 이것을 가능케 한 배경에 대해서는 게임이라는 매체의 독특한 상호작용성, 팬 번역, 게임의 서사성이 복합적으로 작용한 결과라고 할 수 있다. 하지만 이러한 게임 팬 번역의 독창성이 발휘되는 모습이 어떤 방식으로 형성되는지를 확인한 연구는 게임학의 영역에서는 거의 이루어지지 않았다.

향유하는데 있어서 매체의 특성상 중요한 위치를 차지하고 있다는 것을 강조한다. 하지만 문화콘텐츠 소비재로서의 게임은 복잡한 산업 구조로 인해 현지화가 불가피하게 배제되는 경우가 많이 있다는 점이다. 이런 상황 속에서 팬 번역 활동은 지속적으로 행해져 왔고, 게임문화의 축을 담당하고 있다. 그럼에도 불구하고 게임 팬 번역의 번역학적 논의는 번역 기술적 측면만 강조하고 있는 현실이다. 따라서 실제 현지화 작업을 하는 팬 번역가들이 실제로 번역 활동을 통해 어떤 방식으로 문화 생산물의 가공 및 생성을 하고 있는지 중점적으로 살펴 보고자 하였다. 또한 팬 번역의 자발성과 게임 특성상 장기간 비물질 노동을 하는 것에 있어서, 어떠한 동기들이 작용했는지, 심층인터뷰를 통해 알아보고자 하였다. 종합적으로 연구문제는 다음과 같다.

1. 팬 번역가들이 게임 번역 활동의 지속성에는 어떤 동기가 작용하는가?
2. 게임 번역 활동에서 나타나는 번역가들의 번역 과정은 어떻게 이루어 지는가?

이러한 문제들을 통해서 게임 영역의 팬 번역 활동이 어떻게 이루어지는지 실증적인 연구가 없었던 상황에서 하나의 사례를 확인할 수 있을 것이다. 또한 인터뷰를 통해 팬덤의 일부인 번역 집단에서 팬의 게임 문화 매개자, 아마추어 게임 번역가로서의 면목을 살펴 봄으로써, 다양한 동기들을 확인하고 그들이 번역 활동 중 어떠한 의미를 가지고 임하는지 볼 수 있을 것이다. 또한 팬 번역가의 아마추어와 전문가의 경계라는 특이한 위치성이 번역가의 어떠한 동기 및 의미 부여로 나타나는지 확인할 수 있을 것이다.

### 3. 본 론

#### 3.1 연구목적

앞선 이론적 배경을 통해 현지화 작업이 게임을

#### 3.2 연구방법

##### 3.2.1 연구과정

본 연구는 참여관찰과 심층인터뷰의 질적연구방

법을 채택하였다. 구체적으로 첫 번째 문제를 위해서 심층인터뷰 방법을 중점적으로 번역가들의 동기를 살펴 보고자 하였다. 두 번째 문제를 위해서 참여관찰을 통해 중점적으로 심층인터뷰에서 언급되는 내용들을 보충적으로 이용하였다.

'팀 왈도'의 대표 관리자에게 직접 연락을 취해 연구 허가를 얻은 후, 전체 공지를 통해 다른 번역가들에게 연구 동의를 구하였다. 연구에 대한 개요를 제공했고, 참여 동의를 얻어 연구를 진행하였다. 심층인터뷰는 총 4명의 번역가를 구글 폼을 통해 무작위로 신청을 받아 선정하였다. 관리자 1명, 상위 번역 기여도의 번역가 3명을 약 1시간 정도의 반구조화된 인터뷰를 1회씩 진행하였다([Table 3] 참조). 참여관찰기간은 '팀 왈도'에 참여가 확정된 4월 11일부터 번역 활동이 종료되는 5월 31일까지 진행하였다. 참여가 확정된 시점은 이미 시스템 텍스트들은 번역이 완료되었고, 게임의 시나리오 텍스트(대사, 선택지 등) 번역이 진행되던 시기였다. 참여관찰은 관찰에 비중을 두고 진행하였다.

'팀 왈도'는 온라인 번역 활동으로 진행되었고, 익명성을 보장하는 형태로 닉네임을 사용하였다. 또한 온라인 음성 채팅 프로그램인 '디스코드(Discord)'에서 비공개 그룹으로 전반적인 논의가 채팅으로 공유되었다. '웹레이트(Webplate)'라는 온라인 프로젝트 웹페이지를 통해 번역 결과물을 생산, 공유했다. 해당 웹페이지의 경우, '팀 왈도'에 초대된 번역가와 관리자들만 활용할 수 있었다. 또한 '구글 시트(Google Sheet)'를 통해 공유 문서 형태로 작업이 필요한 대화문 부분, 단어장, 번역 규칙, 게임 내 캐릭터의 특징 등의 자료를 번역가들에게 제공했다. 디스코드의 참여 인원은 약 30명 내외로, 실질적인 연구 참여자들은 이들에 해당한다고 볼 수 있다.

참여관찰을 진행하면서 지속적으로 채팅 로그를 참여관찰자로서 수집하였다. 날짜별로 정리하여, 특이점을 지속적으로 메모하는 형태로 참여관찰을 진행하였다. 디스코드의 특성상 다양한 채팅 카테고리를 생성할 수 있었는데, 이 중 가장 활발하게 번

역의 전반적인 활동인 단어 논의, 번역 논의 등이 이루어지는 카테고리인 '일반'과 '단어\_논의'의 채팅 로그를 중심으로 수집하였다. 카테고리를 선정한 이유는 '일반'은 해당 번역 활동에 참여하는 번역가들이 자연스럽게 다양한 이야기가 오가는 주요한 공간이었고, 다양한 통찰력을 도출할 수 있을 것이라 판단했다. '단어\_논의'의 경우, 단어와 그 외에도 문장들에 대한 의견이 상호교차하는 부분이 있었다. 또한 '단어\_투표'라는 카테고리가 따로 있었지만, '단어\_논의'에서 투표 형태로 익명성과 민주성을 바탕으로 논의 및 결정이 이루어지는 모습을 볼 수 있었다. 따라서 해당 부분에서 번역 활동의 특이점을 발견할 수 있을 것이라 판단했다. 해당 자료들을 종합하여 중요한 대화 상황을 의미 코드화하여 결합하고 해석하는 방식으로 분석하였다.

[Table 2] General information of interview participants

참여자	성별	연령	직업	직책
박성범(본명)	남	28	취업준비생	번역가
김지현(본명)	여	26	게임회사원	번역가
페이크렌드(가명)	남	25	대학생	번역가, 관리자
마르코(가명)	남	27	게임회사원	번역가

[Table 3] Example semi-structured interview questions

질문 영역	예시
게이머의 현지화 인식	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 한국어가 아닌 게임 플레이에 어려운 점은 무엇인가요?</li> <li>· 패치를 이용하고 어떤 느낌이 드셨나요?</li> </ul>
번역가의 현지화 인식	<ul style="list-style-type: none"> <li>· '팀 왈도'에 지원하게 된 동기가 무엇인가요?</li> <li>· 게임 번역 경험은 어느 정도이신가요?</li> <li>· 팬 번역 활동에 대해서는 어떻게</li> </ul>

	<p>생각하시나요?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 게임 이외 번역 활동을 하신 적이 있으신가요?</li> <li>· 번역을 끝까지 참여하게 된 이유가 무엇인가요?</li> <li>· 번역가로 유져 한국어화에 대해서 어떻게 생각하시나요?</li> </ul>
--	--

이어질 수 있게 되었다고 볼 수 있다. 이를 통해 게임 경험에 있어서 언어의 역할이 큰 영향력을 미친다는 것을 다시 한 번 확인할 수 있었다. 또한 팬 번역 활동에 있어서 단순히 '정서적 번역 커뮤니티'의 다른 팬들과의 정서적 공감대를 넘어서 게임의 즐거움이라는 원초적인 영역까지 동기가 심층적으로 구성될 수 있다는 점을 알 수 있다.[13,16]

### 3.3 연구결과

#### 3.3.1 게임 팬 번역가들의 동기

##### 가. 게임 경험에 대한 동기

'팀 왈도' 번역팀의 상위 기여도의 번역가이자 연구참여자인 박성범은 팬 번역 활동을 위한 동기로 '게임을 하고 싶다'라는 게이밍 관점에서 역설적으로 게임 번역을 참가하게 되었다고 이야기한다. 박성범은 특히 '드래곤 에이지 인퀴지션'과 같은 장르의 RPG, 어드벤처 게임은 영어로 플레이하게 되면 "내러티브를 알아야지 게임에 몰입할 수 있고 한데, 그런 내용 모르면 제 돈내기 아깝잖아요. 콘텐츠들 다 즐기기도 못하니깐요."라고 언급하며 번역의 중요성을 스스로 체감했다.

박성범: 일단 첫 번째는 저도 이 게임을 하고 싶어서였구요. 게임은 가지고 있었는데, 번역이 마땅치 않다보니깐. 근데 마침 타이밍이 좋았죠.

관리자의 직책이자 연구참여자인 페이크핸드도 "일단 드래곤 에이지를 어릴 때 좀 하다가 그만둔 입장으로써 좀 인퀴지션의 좋은 그래픽과 한글로 할 수 있다는 그 점이 되게 와 닿았구요."라고 언급한다. 이러한 심도 있는 게임 경험에 대한 열망이 오히려 사례 속 게임에 대한 번역 활동의 동기를 부여해 주었고, 게임의 명성에 걸맞는 게임 경험을 느끼기 위해서 게이머이자 번역가로서 팬 번역의 현장에 몰입할 수 있게 했다. 이러한 결과는 일종의 게임 시리즈의 팬으로써 게임 경험의 확장된 형태로 자발적 번역 활동이라는 노동 행위까지

##### 나. '덕질'에 대한 동기

심층인터뷰에 참여한 번역가들 중 일부는 자신들의 번역 활동을 '덕질'에 대한 영역으로 제시하였다. '팬질', '덕질' 등의 다양한 비공식적인 용어로 제시되는 행위는 팬덤 내에서 이루어지는 일상화된 행위이다. 팬덤과 관련하여 일상적으로 많이 사용되는 용어로서 팬질과 덕질을 제시한다. 특히 덕질의 경우, 오타쿠가 한국에서 '오틱후' 또는 '오틱'이라는 용어로 정착하게 되면서 팬질보다 더 확장된 의미로 사용될 때도 있다는 점이다.[17] 팬 번역 활동 또한 이러한 맥락에서 일종의 '일상화된 덕질'이다. 또 다른 상위 기여도의 번역가이자 연구참여자인 김지현은 명확하게 덕질의 관점에서 번역 활동을 지원하게 되었다고 강조한다. 특히 본래의 직업에 대한 업무가 있음에도 불구하고, 번역 활동을 계속하게 된 직접적인 동기라고 볼 수 있을 것이다.

김지현: 제가 1월달쯤에 취준(취업준비)하느라고, 집에 계속 있고 시간이 되게 많았어요. 그래서 딱 마침 '드래곤 에이지 인퀴지션이 좀 재밌다.' 이런 소리 많이 들어서 영어로 싹 한 번 플레이하고 너무 맘에 들어서 게임이. 그래서 이 게임을 플레이하는 것 이상으로 뭔가를 더 하고 싶었던 거죠. 뭐 아무튼 덕질이라던지. (웃음) (중략) 뭔가 더 하고 싶었던 거죠. 근데 마침 인터넷 찾다가 번역가를 모집한다고 하길래. 제가 그나마 할 수 있는게 영어에서 한국어 번역하는 것도 팬찮으니깐 지원하게 되었어요.

당시 실제로 게임을 영어로 플레이하면서 게임

시리즈의 팬이 되었다는 점을 언급한다. 이러한 '팬심'은 자신이 잘 할 수 있는 번역이라는 행위로까지 이어지고 덕질의 영역까지 확장되었다. 이러한 동기는 팬 번역의 함의에 있어서 활동을 시작하고 지속하는 동기로서 작용하고, 팬덤이라는 집단의 작품에 대한 전문적인 정보와 지식이 번역 결과에 대해 훌륭한 성과를 달성할 수 있게 해주는 역할을 동시에 수행한다. 이러한 맥락에서 김지현은 팬 번역 활동에 대해 “그냥 즐거워서 하는 취미라고 생각하면서 하고 있어요.”라고 이야기한다. 결국 팬 번역 활동이라는 덕질은 일종의 게임이 취미 활동까지 연장되어 있는 확장된 게임 경험이자 일상화된 덕질이라고 할 수 있다. 따라서 게임 경험, 팬 번역, 일상 사이의 경계를 모호하게 만들면서 게임이 일상까지 팬덤 활동을 통해 확장된다고 할 수 있다.

김지현: 사실상 객관적으로 바라봤을 때 애정같은거 다 빼고 (번역) 진짜 왜 하나 싶죠. 너무 기형적이잖아요. 주는 것도 없고 막 커뮤니티에 일부러 짜증나서 안들어가는데 중꺄(디시인사이드 중세게임 갤러리) 이런데 가면 욕도 엄청 하잖아요. 쓸데없이. 자기들은 뭐 이래라 저래라 요구만 많으니까. 사실은 진짜 객관적으로 보면 진짜 할 이유도 없어 보는데. (중략) 게임을 좋아하는 사람 입장에서는 드래곤 에이지 인퀴지션을 정말 좋아하던 사람이다 보니까 그냥 뭐 어차피 취미인데 내가 게임해도 돈이 나오는 것도 아닌데 그냥 즐거워서 하는 취미라고 생각하면서 하고 있어요.

팬 번역 활동은 객관적인 팬덤 형태에서도 이질적인 행위이다. 궁극적으로 되돌아오는 물질적 결과는 존재하지 않고, 오로지 팬 번역 결과물이라는 형태로 비공식적, 비물질적인 생산만을 의미할 뿐이다. 하지만 이는 문화적 층위의 현지화에서 중요한 역할을 수행하고 있고, 게임을 매개하는데 있어서 큰 영향을 미친다. 이러한 덕질의 동기들은 결국 팬 번역가의 자발적 번역 활동이 '생비자(Prosumer)'의 능동적인 생산 활동으로 이어지고,

이는 덕질이라는 맥락에서 팬덤문화의 일부분이자 취미 영역으로 확대되는 일상화로 확장되게 된다. 게임 콘텐츠의 재생산과 가공을 통해 또 다른 게임 경험의 즐거움을 얻는 팬의 위치와 문화 상품 제작자라는 두 가지 위치성은 결국 팬 번역이라는 팬덤 문화와 참여 활동을 지속시키는 하나의 동력으로 분석할 수 있다[13,16].

#### 다. 개인적 욕망에 대한 동기

게임을 제외하고 순수하게 개인의 욕구에 대한 동기 또한 크게 작용했다. 첫 번째, 성취와 명예이다. 선행 연구에서도 볼 수 있듯이, 팬 번역가들은 전문가 못지 않은 열정과 노력으로 창작물을 생산하고 문화콘텐츠를 가공하고 있다는 점에서 자부심을 가지고 있으며, 다른 팬들의 평가와 반응을 기대하면서 즐거움과 긴장감을 느끼고 있다[13] '팀 왈도'의 대표 관리자 중 한 명은 “바뀐 단어에 반감을 드러내는 사람들이 좀 있을 거예요.”라고 말하며, 번역 결과의 배포 이후 팬들을 설득하거나 합리적인 납득을 제공하기 위해 평가와 반응을 확인하는 모습을 볼 수 있다. 팬 번역이 팬덤 내부의 소비로 인해 겪는 양상이다. 스스로 팬이자 아마추어로 인정하고 있지만, 질 높은 자막을 위해서 팬 커뮤니티를 진전공공한다. 이러한 행위에 대한 기저에는 성취와 명예가 있다. 자신들의 번역을 통해 게임을 재밌게 즐겼거나 번역에 대한 긍정적인 피드백이 그들의 활동을 지속할 수 있게 해주는 원동력으로 나타나는 것이다. 즉, 단순히 즐기기 위한 취미일 뿐만이 아니라, 다른 팬들이 결과물을 이용했을 때 의미가 발생하는 이중적인 활동을 행하고 있다는 것으로 볼 수 있다[13].

박성범: 두 번째 이유는 성취욕이나 명예욕 같은거예요. 그래도 이거 하면서 나름 이거 재밌다고 하면서 떠드는 커뮤니티 가서 한글패치 있어서 정말 좋았다. 이게 이래서 좋았다. 이런면 되게 기분이 좋잖아요?

두 번째, 호기심이다. 팬 번역 활동의 동기는 어

학 실력을 테스트하거나, 소일거리를 목적으로 하거나, 전문 번역가가 되기 위한 연습의 일환으로 참여하는 등 다양한 이유가 존재한다.[18] 앞서 언급한 동기들처럼 덕질이나 게임의 즐거움이 될 수도 있다. 하지만 게임과 팬덤이라는 영역을 벗어나 호기심이라는 자기 만족적 욕망이 존재할 수 있다는 점을 보여 준다. 상위 기여도의 번역가이자 연구참여자인 마르코는 호기심의 층위에서 두 가지를 강조했다. 자발적 무임금 노동에 대한 궁금증과 전문가의 번역보다 질 높은 번역 결과물이 형성되는 과정을 지켜보고자 하는 호기심이 동기가 되었다.

마르코: 아 이거 이것도 되게 복합적인데 굳이 제일 큰 건 하면 호기심이 제일 컸던 거 같기는 해요. 예를 들어서 어쨌든 저도 게임을 좋아하니까 게임 쪽에서 일을 해보고 싶어서 그렇게 이것저것 해보고 했었거든요. (중략) 그 중의 하나가 사실 번역이었고, 어 이렇게 뭔가 되게 여럿이서 어찌보면 되게 자발적으로 보수를 기대하지 않고 하는 거잖아요. 그래서 이 사람들은 왜 그 무보수로 하는지 약간 그런 게 있긴 있었어요. 왜냐면 그 다키스트 던전을 예로 들면 돈을 준 프로들한테 번역을 했는데 되게 결과물이 안 좋아서 결국에는 아마추어 번역을 정식 번역을 한번 채택한 사건이 있었는데, (중략) 사실 그런 것들이 번역뿐만 아니라 그 모드 만드는 데에서도 비슷한 현상이 일어나고 연간 보수를 받지 않았는데 왜 더 퀄리티가 좋은가 이런 것들이 그래도 막 그런 현상을 직접 좀 몸담아가면서 경험. 좀 보고 싶어 했었어요. 왜 이게 더 결과물이 좋게 나오는지.

팬 번역을 하는 입장에 대해서 호기심을 가지고 자기 자신이 직접 번역 활동을 하면서 오히려 번역가이면서 관찰자로서 다른 번역가들을 지켜 보고 번역이 완수되는 과정을 지켜 보는 역할을 자처하기도 했다. 또한 이는 호기심의 영역과 함께 자기 개발의 측면을 강조하기도 한다. 결과적으로 게임 번역 행위는 일종의 게임 개발의 연장선으로 볼 수 있었다. 마르코 또한 이런 점을 언급하면서 번

역 활동이 게임 개발과 퀘를 같이 한다고 볼 수 있다. 이를 통해 자신의 경험을 다양화하고 차후 게임 관련 직업 활동에 대한 기반이 될 수 있다는 점이다. 하지만 이와 반대로 언어에 대한 자기개발의 측면은 아니었다는 점이다. 앞서 어학 실력에 대한 동기 등도 선행 미디어 연구에서 존재했지만, 연구참여자들은 대체로 언어에 대한 부분은 어느 정도의 실력을 이미 갖추고 있다고 언급하면서 오히려 재능 발현의 영역에 가까웠다. 언어에 대한 어려움은 크게 없다고 강조하는 점은 오히려 팬 번역의 동기에 있어서 적극적 재능 발현으로 번역에 임했다는 점을 알 수 있다. 결론적으로 이번 결과에서 언어 활용적 관점보다는 게임 경험의 다양한 층위에 대한 자기개발의 측면이 게임 팬 번역 활동에 있어서 크게 작용했다는 것을 알 수 있었다.

## 라. 게임 문화 매개에 대한 동기

연구참여자들 사이에서도 게임 팬 번역 활동은 게임의 음지 문화 수준으로 인식되어 왔다. 이것은 연구참여자들에게 공통적으로 언급되었다. 하지만 이러한 게임 팬 번역을 통해 번역가들이 게임과 대중을 향유할 수 있게 매개자의 역할을 했다고 인식했다. 게임 문화 매개자를 게임의 생산과 소비 사이, 혹은 주변에서 유형적인 게임 콘텐츠를 직접 매개하거나, 혹은 무형적인 게임문화의 형성과 변화에 영향을 미치고 게임의 산업적 생태계에도 영향을 미쳐서 게임의 본질과 역사, 여가의 사회문화적 의미 변화까지 기여하는 행위자로 정의한다. 이러한 정의에서 게임 팬 번역가들은 스스로를 무형적인 게임문화의 일부분을 형성하고 게임의 산업적 생태계에도 영향을 미친 행위자로서 간주했다.[19] 단순히 팬의 생산과 소비 활동 사이에서 번역이라는 가공 행위를 넘어 현저화의 맥락에서 게임문화 그 자체에 영향력을 행사했다는 것이다.

김지현: (영어를 어려워하는 게이머) 그런 사람들에게 있어서 특히 해외 인디게임 같은 것들을

접할 수 있게 하는 좋은 요소이면서도 좀 리턴이 없는데 이상하게 공급이 많은 이상한 상황이다. 이것도 약간 기형적인 부분. 그래도 좀 긍정적이죠. 예를 들면 영어를 못하는데 외국에서 나온 게임을 사고 싶다 했는데, 한글패치도 없으니 '내가 저걸 왜 사?' 했을 게임을 '이제 패치 있으니 사도 괜찮겠다.' 이런 식으로 매출 증대도 기여를 좀 했을거고. 이게 우리나라 게이머들한테 해외 인디 게임을 접할 수 있게 해주는 좋은 역할을 한 것 같아요.

해외 인디게임이 한국의 게임 시장으로 진입하는 초기 단계에 있어서 한국 게이머와 해외 인디 게임을 매개해 준 역할을 팬 번역가들이 일정 부분 기여했다는 점을 강조했다. 앞선 '디펜더스 퀘스트'의 판매량 자료는 팬 번역이 나온 이후 한국에서의 실질적인 게임 판매량이 증가했다는 점을 시사했고, 인디게임 개발사에 있어서 현지화가 비용 대비 효과적인 판매량을 보장할 수 있다는 점을 보여 주었다. 또한 팬 번역이 소규모 게임 개발사에게 자신의 게임 콘텐츠를 전 세계적으로 확산시킬 수 있는 수단이 될 수 있고, 이러한 점을 팬 번역가들 또한 인지하고 적극적으로 게임을 접해보지 못한 게이머에게 매개하고 있다는 것이다. 외국어라는 장애물이 번역을 통해 비로소 제거됨에 따라 전 세계의 게이머들과 평등하게 콘텐츠를 소비할 수 있게 된다.

박성범: 과도기에 지금 열정으로 계속 커지고 있는거죠. 아직 음지 문화수준이에요. 서브컬처라고 보기에 진입하고 있는 유통사들이 있고, 유통사들이 오랫동안 해온거기도 하고. 그렇다고 메인 직종으로 삼기에는 아직 문이 좁다.

연구자: 그럼 이런 유저 한국어화가 있기 때문에 게임에 대한게 일반인들에게도 많이 알려졌다고 생각하시나요?

박성범: 네. 유비소프트나 마이크로소프트 같은데에서는 알음알음 많이 해주잖아요? 블리자드처럼. 공식한글화를 많이 해줬던 말이에요. 그래서 외산 게임들이 공식이 많다고 생각하시는 분들이

정말 많이 있어요. 일반인분들이. 패키지 게임 시장에 한글 물꼬가 많이 트였으니깐 그쪽으로 접근하시는 분들도 많거든요? 그니깐 스팀은 우리에게 고마워해야해요. (웃음) 인디 시장도 점점 커지면서 액션 게임 부류보다 'RPG 만들기'처럼 대사가 많은 쪽이 되게 많은데, '마녀의 집'이나 '이브'같은 게임도 한글 없었으면 못했잖아요? 스트리밍 시장쪽에서도 이런 한글 번역 때문에 수혜보는 쪽도 많고, 이거 덕분에 게임 입문이 많았다고 해야죠. (중략) 이게 뭐 게임을 견인하게 된 일부분을 담당하게 된거죠.

게이머뿐만 아니라 일반 대중들에게도 게임 팬 번역이 많은 영향을 끼쳤다고 강조한다. 명작이라고 불리는 외국어 게임들이 게임 팬 번역들을 통해 다양한 게이머에게 제공될 수 있다. 또한 하드코어 게이머가 아닌 일반 게이머 혹은 일반 대중들에게 친숙한 한국어를 통해 커뮤니티 등지에서 유행을 탐에 따라 쉽게 명작을 접할 수 있게 했다. 이런 부분이 문화매개적 영향력이라고 해석할 수 있다. 또한 '스팀(Steam)'의 고객 확보 관점이나 게임 스트리머의 콘텐츠 제공에 있어서도 영향력이 있다는 것이다. 이는 게임 스트리머, 즉, 크리에이터라는 게임 문화 매개자에게 그들의 활동을 위한 또 다른 게임 문화 매개자 역할을 팬 번역가들이 수행하고 있다고 할 수 있다. 크리에이터는 이들의 콘텐츠에 있어서 게임의 물량, 퀄리티, 인기도, 저작권 등에 종속될 수 밖에 없고, 시장 의존적 사업가라는 점에 있어서 게임 시장에 따라 활동의 양상이 변화한다.[19] 그러므로 게임 팬 번역은 이런 게임 콘텐츠를 가공하여 비영리로 배포한다는 점이 크리에이터에게 있어서 하나의 콘텐츠를 무상으로 제공하는 역할을 한다는 것이다. 이런 점에서 게임 팬 번역가는 게임 문화 매개자의 역할을 충실히 수행하고 있다. 또한 스스로도 게임문화를 이끌어 가는데 일조하고 있다고 확신하고 있었다. 게임 팬 번역가들은 다양한 동기들을 통해 번역 활동에 임하고 있었다. 정리하자면 자신들의 게임 경험을 위한 동기, 덕질로서의 동기, 다양한 개인적인 목표

에 대한 동기, 게임 문화 매개 동기로 정리할 수 있었다. 이들은 거시적 관점에서 게임문화 관점에서 게임 산업의 매개와 발전, 게이머들의 질 높은 게임 경험 제공이라는 두 가지 측면에서 팬 번역 활동 동기들을 내포하고 있었다.

### 3.3.2 게임 팬 번역의 현장

참여관찰을 통해 게임 팬 번역의 온라인 현장을 직접 경험하고 어떤 식으로 번역 논의가 이루어지는지 살펴 보았다. 기본적으로 채팅을 통해 번역 논의 및 번역 활동에 대한 보고가 이루어졌고, 번역 결과는 웹사이트를 통해 정리가 되었다. 따라서 채팅 로그를 자료로 삼았다. 또한 게임 팬 번역의 현장 내부뿐만 아니라 심층인터뷰에 참여한 연구참여자로부터 게임 번역 시장과의 관계에 대한 인식을 얻을 수 있었다.

#### 가. 번역 논의 양상

번역에 대한 논의는 주로 게임 캐릭터 특징 위주로 논의가 되었다. 이는 게임의 독특한 서사성에 기인하는데 게임 캐릭터들은 게임 속 상황이나 플레이어의 선택지 등의 영향을 받아 게임 시나리오나 게임의 전반적인 맥락에서 어투가 변화하거나 인칭 대명사가 변화하는 양상을 보여 주었기 때문이다. 또한 일반적인 창작물의 번역과 마찬가지로 맥락에 따른 번역이 가장 중요시 되었기 때문에 같은 단어여도 사용하는 캐릭터나 구어체로 사용되는 경우에 대한 논의들이 이어졌다. 특히 주요한 논의 방식은 '집단지성'이었다. 홍종윤은 대중문화 팬덤의 '자막공동체'에 대해 언급한 것과 마찬가지로 팬들은 집단지성을 통해 번역의 어려움을 타파해간다[17,20]. 번역 활동의 역학에 있어서 물리적인 교류가 없기 때문에 논의에 들어가면 게임 스크린샷, 게임 영상 등의 온라인 매체 자료를 통해 자신들의 의견을 제시하거나 합의점을 찾아가는 형태를 보여 주었다.

A: Sour grapes. That's what you two are. <i>Vintage</i> grape, thank you very much. In a glass. 까칠하게 불평한다고 투덜대는걸 받아치는 대사인데 아이디어 있으심니까 (중략)

B: 신 포도 같은 녀석이구만 -> 아니거든? 고 급스럽게 발효돼서 잔에 담긴 포도거든 나는? 이런 느낌 아닌가 (중략)

C: 불쾌한 신 포도. 너네 둘이 딱 그래. 와인으로 받아치니까 포도는 살리고싶은데. 모욕적인 표현이라고 단서를 좀 달아주면 괜찮지 않을까 싶습니다

특정 캐릭터의 대사에 대해서 어투에 대한 대사의 번역 논의와 함께 'Sour Grape'라는 어구가 대화의 맥락에서 어떤 식으로 사용되는지에 따라 번역의 적절함에 대해서 논의를 하는 형태로 번역의 양상을 살펴볼 수 있었다. 또한 단순히 A, B와의 일대일 대화가 아닌 불특정한 C의 개입이 가능한 열린 공간에서의 자유로운 토의를 확인할 수 있었다.

D: 하바드피에르 다모르티산 남작. 캐릭터 시트에 보니까 러브크래프트 스타일 화법을 구사한다고 돼있네요. 러브크래프트 매니아의 손길이 절실합니다.

E: 이들의 굵어진 부리는 인간과 창조주의 법칙을 조롱하는 듯한 미소를 띠고 있으며, 거칠고 비늘 덮인 가죽의 늘어진 주름 속에서는 우아한 단순함조차 찾아볼 수 없다. (이하중략) 이 넓고 무심경한 세상 속에서 우리 인간들의 진정한 위치를 깨닫게 하려고 기다리고 있는 것이 분명하다.

또한 집단지성이 발휘되는 논의나 번역에 있어서 상호텍스트성이 적극적으로 활용되는 모습을 볼 수 있었다. 타 매체의 어투나 어휘 등의 를 적극적으로 활용하여 번역의 질을 높이는 번역 논의 및 제안이 주기적으로 발생했다. 이런 상호텍스트성은 여타 엔터테인먼트 미디어들에 있어서 실제로 번역, 나아가 현지화를 하는데 팬들이 공감하고 일종

의 오락거리, 여흥을 제공하는데 중요한 역할을 하고 있고, 게임 팬 번역은 특히나 저작권에 대한 부분이 법적 회색 지대(Gray Zone)에 위치하고 있기 때문에, 팬 번역에 있어서 적극적으로 차용되는 요소였다. 이런 관점에서 상호텍스트성이 가미된 번역은 매끄러우면서 효과적인 인상을 남길 수 있는 번역에 대한 중요성을 부각시킨다. 이런 점은 자율성을 바탕으로 활동하고 제도의 영향을 받지 않는 형식에 따라 상호텍스트적인 표현의 자유가 크고, 언어의 선택에서 자유롭고 형식에 크게 구애받지 않는다는 점이다[21].

특히 현장에서 특이점 중 하나는 특정한 캐릭터를 전담하는 번역가의 존재이다. 이는 언급한 것처럼 팀 단위 번역이자 선택에 대한 자유도로 인해 나타나는 현상이라고 볼 수 있다. 이러한 점이 가능한 이유는 게임을 이미 플레이한 게이머가 팬 번역가로서 번역 현장에 참여하고, 실제 게임을 진행하면서 특정 캐릭터의 시나리오를 선택하여 게임을 플레이한 경험이 바탕이 되어 번역 작업에 있어서 특정 캐릭터가 시나리오 내에서 어떤 어투나 행동과 함께 대사를 하게 되었는지를 쉽게 유추해 낼 수 있기 때문이다. 특히 게임 캐릭터의 특징을 알고 있기 때문에 특이점을 발견하여 번역에 반영할 수 있다는 점이 있었다. 이러한 점은 번역 논의에 있어서 중요한 지점으로 드러났다. 번역 과정이 특정한 게임 시나리오를 선정해서 번역을 진행하는 형태였기 때문에 시나리오에 등장하는 캐릭터들은 항상 동일할 수는 없었다. 예를 들어, '레드클리프(Red Cliff)'라는 게임 내의 장소에서 발생하는 시나리오 중 'Connor\_banter\_a'라는 시나리오의 화자는 'Mage'였지만, 'Connor\_d'라는 시나리오의 화자는 'Connor'였다. 이처럼 같은 공간에서 발생하는 시나리오여도 게임의 진행 상황에 따라 다른 시나리오와 다른 캐릭터가 등장하게 된다는 점이다. 그러므로 번역을 진행함에 따라 등장하는 캐릭터에서 특정한 캐릭터가 어떤 방식으로 어투나 어휘를 구사하게 되는지 지속적인 번역 논의가 이루어졌다.

F: 세라<sup>3)</sup> 전담(?)이신 G님. 트레스패서 세라 대

사 좀 검수(?) 부탁드립니다. 말장난 센스가 부족해서 두 줄 못 한 것도 있는데 (중략)

H: 이제 거진 세라 로맨스 대사만 남은 것 같은데 어 혹시 세라 전담하는 분이 계시던가요..?

I: 세라 제가 하고있는데, 제 번역 허접이라 제발 도와주세요.

G: 전담은 아니고 제가 세라만 쪼매 했습니다. (이하중략)

특정 번역가는 '세라'라는 캐릭터의 번역에 있어서 많은 부분을 담당했다는 점을 바탕으로 다른 번역가들에게 번역에 대한 검수나 미번역 부분에 대해서 도맡아서 하는 모습을 볼 수 있었다. 해당 번역가 역시 이 부분을 자처해서 번역을 했고, 번역 웹사이트에서도 '제안'이라는 기능을 통해 번역, 검수 제안을 처리하고 있었다. 이는 번역 활동 중 게임 속 선택이나 막대한 분량의 게임 시나리오가 번역의 난점을 제공했지만, 캐릭터에 특화된 번역 방식이 작업의 효율성이나 번역의 정확도를 높이는 효과를 입증했다.

번역 논의에 있어서 중요하게 작용한 것 중 하나는 '번역 규칙'이다. 단순히 팬 번역의 위치를 강조하는 질 낮은 번역이 아닌, 팀 내부의 규칙을 통해 질 높은 번역을 생산하고자 노력했다. 해당 규칙은 실제 번역 논의 과정에서 여러 번 언급되었다. 특히 문맥상 영어 표현 중 비속어나 유행어와 같은 구어체가 있다면, 관리자에게 허가나 논의를 통해 유행어, 비속어의 한국어 번역 당위성을 확보하여 게임의 몰입도를 위해 사용할 수 있었다. 이런 점은 영리 전문 번역과의 차이점으로 나타났다. 전문 번역은 기업의 검열 작업을 통해 배제되는 경우가 있었다는 점이다. 전문 번역과 팬 번역이 차이가 나는 지점이라고 판단할 수 있다. 이를 통해 실제 게이머들에게 호소하는 번역을 제공할 수 있고, 현지화에 걸맞는 자연스러움을 추구할 수 있었다.

K: 저희 번역 규칙중에 하나가 유행어 같은거는 안쓰는걸로 아는데요. (비속어1 중략) 표현도 좀

3) 게임 내의 등장인물

그런가요? 세라 문장중에 (비속어2 중략) 표현이 있는데. (비속어1 중략) 외에 생각나는게 없어서요.

관리자: 그 정도는 괜찮을것같네요.

이번 현지화 사례에서 가장 독특한 지점은 바로 '투표'이다. 문장 번역 논의는 집단지성을 통해 번역 규칙 혹은 조사의 사용 유무 등에 대한 매끄러운 문맥에 대한 논의들이 대다수였다. 따라서 번역이 적절하다는 판단은 전적으로 번역가들에게 달려 있었고, 타협과 제안을 통해 합리적인 결과를 도출하는 형태로 나타났다. 하지만 특정한 문맥에서 사용되는 단어, 게임 시스템 UI 표시 단어, 혹은 플레이 가능한 캐릭터(Playable Character) 이름이나 등장하는 NPC(Non-Player Character) 이름, 장비 아이템 등 논의에서 여러 경우의 수가 존재했고, 반복적으로 사용되는 세계관 단어나 게임 몰입에 있어서 중요한 위치에 표시되는 설정 단어들은 투표 형태로 결정되었다. 특히 투표가 필요한 단어에 있어서 '일반' 채팅 카테고리를 통해 다양한 의견을 받아서 수렴 후 '단어\_논의'나 '단어\_투표' 채팅 카테고리에서 투표를 진행하는 형태로 논의되었다.

관리자: 단어장 스킬 번역명들을 하나씩 확정 중입니다. 많이는 아니고, 1. 쉬운 단어 (다른 대체 번역이 필요없는 단어) 2. 번역가 제안이 너무 찰떡, 초월번역인 단어정도만 건드리고있습니다. 번역가 제안 칸엔 하던대로 계속 아이디어 넣어 주시고, 난감한 번역은 #단어\_논의와 #단어\_투표를 이용해 함께 얘기나눠보도록 합시다.

관리자2: <Walking Fortress> You may not be able to hold them off forever, but right now, nothing can touch you. You have complete immunity to damage for a short time.

언젠가는 무너지고 말겠지만, 이 순간만큼은 아닙니다. 짧은 시간 동안 무적이 되어 어떠한 피해도 받지 않습니다. <걸어다니는 요새 / 보행 요새 / 천하무적 / 철옹성> (투표 대상)

이와 같은 형식으로 번역이 필요한 특정 단어들의 설명을 제시하고, 투표 선택지를 제공한 후, 일정 시간 동안 투표를 받아 번역을 확정 짓는 과정을 거쳤다. 관리자에 의해 진행되어 확정된 단어들은 웹페이지와 단어장에 추가되어 실제 번역을 하는 동안 단어장 기능을 통해 번역의 효율성을 증가시켰다. 또한 현지화의 관점에서 한국 문화 맥락에서 적절한 단어에 대한 선택지를 제안하고 투표하는 논의들도 있었다. 이러한 형태도 제안 단어를 점차 좁혀나가는 논의를 통해 최종적으로 남은 후보들을 투표로 결정했다. 이런 투표 방식의 번역은 번역 논의가 분쟁이 없는 형태로 공정하게 진행될 수 있었다는 점에서 유의미한 결과를 창출했다. 특히 투표에 대한 번역 결과는 다수의 번역가들이 납득하는 형태로 귀결됐다. 즉, 투표는 팀 단위 번역에서 적절한 번역 논의 방식으로 질 높은 번역 결과를 도출할 수 있다.

## 나. 번역 관리 양상

게임 번역은 상당히 많은 분량의 텍스트를 번역해야 한다. 특히 시나리오뿐만 아니라 설정, 세계관, 시스템 텍스트들을 포함하고 있기 때문에 일반적인 영상번역과는 다른 양상을 보인다. '드래곤 에이지 인퀴지션'은 약 109만 단어로 이루어진 텍스트이다. 이러한 점은 당연히 전문 게임 번역이나 게임 팬 번역이나 동일한 조건이었고, 자발적인 무임금 노동인 점에서 다양한 동기들이 번역 과정 동안 끝까지 유지되지 않는다면, 도중에 쉽게 포기할 수 있는 팬덤 활동이었다. 팬 번역의 함의에서 이러한 점은 매우 크게 작용했다. 따라서 번역가를 모집하게 된 관리자는 이러한 점을 보완하기 위해 다양한 관리책을 이용하였다. 첫 번째, 실제 번역 기여도를 확인하여 일주일 단위로 활동 인원을 관리하였다. 관리자는 이러한 점을 채팅 로그에서 주기적으로 언급하면서 번역가들의 참여를 독려했다. 또한 번역물에 대한 로그를 지속적으로 올림으로써 현재 번역이 어느 정도 진행되었고, 번역 마감의

적절한 시기를 지속적으로 조율하는 형식으로 번역을 전체적으로 관리했다. 이러한 부분을 단순히 디스코드의 번역가들 사이에서만 논의하지 않고, 실제 배포를 하게 될 게임 커뮤니티에도 공지함으로써 번역가들의 적극적인 참여와 '번역 속도 경쟁'을 촉진했다.

또한 노동에 걸맞는 보상책을 지속적으로 고안하면서 번역가들에 대한 대우를 논의했다. 팬 번역 활동이라는 점은 번역가들의 활동을 지속하는 것에 많은 어려움을 자아낸다. 이런 점을 관리자는 기존의 다른 현지화 프로젝트를 담당하면서 고민해왔고, 여러 가지 방안들을 번역 과정 중 지속적으로 번역가들과 논의했다. 번역 관리에 있어서, 번역가들의 동기 부여를 관리자 측에서 제공한다는 점은 팬 번역 과정에 있어서 중요한 부분이었다. 특히 지속적으로 언급되는 물질적 노동 관계가 아니라는 점과 자유로운 참여가 가능한 익명의 온라인 활동이라는 점이 번역가들의 지속적인 관심과 참여를 이끌기 어렵다는 애로사항이었다. 관리자 측은 이를 깊게 인지하고 있었고, 이를 위한 다양한 방법을 논의해왔다는 점을 관찰을 통해 얻을 수 있었다. 또한 관리자인 페이크핸드는 인터뷰에서 이러한 점을 언급했다.

페이크핸드: 저는 양가감정이 들거든요. 우선은 이 번역 활동하다 보면 되게 많이 보는 게 참가자 번역가 분들이 동기부여가 없다 보니까 되게 처져요. 하다가 아 현자 타임을 느껴버리면 딱 놓아버려요. '아, 하기 싫어. 그냥 다음에 하자. 다음에 하자.' 하다가 안 하게 되는 거거든요. 그래서 좀 저는 어떻게 생각하냐면 요인 있어야 된다고 생각하거든요. (중략) 근데 그 돈이 들어가는 순간 게임사와의 법적 문제 때문에 한패 자체가 아예 문체시 되는 경우가 있어요. (중략) 후원 개념으로 이제 계좌를 열었는데 그것도 문제가 될 수 있다는 의견이 나와 가지고 제가 아는 선에 있는 분들은 아예 그런 거 안 해요. 그래서 좀 안타깝죠. 아무래도 후원 이런게 있으면 더 열심히 할 텐데 그렇죠. 그것 때문에 안

타까운데 또 법적인 문제가 있으니까 그것도 이해하는 마음이 드는 거죠.

금전적인 보상책이 가장 좋다는 것을 관리자 측에서도 인지를 하고 있지만, 저작권, 고용 관계 문제 등 법적 문제가 얽혀 있었다. 팬덤 활동이라는 한계점과 상업 문화콘텐츠의 가공이라는 점이 범의 경계에 걸린 '회색 영역 문제'를 발생시켰다. 그러므로 이러한 동기 부여의 수단으로 번역 기여도라는 수치적 결과와 표창이나 이력으로 사용할 수 있는 웹페이지 자료 등의 다양한 관리 방법을 강구했다.

종합적으로 게임 팬 번역에 있어서 체계적인 구조의 번역 관리는 번역의 질, 속도, 지속성에 대해 많은 영향력을 미치고 있다. 하지만 팬덤 활동의 한계점은 여전히 '불법'이라는 사회 구조 맥락에서 벗어날 수 없었다. 게임 팬 번역은 비영리적인 팬덤 활동과 소프트웨어 상품의 무단 개조라는 두 가치 양면성을 모두 가지고 있고, 이로 인해 합당한 노동 관계를 형성할 수 없었고, 모든 번역가들이 적극적으로 참여하도록 설득하기 어려운 난점을 가지고 있었다.

#### 다. 게임 번역 시장에 대한 인식

번역가들은 게임 팬 번역과 전문 게임 번역 간 기형적인 공생 관계에 주목을 하고 있었다. 모든 게임 번역에 해당하는 문제는 아니지만 추후 연구들에서 논의가 필요할 것이다. 심층인터뷰를 통해 알게 된 부분은 게임 팬 번역이 활발해짐에 따라 그만큼 게임 번역 시장이 확대되었지만, 실제 전문 게임 번역의 질(Quality)은 매우 낮아졌다는 인식이다. 페이크핸드는 "복잡한데 (번역)판에서 들어요. 파이는 늘었는데 그만큼 안좋은 사례가 더 많다는 거죠. 오히려 그러니까 파이가 커지면서 좋은 부분도 커지고 나쁜 건 더 커진 거예요."라고 언급한다. 번역 수요가 늘어서 공급 또한 늘어났지만, 시장은 오히려 늘어난 전문 인력 공급에도 불구하고 일정 수준의 질을 보장하지 못하는 기형적인 구조로 변화했다. 또한 게임 번역이 한국 게임 시

장에서 캐주얼 게이머를 납득시킬 중요성을 확보하지 못했다.

마르코: (이전 중략) 전체 게임 시장에서 가장 큰 비중을 차지하는 것은 사실 모바일이라던지 PC 온라인게임 이런 것들이거든요. 그니까 매출이라든지 플레이타임이라든지 유저 숫자라든지 모든 부분에서 그런 것들이 훨씬 더 우위를 점하고 있는데, 그러다 보니까 사실 기업 입장에서 모바일이라던지, PC MMO 이런 것들에 사실 신경을 쓸 수 밖에 없어요. 그러면 반대로 (중략) 10대 때 저는 그렇게 하드(코어) 게이머는 절대 아니었거든요. 평범한 게임 좋아하는 애였었는데, 이제 와서 오늘날 모바일 게임 때문에 되게 많이 게임을 안 하던 사람들도 게임을 하게 되잖아요. 그러다 보니까 이제는 그 사람들도 게임을 포함이 되고 자연스럽게 상대적으로 제가 비교적 헤비한 게이머가 되는 거죠. 그런데 이게 비단 저뿐만 아니라 그런 콘솔게임이라든지, 특히 당시에는 조금 비주류로 느껴졌던 게임을 했던 사람들은 이제 자기도 모르게 약간 헤비한 게이머로 이제 약간 밀려나는거죠. (중략) 모바일 게임이나 이런 것도 사실 번역이 되게 안 중요하거든요. (중략) 물론 뭐 스팀 게임이라든지 콘솔게임을 즐기는 유저들한테는 이런 번역이 되게 유의미하죠. 되게 체감을 많이 해요. 그런데 그게 아니라 어쨌든 절대적인 그런 많은 비율을 차지하고 있는 모바일이라든지 PC MMO 이런 시장에서는 그렇게까지는 사실 유의미하다고는 보기 힘들 것 같아요. (이하 중략)

번역이 필요한 게임을 이용하는 게이머는 하드 코어 게이머로 간주되어 분화되었다. 현재 한국 게임 시장에서 이러한 게임을 이용하는 게이머는 스스로 배제되는 무기력함을 느꼈다. 특히 번역의 중요성이 점차 감소하는 모바일 게임과 PC MMORPG 장르에서는 게임 번역이 어떠한 위치를 차지할 수 있을지 고민이 필요한 부분이다. 한국 게임 시장에서 게임 팬 번역은 아직 하위문화(Subculture)라는 점이 다시 한 번 강조된다. 게이

머에게 제공되지만 역설적으로 게이머에게 호소하기에는 게임 시장 측면에서 의도치 않게 배제되고 있다.

## 4. 결 론

### 4.1 연구결론

이번 연구는 게임 팬 번역 집단 '팀 왈도'의 '드래곤 에이지 인퀴지션'의 현지화 과정을 직접 참여 관찰하고 번역가들과의 심층인터뷰를 통해 연구를 실시하였다. 게임 팬 번역가들의 동기와 게임 팬 번역이 실제로 어떻게 이루어지고 번역 결과가 나오기까지 어떤 개입들이 일어나는지를 확인하는 사례 연구 목적으로 진행하였다. 연구 결과에서 볼 수 있듯이, 다양한 층위의 동기들이 팬 번역 활동을 시작하고 지속할 수 있게 하는데 많은 영향력을 미쳤다는 점을 알 수 있었다. 또한 번역가 스스로 자신들의 번역 활동에 많은 자부심을 가지고 있었고, 게임 산업과 문화를 이끌어가는 노력을 실천하는 게임 문화 매개자로서의 면모도 확인할 수 있었다. 이러한 번역가들이 팀 단위로 모여서 번역 결과가 대중에게 선보이게 될 때까지의 모습을 관찰하면서 기존의 게임 팬 번역의 연구들에 있어서 잘 파악되지 않은 현장의 모습을 확인하였다. 팬 번역 활동에서의 팀은 관리자와 번역가들의 극히 수평적인 관계이면서, 역설적으로 미묘하게 기울어진 관계 속에서 피드백을 반복하면서 번역이 이루어지는 모습을 확인할 수 있었다.

그들의 번역은 현재에도 많은 게이머들이 이용하고 있고, '팀 왈도'라는 이름을 단 번역이 일부 인디게임에서는 공식 번역으로 채택되기도 했다. 제작사도 정식 도입할 수 있는 아마추어를 넘어서는 번역의 질이 어떻게 생성되는지를 확인할 수 있는 기회였다. 또한 팬덤문화의 일환으로 팬 번역 활동에 대한 양상을 게임 영역에서는 어떤 식으로 전개되고 형성되어 왔는지 살펴 볼 수 있었다. 차후 게임 팬 번역의 기술적 분석뿐만 아니라 팬 번역가들의 사회문화적 영향력, '생비자(Prosumer)'

로서의 측면 등 다양한 학술적 논의가 이루어졌으면 하는 바람이 있다.

이번 연구를 통해 게임 팬 번역에 대한 논의는 문화, 산업적 영역에서 더욱 필요하다는 점을 발견했다. 이 부분을 실질적으로 다루지 못했다는 점이 연구의 한계이자, 후속 연구가 가능한 부분일 것이다. 결론적으로 게임 팬 번역에 대한 연구들은 아직까지 게임 텍스트의 번역 기술에 주목하고 있다. 이런 점에서 게임 팬 번역이 타 매체의 팬 번역 연구처럼 다양한 관점으로 논의될 수 있다면, 게임 문화연구에 있어서 하나의 쟁점이 될 수 있을 것이다.

## 4.2 한계 및 고찰

본 연구를 기획하고 진행하면서 많은 한계가 있었다. 첫 번째, 심층인터뷰의 표본 수이다. 적극적인 활동 인원이 많지 않았다는 점에서 그 중 참여자를 확보하는데 많은 어려움이 있었다. 이런 점에서 해당 연구가 보편성과 대표성을 가지기에 무리가 있다. 하지만 일부 사례 연구로써 차후 확장된 연구에 있어서 활용할 수 있는 여지가 있다고 판단된다. 두 번째, 자료 해석의 난점이었다. 익명성이 보장된 온라인 활동이었다는 점이 참여자들 간의 적극적인 상호작용이 많지 않았다. 이것은 독특하게 드러나는 일부 모습을 제외하면, 게임 팬 번역 활동은 전체적으로 '정적인(Static)' 활동이었다. 번역 논의 투표에 있어서 생각보다 적극적인 참여율을 확인했지만, 실제 채팅을 통한 논의에서는 예상과는 다르게 활동이 많지 않았다. 또한 번역과 관련된 자유로운 대화가 가능했지만, 전체적으로는 카테고리의 구분에 관계없이 번역에 대한 논의가 이루어졌다. 따라서 번역 역학(Dynamic)을 확인하는 과정은 참고가 되었지만, 실제로 번역과 관련된 부가적인 활동을 파악하는 것은 거의 불가능했다. 따라서 자료 선정 과정에서 유의미한 자료를 취사선택하여 신뢰성과 타당성을 확보할 수 없었다. 세 번째, 라포르(Rapport) 형성의 문제다. 연구자가 다른 참가자들과 일상적인 커뮤니케이션을 통

해 라포르를 형성하는 것은 불가능했다. 번역 외의 대화에는 적극적이지 않을 뿐만 아니라 자제하는 분위기가 형성되어 있었다. 네 번째, 질적 연구의 한계로 인해 자료 활용이 편협적으로 선정될 수밖에 없었다. 연구자의 주관성이 개입하여 분석의 대상을 선정하였고, 이를 분석하는 형식으로 진행되었기 때문에 객관화를 시키는 것이 어렵다.

나아가서 '팀 왈도'의 활동과 다른 번역 집단의 활동을 비교하는 연구가 필요하다. 팬덤 내에서 다양한 집단이 존재하고, 이들 사이의 방식에는 차이가 존재할 것이다. 게임 팬 번역과 타 매체 팬 번역의 차이를 비교하는 연구 또한 필요하다. 특히 게임의 매체성은 상호작용을 통해 유의미한 차이를 보여주고 있다. 그럼에도 이번 연구에서 확인하고자 한 것은 게임 팬 번역의 번역 양상과 팬덤의 특정한 집단의 활동이 어떠한 방식으로 이루어지는 살펴 보는 사례 연구를 하였다. 따라서 본 연구는 많은 한계를 가지고 있다. 따라서 후속 연구로 확장하여 게임 팬 번역 집단 간의 구조를 살펴 보고 비교하는 연구가 필요하다.

## REFERENCES

- [1] Tech Holic, 게임 현지화, 돈들일 가치 있을까?., Etnews, <https://m.etnews.com/20140822000099>, 2014.08.22.
- [2] Pil Gwon Jung, 잊혀지고 대우받지 못하기도 하는 사람들, 게임 업계의 '로컬', Ruliweb, <https://bbs.ruliweb.com/news/read/148728>, 2021.04.02.
- [3] Jun Ho Kim, [이야기] 게임 한글화의 주역 '팀 왈도' 그들은 누구인가?, Gameple, <http://www.gameple.co.kr/news/articleView.htm?idxno=135324>, 2016.11.30.
- [4] Tae Jung Park, "Case Study : Translation Techniques for Puns in Game Localization Processes", The Journal of the Korea Contents Association, vol. 13, no. 11, pp. 571 - 578, Nov. 2013.
- [5] Esselink, Bert, and Bert Esselink. A Practical Guide to Localization. Amsterdam: John Benjamins Pub. Co, 2000.

- [6] G. Chroust, "Software like a courteous butler - Issues of Localization under Cultural Diversity", *ISSS*, vol. 51, no. 2, Jul. 2007.
- [7] Frieman. T, "Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality", In S. Jones, Ed., *Cybersociety* Thousand Oaks, CA, and London : Sage Publications, 1995.
- [8] Dong Sook Park, Gyong Ran Jeon, "A Study on the Computer Game Text : Narrativity vs. Interactivity", *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, vol. 45, no. 3, pp. 69-106, Jun. 2001.
- [9] Dong Cheol Youm. "A study on the Narrative structure of the Computer Game Text", *Journal of Basic Design & Art*, vol.5, no.3, pp. 341-351, 2004.
- [10] Soon Young Kim, Jung Hee Jung, "A Study Suggesting Avenues for Research on Internet-based Amateur Subtitling, or Fansubbing", *The Journal of Translation Studies*, vol. 11, no. 4, pp. 75-97, Dec. 2010.
- [11] Ho Young Kim, Nam Hee Hong, "The Circulation of Global Media and the Role of Fansubbers", *Media, Gender & Culture*, no. 23, pp. 47-77, Sep. 2012.
- [12] H. Jenkins, "Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture", New York: New York University Press, 2006.
- [13] Jin Suk Kang, Youn Gon Kang, Min Chul Kim, "Internet Fansubbing Culture An In-depth Interview Study with Foreign Film and TV Show Fansubbers", *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, vol. 26, no. 1, pp. 7-42, Jan. 2012.
- [14] Jung Min Oh, "Intertextuality in subtitle translation of superhero genre movies from English to Korean", *The Journal of Translation Studies*, vol. 20, no. 3, pp. 289-291, Sep. 2019.
- [15] Ho Hyeuk Won, Bon Hyeok Gu, Hyoung Youb Kim, "Study of Contents Localization Case on the Game Paper, Please" : Based on the Korean and North Korean Translations", *Journal of Korea Game Society*, vol. 19, no. 2, pp. 145-160, Apr. 2019.
- [16] Sung Eun Cho, Won Seok Cho, "BTS Army Fandom and Fan Translation", *The Journal of Translation Studies*, vol. 22, no. 1, pp. 247-278, Mar. 2021.
- [17] Eung Chel Lee, "We, Fans to Something: Korean Youth Fandom in Everyday Life and Concealment of Taste", *KOREAN CULTURAL ANTHROPOLOGY*, vol. 49, pp.95-135, 2016.
- [18] Myong Woo No, "'American Drama', 'Japanese Drama' and new way to consume dramas.", *Culture Science*, no. 52, pp. 340-347, 2007.
- [19] Tae Jin Yoon, "A Study on Game cultural intermediary", *Game Culture Convergence Study*, no. 9, 2020.
- [20] Jong Yoon Hong, "Fandom Culture", Seoul: Communicationbooks, 2014.
- [21] Kim Soonyoung, Jung Heejung, "A Study Suggesting Avenues for Research on Internet-based Amateur Subtitling, or Fansubbing", *The Journal of Translation Studies*, vol. 11, no. 4, pp. 75-97, 2010.
- [22] Perez-Gonzalez, L, "Fansubbing Anime: Insights into the "Butterfly Effect" of Globalisation on Audiovisual Translation", *Perspectives: Studies in Translatology*, vol. 14, no. 4, pp. 260-277, 2006
- [23] Perez-Gonzalez, L, "Amateur Subtitling as Immaterial Labour in Digital Media Culture: An Emerging Paradigm of Civic Engagement", *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 19, no. 2, pp. 157-175, 2013
- [24] R. Rogl, "No work and all play - the intersections between labour, fun and exploitation in online translation communities," *European Journal of Applied Linguistics*, vol. 4, no. 1, pp. 117-138, 2016. Available: <https://www.proquest.com/scholarly-journals/no-work-all-play-intersections-between-labour-fun/docview/1788105720/se-2?accountid=15179>. DOI: <http://dx.doi.org/10.1515/eujal-2015-0022>.
- [25] O'Hagan, Minako, "Translation as the new game in the digital era", *Translation Spaces*, vol. 1, no. 1, pp. 11-23, 2012.
- [26] <https://blog.naver.com/dhrigusdlrns4>
- [27] <https://steamapp.net/hangul>



박수진 (Park, Su-Jin)

약력 : 2021-현재 연세대학교 커뮤니케이션대학원  
미디어문화연구 석사과정

관심분야 : 게임학, 게임문화, 디지털 게임, 오타쿠 문화

---