

## 게임 자막과 더빙의 비속어 번역 연구\*

- <사이버펑크 2077>을 중심으로 -

김민서\*\* · 조성은\*\*\*

*Minseo Kim and Sung-Eun Cho (2025). Subtitling and Dubbing of Swearwords in Game Localization: A case study of Cyberpunk 2077. The rapid expansion of the global gaming industry necessitates a closer examination of game localization for the Korean market. The Korean translation of profanity in Cyberpunk 2077 has sparked significant discussion, particularly concerning the intentional amplification of swearwords. This study comprehensively explores Valdeón's (2020) vulgarization hypothesis, which asserts that translated texts often intensify profanity. By focusing on the subtitling and dubbing of Cyberpunk 2077, the analysis clearly demonstrates how swearwords are translated into Korean, with a particular emphasis on instances of intensification and addition. The research goes beyond textual analysis by incorporating valuable insights from interviews with localization directors and voice actors, as well as user feedback from online communities. These findings underscore the linguistic and contextual complexities involved in translating profanity, addressing a crucial gap in the study of expletive translation in video games. (Hankuk University of Foreign Studies, Korea)*

**Keywords:** Game localization, subtitling, dubbing, swearwords, Cyberpunk 2077

**주제어:** 게임현지화, 자막, 더빙, 욕설, 사이버펑크 2077

---

\* 이 연구는 2025학년도 한국외국어대학교 교원연구지원사업 지원에 의하여 이루어진 것임.

\*\* 한국외국어대학교 대학원 영어번역학과, 석사과정생. 제1저자

\*\*\* 한국외국어대학교 영어통번역학과, 교수. 교신저자

# 1. 서론

게임 산업의 경쟁이 갈수록 치열해짐에 따라 현지화(localization)의 중요성이 더욱 부각되고 있으며, 최근에는 현지화의 완성도가 게임의 흥행 여부를 좌우하는 핵심 요소로 평가되고 있다. 이에 따라 다국적 게임 개발사들은 한국 시장을 겨냥한 정교하고 전략적인 현지화 방안을 적극적으로 도입하고 있으며, 특히 한국의 문화적 맥락뿐만 아니라 언어적 특성과 유저들의 취향 및 선호도를 세심하게 반영한 번역과 콘텐츠 조정을 통해 이용자의 몰입감과 만족도를 제고하고자 하고 있다.

현지화는 단순한 언어 변환을 넘어, 한국의 문화적 코드와 기술 환경에 적합한 콘텐츠 조정, 사용자 인터페이스(UI) 설계, 그리고 마케팅 및 수익화 모델에 이르기까지 게임 전반에 걸친 다층적 전략으로 확장되고 있다. 이와 같은 현지화 전략의 중심에는 번역이 핵심 요소로 자리하고 있으며, 번역의 질은 게임 콘텐츠의 문화적 수용성과 시장 경쟁력 확보에 결정적인 영향을 미친다. 게임 번역 연구의 선구자인 베르날-메리노(Bernal-Merino 2011: 1)는 “게임 산업의 성공은 비디오게임 현지화라는 전문 분야의 성공 서사와 불가분하게 연결되어 있다”고 지적하며, 글로벌 게임 산업 성장에서 고품질 현지화가 차지하는 중추적 역할을 일찍이 강조한 바 있다.

특히 한국은 2022년 기준 전 세계 게임 시장의 7.8%를 차지하는 수준까지 성장하였으며, 이러한 수치는 해외 주요 게임사들 사이에서도 주목받고 있다(한국콘텐츠진흥원 2024). 이에 따라 다수의 글로벌 게임 기업들은 한국 시장을 전략적 거점으로 인식하고, 현지화를 포함한 다양한 방식의 투자를 확대하고 있다. 특히 고비용, 대규모 자본이 투입되는 ‘트리플 A(AAA) 게임’ 개발을 지속적으로 추진하는 대형 게임사들은 한국 시장에서의 경쟁력 강화를 위해 언어적 정밀성과 문화적 적합성을 동시에 고려한 정교한 현지화 전략에 주력하고 있으며, 이를 통해 현지 이용자와의 친밀도와 몰입도를 제고하고자 하고 있다.

게임의 글로벌화 및 시장 확장 추세에 따라, 게임사 내부의 현지화 전담 팀과 외부 전문 번역 업체들이 수행하는 자막 번역 및 음성 더빙 작업의 중요성이 점차 부각되고 있다. 특히 한국 게임 산업의 경우, 자막 번역과 더빙에 대한 본격적인 관심은 비교적 최근 들어서야 제기되기 시작하였다. 이는 한국 사회에서 게임에 대한 세대 간 인식 격차가 큰 데다, 해외 게임의 수입 및 서비스화 과정에서 국가

기관 차원의 엄격한 심의가 이루어지고 있기 때문이며, 게임 콘텐츠 전반에 대한 규제와 사회적 감시 또한 강한 편에 속한다.

이러한 배경 속에서, 특히 게임 속 비속어 및 욕설의 번역은 오랫동안 검열 또는 삭제 권고의 대상이 되어 왔다. 그러나 최근에는 기존의 엄격주의적 태도에서 이탈한 사례들이 등장하며 주목받고 있다. 대표적으로, 디스토피아 세계관을 배경으로 하는 <사이버펑크 2077(Cyberpunk 2077)>은 비속어와 욕설이 원문 그대로 번역되거나 오히려 강화되어 번역된 점에서 논란과 동시에 화제를 불러일으켰다. 흥미롭게도, 일부 이용자들은 이러한 번역 방식이 게임의 세계관과 캐릭터의 몰입도를 높이는 데 기여한다고 평가하였으며, 이는 과거 <GTA 5>나 <레드 데드 리DEMPTION> 이후 보기 드문 긍정적 수용 사례로 기록되었다.

과거에는 해외 영화와 마찬가지로 게임 번역에서도 비속어와 욕설이 강하게 제재되거나 완곡화되는 경향이 뚜렷했으나, 최근 들어 이러한 검열 기조에 변화가 감지되고 있다. 이에 따라 일부 게임에서는 자막 번역과 더빙 과정에서 비속어와 욕설이 명시적으로 반영되기 시작했으며, <콜 오브 듀티(Call of Duty)> 시리즈의 최신작과 <위쳐 3(The Witcher 3: Wild Hunt)> 등의 게임에서도 이러한 변화가 포착되고 있다. 이는 게임 이용자들의 수용 태도 변화와 함께, 현지화 전략에 대한 게임사의 인식이 변화하고 있음을 보여주는 사례로 볼 수 있다.

최근 들어 욕설(swearwords) 및 비속어 번역에 대한 번역학적 관심이 점차 증대되고 있으며, 주로 영상번역을 중심으로 관련 연구가 활발히 이루어지고 있다 (Bruti and Vignozzi 2024; Guillot 2023; Lu 2024; Jiang and Doherty 2024). 이러한 연구들은 욕설의 문화적 수용성, 장르별 전략, 수위 조절 방식 등을 중심으로 다양한 이론적 논의를 전개해 왔다 (Abdelaal and Al Sarhani 2021; Abu-Rayyash et al. 2023; Valdeón 2020, 2024). 본 연구는 이와 같은 흐름을 바탕으로, 욕설 번역 연구의 주요 논의 틀이 게임 번역이라는 상호작용적이고 복합적인 매체에도 적용 가능한지를 탐색하고자 한다.

특히 본 논문은 발데온(Valdeón 2020)이 스페인어 영상번역을 분석하여 제안한 ‘저속화 가설(vulgarization hypothesis)’이 게임 현지화, 특히 게임의 자막 및 더빙 과정에서의 욕설 번역에도 적용 가능한지를 분석하고자 한다. 저속화 가설은 원문보다 수위가 높은 욕설이나 비속어로 번역되는 경향이 있다는 주장으로, 이는 문화적 수용성, 번역 규범, 미디어 장르에 따라 다르게 실현될 수 있다. 본 연구는 이 가설이 상호작용적이며 다매체적인 장르인 게임에도 설명력을 지니는지를 사

례 분석을 통해 탐색하며, 특히 <사이버펑크 2077>의 자막 번역과 더빙 사례를 중심으로 한국어판에서 욕설과 비속어가 어떻게 비검열적으로 혹은 강화된 형태로 번역되었는지를 분석한다.

또한 본 연구는 게임 더빙의 수용 양상과 이용자 반응을 함께 고찰하고자, 현지화에 참여한 제작사 디렉터 및 더빙 성우의 인터뷰 자료와 함께, 게임 커뮤니티 및 유저 게시판에 나타난 실제 이용자 반응을 분석 대상으로 포함시킨다. 이를 통해 게임이라는 특수한 매체 환경에서 욕설 번역이 어떻게 수위 조정되고 의미화되는지를 텍스트 내부의 번역 전략뿐 아니라 외부의 수용 환경까지 아우르는 다각적인 시각에서 조명하고자 한다.

본 연구는 그간 한국 번역학계에서 영화 외 콘텐츠에서는 거의 다뤄지지 않았던 욕설 번역 문제에 대해 새로운 분석 틀을 제시하며, 게임이라는 특수한 매체 환경에서 욕설이 어떤 번역 전략을 통해 구현되는지를 조명하고자 한다. 나아가 이러한 분석을 바탕으로 게임 번역에서의 욕설 및 비속어 처리에 대한 새로운 번역 패러다임을 제안하고, 향후 연구를 위한 시사점을 도출하는 것을 그 목적으로 한다.

## 2. 선행 연구

### 2.1. 비속어와 욕설 관련 연구

비속어(slang and vulgar language)는 일반적으로 비어(卑語)와 속어(俗語)를 포괄하는 상위 개념으로 이해되며, 이는 사회적 맥락에서 언어의 저속함과 공격성을 기준으로 분류된다. 이선영(2015)은 비어를 특정 대상을 폄하하거나 경멸적으로 표현하는 언어로, 속어를 일상적으로 사용되지만, 사회적으로 품위가 낮거나 저속하다고 여겨지는 표현으로 정의하였다. 이러한 비속어의 하위 개념으로 욕설(swearing)은 분노, 멸시, 실망, 흥분 등의 감정을 표출하기 위해 사용되는 모욕적이고 공격적인 언어로 정의되며(Díaz Cintas and Remael 2020), 종종 금기어(taboo words)를 포함한다.

금기어는 특정 문화나 사회에서 규범적으로 회피되거나 암묵적으로 사용이 제한되는 표현으로, 이러한 언어는 최근 ‘금칙어’ 또는 ‘금지어’라는 명칭으로 재분류되는 경향이 있다(Allan and Burridge 2006; 네이버 사전 참조). 이 범주에는 명

시적인 욱설뿐 아니라 원곡어법을 사용한 언어 및 변형한 언어도 포함되며, 사회적 수용성에 따라 표현 방식이 조정되곤 한다.

비속어와 욱설은 그 저속성과 공격성 때문에 수용자에게 부정적 인상을 줄 수 있음에도 불구하고, 미디어 콘텐츠 내에서는 인물의 성격을 드러내고 현실감을 높이며, 유머나 극적 긴장을 조성하는 메타적 기능을 수행하는 중요한 담화 전략으로 간주된다(전지현 외 2017). 이에 따라 욱설 번역에는 원문이 의도하는 바를 최대한 전달하는 ‘충실성(fidelity)’과 수용자가 얼마나 번역문을 쉽게 이해하는지에 대한 ‘가독성(readability)’ 사이의 균형이 요구되며, 번역자는 화용적 맥락과 문화적 수용성 모두를 고려한 전략적 판단이 필요하다(김동미 외 2023). 제이(Jay 1992) 또한 비속어와 욱설의 번역에서 이러한 두 요소가 모두 결여될 경우, 이는 해당 언어 현상에 대한 번역자의 이론적 이해 부족에서 기인하며, 그 결과 대화의 의미 왜곡이나 오역으로 이어질 수 있음을 지적하였다.

비속어와 욱설의 번역은 오랜 시간 동안 다양한 장르에서 활발하게 논의되어 온 주제이기도 하다. 기존 연구들은 영화, 드라마, 소설, 웹툰 등 전통적 매체를 중심으로, 비속어가 단순한 비하 표현을 넘어 인물의 성격 묘사, 감정 전달, 현실감 부여 등 서사적 기능을 수행하는 담화 전략이라는 점에 주목하였다(이가현 2022; 박명수 2018; 전지현 외 2017; 한미선 2012). 이에 따라 번역자는 문화적 조정과 언어적 수용성 사이의 균형 속에서 다양한 전략을 선택해야 한다는 분석이 제시되어 왔다.

최근 다양한 플랫폼의 확산과 디지털 콘텐츠 이용의 일상화로 인해 일반 대중 또한 번역 과정에 직간접적으로 참여하게 되었으며, 이에 따라 비속어와 욱설 번역에 대한 수용자 반응 역시 보다 능동적이고 적극적으로 표출되는 경향이 나타나고 있다(김가희와 박윤희 2013). 이러한 수용자의 반응은 단순한 언어적 선호를 넘어, 번역 결과에 대한 사회적 논의와 문화적 수용성의 재조정을 촉진하고 있으며, 그 관심의 대상은 영화나 드라마 같은 전통적 영상 매체를 넘어 게임 산업 전반으로 확장되고 있다. 이와 함께 게임 내 욱설 및 비속어 번역 역시 로컬라이제이션 전략의 주요 요소로 부각되며 학문적 분석의 대상으로 떠오르고 있다. 이러한 연구 흐름 속에서 욱설 번역에 대한 주목할 만한 이론적 진전은 발테온(2020)이 제안한 ‘저속화 가설’이다. 그는 영어에서 스페인어로의 영상번역 사례를 분석하며, 욱설 및 금기어가 원문보다 더욱 저속한 표현으로 번역되는 경향이 존재함을 실증적으로 입증하였다.

욕설 번역과 관련된 해외 연구의 경우에도 대부분은 영상물 중심으로, 영화나 TV 시리즈, 팬번역 등을 분석 대상으로 삼고 있으며(Ameri and Ghazizadeh 2015; Fernández Dobao 2006; Al-Zgoul and Al-Salman 2022; Bednarek 2019; Abu-Rayyash et al. 2023), 게임 번역을 중심으로 한 연구는 많지 않다. 특히 국내에서 게임이라는 상호작용적이고 다매체적인 장르에 대한 욕설 번역 연구는 여전히 초기 단계에 머물러 있다. 김동미 외(2023)가 <더 위치 3>의 영한 번역과 <러브 딜리버리(Love Delivery)>의 한영 번역을 분석 대상으로 삼아, ‘대체’, ‘삽입’, ‘추가’, ‘생략’, ‘삭제’라는 전략 범주를 설정하고 게임 자막 내 욕설 번역의 실제 양상을 체계적으로 분석한 바 있다. 이는 현재까지 국내 게임 욕설 번역에 대한 대표적 실증 연구로 평가된다. 반면 원호혁 외(2020)는 영어 비속어 번역의 순화 전략을 간략히 언급하였으나, 게임 번역을 중심으로 다루지는 않았다. 해외 학계에서도 게임 욕설의 번역 전략을 심층적으로 다룬 연구는 드문 편이며, 그중에서 <파이널 판타지 VII(Final Fantasy VII)>의 스페인어 번역에서 검열된 욕설이 캐릭터 표현의 약화로 이어진 사례(Lóciga Latorre 2020)와 태국 공포 게임 <홈 스위트 홈(Home Sweet Home)>의 자막에 욕설이 생략되지 않았다고 분석한 페름푼 외(Permpoon et al. 2024)의 논문을 참고할 만한 주요 사례로 꼽을 수 있다.

결국 기존 연구는 전통적인 영상번역 중심에 머물러 있으며, 게임이라는 비교적 최근에 본격적인 글로벌 유통과 현지화 대상이 된 매체에서는 욕설 번역에 대한 체계적인 분석이 부족한 실정이다. 이는 게임 내 욕설 번역이 언어적 문제를 넘어, 문화적 수용성과 상호작용성이라는 게임 고유의 특성과 긴밀하게 연관되어 있다는 점에서 더욱 주목할 만하다.

이에 본 연구는 기존의 영상번역 중심 연구 흐름을 넘어, 위에서 언급한 발데온(2020)의 ‘저속화 가설’을 게임 자막번역이라는 상대적으로 미개척된 영역에 확장 적용하고자 한다. 구체적으로는 노골적인 욕설이 화제가 되었던 <사이버펑크 2077> 게임 내 비속어 및 욕설이 번역 과정에서 어떤 방식으로 수위 조정되며, 해당 전략이 수용자 반응과 어떤 상관관계를 가지는지를 분석함으로써, 게임 번역 연구의 새로운 방향성과 이론적 토대를 제시하고자 한다.

## 2.2. 발데온의 ‘저속화 가설’

본 연구는 비속어 및 욕설의 자막번역 양상을 분석하기 위해 발데온(2020,

www.kci.go.kr

2024)이 제안한 '저속화 가설'을 이론적 분석틀로 채택하였다. 이 가설은 영상번역, 특히 더빙 번역 과정에서 원문보다 더 저속하거나 공격적인 표현이 목표어에 첨가 되는 경향을 체계적으로 설명하며, 욕설 번역의 전략적 양상을 구분하는 데 유용한 기준을 제공한다.

실제 연구에서 영어 TV 시리즈의 스페인어 더빙 코퍼스를 분석한 결과, 전체 욕설 관련 발화의 53.1%가 '추가'나 '강화', 등의 전략을 통해 수위가 상승한 반면, 수위가 낮아지거나 생략된 경우는 13.9%에 불과하였다(Valdeón 2020). 2024년에 이어진 후속 연구에서 그는 이러한 경향이 장르나 등장인물의 성별과 관계없이 지속적으로 나타남을 확인하였다(Valdeón 2024). 지양과 도허티(Jiang and Doherty 2024)의 중국어 팬자막 연구나, 이탈리아와 스페인 대학생들을 대상으로 한 영화 더빙 욕설의 수용에 대한 연구에서도(Pavesi and Zamora 2022) 유사한 현상이 관찰되어 욕설 번역의 저속화 경향이 특정 언어권이나 매체에 국한되지 않는 보편적 현상일 수 있음을 시사하였다.

발데온은 저속화 전략을 다음과 같이 추가, 강화, 대체 세 가지로 분류하였다.

**표 1. 발데온의 저속화 전략 분류**

① 욕설의 추가 (addition)	원문에는 존재하지 않는 욕설을 삽입하는 방식
② 욕설의 강화 (intensification)	원문보다 정서적 강도가 더 높은 욕설로 변환하는 방식
③ 욕설로 대체 (replacement by swearwords)	중립적이거나 완곡한 표현을 보다 저속한 표현으로 치환하는 방식

본 연구에서는 위의 전략 분류를 바탕으로 게임 자막 내 욕설 관련 예시를 추출하고, 각 전략이 어떻게 적용되었는지를 분석하였다. 이때 '대체'의 경우, 보다 저속한 표현으로의 치환 또한 정서적 강도가 높은 표현으로 강화한 것으로도 볼 수 있으므로, '강화'로 통일한다. 따라서 욕설이 원문보다 '강화'되거나 새롭게 '추가'되는 양상에 주목하여, 게임 자막번역에서 저속화 현상이 어떻게 나타나는지를 중심으로 고찰하였다.

아울러 보다 심층적인 분석을 위해, 실제 해당 게임의 현지화 작업에 참여한 로컬라이제이션 디렉터 및 더빙 성우의 인터뷰를 검토하였다. 이를 통해 욕설이 어떤 기준에 따라 치환되거나 변형되는지, 그리고 다양한 표현으로 재구성되는 과정

에서 어떠한 창의적 또는 비검열적 전략이 작동하는지를 파악하고자 하였다. 해당 인터뷰 분석은 텍스트 기반 분석이 담아내지 못하는 제작 현장의 번역·더빙 결정 요인을 보완하고, 실무적 현실과 수용자 반응 간의 관계를 조명하는 데 기여한다.

### 3. 연구 결과

#### 3.1. <사이버펑크 2077>

본 연구에서 다루는 <사이버펑크 2077>은 폴란드의 게임사 CDPR(CD Projekt Red)에서 2020년 발매한 대규모 오픈월드 게임이다. 이 게임은 가상의 미래 기술을 의미하는 ‘cyber-’와 디스토피아적인 현실과 불안정한 사회를 의미하는 ‘punk’ 과 결합된 ‘사이버펑크’ 개념을 바탕으로 하였다(Cavallaro 2000). 이 개념은 기존의 올리버 헉슬리, 조지 오웰 등이 제시한 디스토피아 세계를 바탕으로 SF적 요소를 강조한 필립 K. 딕, 새뮤얼 딜레이니, 윌리엄 깁슨 등의 작가들에 의해 지속되어 왔다(Hollinger 1990). 이를 기반으로 리들리 스콧 감독의 영화 <블레이드 러너> 등의 영화가 제작되고 본 게임의 모태가 된 마이크 폰드스미스의 <사이버펑크> 보드게임이 등장하는 등 본격적인 ‘사이버펑크’의 미디어화가 시작되었다. 1990년대까지만 해도 미래 기술의 지배로 인간성이 상실된 암울한 미래를 그린 ‘사이버펑크’ 장르는 대중에게 부정적으로 평가되었다(Hollinger 1999; Nixon 1992; Sponsler 1992). 그러나 시간이 갈수록 기술의 범람으로 인한 인간의 심리적 불안과 정신적 고통, 환경오염과 사회·정치적 갈등, 포스트휴머니즘 등이 수면 위로 올라오고, 동시에 발전된 미래에 대한 기대감도 증가하면서 ‘사이버펑크’ 장르가 미디어에서 주류적으로 다뤄지는 주제가 되었다(Dyens 2000; Den Tandt 2013; McFarlane et al. 2019; Armstrong 2021; McFarlane 2021; Bordallo López and Álvarez Casado, 2025).

이러한 배경에서 탄생한 <사이버펑크 2077>은 분열된 미국의 한 도시를 배경으로 초거대 기업, 미래 기술, 반란 세력들이 장악한 디스토피아 세계를 다룬 게임이다. 게임의 주제 상, 초거대 기업의 횡포, 반란 세력 간 전투, 그 사이에 미래 기술을 이용해 돈을 버는 배후 세력 등이 다뤄지면서 거칠고 위험하면서 역동적인 인

물 관계와 언어가 작용한다. 기업은 적이 될 수 있는 무법자와 반란 세력을 잠재우고자 철저하고 소시오패스적인 인재와 군벌을 이용하고, 노마드는 기업에 대항하고자 밀수, 무기 거래, 반란 계획 등의 거친 인생을 살아간다. 한편 도심에서 살아가는 사람들의 경우, 평범한 삶을 살거나, 불법적인 사이버웨어 및 신체개조를 업으로 하거나, 마약, 도박, 미디어 자극에 빠져있기도 하며, 갱단에 들어가 사회 혼란을 일으키기도 한다. 이러한 배경 속에서, 본 게임에 나타나는 NPC나 주요 인물들은 부적절하거나 거친 언행이 드러난다. 따라서 이 게임은 주제의식과 게임에서의 현실성과 재미, 실감나는 경험을 이끌어내기 위해 비속어와 욕설이 나타나는 자막 및 자막번역이 적용되어 있다.

### 3.2. <사이버펑크 2077>의 자막번역 분석

자막 번역 사례 분석 대상은 <사이버펑크 2077> 게임의 세 가지 ‘인생 경로(부랑아, 노마드, 기업의 노예)’ 중 프롤로그 구간(약 20~30분 분량)에서 등장하는 자막 대사 및 시퀀스 일부이다. 본 게임은 상호작용적 스토리텔링 구조로 인해 선택지에 따라 대사가 달라지는 특성을 지니므로, 원문(ST)에 해당하는 게임플레이 영상과 공략 웹사이트의 스크립트를 참고하고, 번역문(TT)은 공식 한국어 자막이 포함된 영상 자료를 수집하여 양측 자막을 병렬로 구성하였다. 원문과 번역문은 모두 수작업으로 전사되었으며, 비속어와 욕설이 포함된 대사에서 발데온의 저속화 전략이 두드러지게 나타나는 대사만을 다시 추출하여 최종 분석 대상으로 삼았다. 최종적으로 비속어 및 욕설 포함 ST의 대사 및 시퀀스 수는 ‘부랑아’의 경우 4개, ‘노마드’의 경우 9개, ‘기업의 노예’의 경우 9개로 나타났다. 한편, TT에서는 ‘부랑아’의 경우 16개, ‘노마드’의 경우 10개, ‘기업의 노예’의 경우 10개로 나타났다. TT의 단어 수로는 대사를 하는 대상을 나타내는 인물 단어를 포함해, ‘부랑아’의 경우 1517단어 중 150단어, ‘노마드’의 경우 1324단어 중 120단어, ‘기업의 노예’의 경우 1424단어 중 140단어로 나타났다.

자막 추출 과정에서는 연구의 신뢰성을 높이기 위해, 대사 시 발생하는 게임 내 특수 효과나 행동 묘사 등은 괄호( )로, 텍스트 효과 또는 외국어 삽입 후 번역이 병기되는 경우는 대괄호 [ ]로 표시하였다. 최종적으로 정리된 자막 번역 데이터는 발데온의 저속화 전략 중 욕설의 추가와 욕설의 강화 전략이 주로 발견되어, 추가된 예시와 강화된 예시를 병렬 비교하여 의미 및 수위 차이를 중심으로 질적 분석

을 수행하였다.

### 3.2.1. 욕설의 추가

텍스트 분석 결과 다음의 예시들과 같이, <사이버펑크 2077>의 비속어와 욕설 자막번역에 원문에는 존재하지 않지만, 목표어에 욕설 표현을 새롭게 삽입하는 욕설의 추가 양상이 나타났다.

<예시 1>

[ST]

Kirk: What, he too shy to hand over the eddies hisself? Ah, tell him I don't bite.  
Not yet.

[TT]

커크: 뭐야, 쪽팔려서 돈 주러도 못 오겠대? 좆도 병신 같은 게.

예시 1의 ST는 비속어나 욕설이 쓰이지 않았다. 그러나 TT의 경우 “Ah, tell him I don't bite”가 ‘좆도 병신 같은 게’로 번역되어 비속어나 욕설이 새로 추가되었다. “I don't bite”는 예사적으로 번역될 때 ‘재촉 안 해’, ‘안 해쳐’로 번역되지만, ‘커크’의 돈에 대한 깐깐한 태도와 빚을 갚지 않는 사람들을 깔보거나 무시하는 경향, 그리고 커크와 돈을 빌린 사람 간의 상하 관계를 고려해 욕설이 추가된 것으로 판단된다.

<예시 2>

[ST]

V: What, man, never heard of thieves' honor? Finders keepers? I was first.

[TT]

V: 좆까 시발! 먼저 찍은 놈이 임자지. 내가 먼저 왔거든.

예시 2의 경우, 주인공 V가 먼저 차를 탈취했으나 다른 사람(주인공과 처음으로 대면한 재키)이 차로 다가와 V에게 차에서 내리라 협박하는 장면에서 나온 자막이다. ST의 경우 비속어나 욕설이 쓰이지 않은 한편, TT에서는 “What” 부분에 강한 부정과 불쾌함을 나타내는 “좆까 시발!”이 추가되었다.

www.kci.go.kr

<예시 3>

[ST]

Sheriff: Ain't buyin' it. Nomads always stick to their packs.

[TT]

보안관: 개소리하지 마. 니들은 맨날 떼거리로 몰려다니잖아.

주인공 V가 노마드 패거리 없이 혼자 다닌다고 말하자 노마드에 강한 불신을 가진 보안관이 하는 대사이다. 이 예시의 경우도 마찬가지로 ST에는 비속어나 욕설이 없지만, TT에서는 ‘개소리’가 추가되었다. ‘Ain't buyin' it’은 ‘믿지 못하겠다’, ‘신뢰할 수 없다’의 의미인데, 우리나라에서 같은 의미를 내포하는 부정적인 비속어 중 ‘개소리’를 번역에 의도적으로 차용한 것으로 볼 수 있다.

<예시 4>

[ST]

- (Combat happens) <No commentary>

[TT]

(전투가 벌어진 상황.) 재키: 야이, 씨발! / 팍 잡아! 놈들을 따돌려야 돼! / 꺼져라, 줌! / 거 씨발 줄라 따라오네!

예시 4의 경우 게임 플레이어가 직접 무기를 조준해 뒤쫓아 오는 적과 드론 등을 요격하는 중에 발생하는 대사다. ST에서는 전투 중에 어떠한 대화와 자막도 나타나지 않는데, 이는 게임의 전투 중 대사가 나타날 경우 집중도를 저하시킬 수 있다고 판단해 대사를 넣지 않았기 때문이라 추측할 수 있다. 반면 TT에서는 전투 현황이나 피격 판정 등에 따라 재키의 대사가 다르게 나타난다. 가령 게임 플레이어가 적들을 빠르게 제압하면 재키의 대사가 없고, 적 제압에 시간이 걸리거나 플레이어의 인물이 빈사 상태일 경우 위와 같은 자막 중 몇 개가 무작위로 출력된다. 상황의 긴박함과 인물들의 당황함을 보여줄 때는 욕설은 감탄사처럼 짧게 사용되거나 상황이나 그 상황을 만든 인물에 대한 원망과 화풀이의 용도로 사용된다. 이 때문에 게임의 집중도에 영향을 주더라도 인물들의 감정을 실감 나게 전달하기 위해 자막과 욕설이 추가된 것으로 판단된다.

<예시 5>

[ST]

Jenkins: Before Night City we worked on an assignment in Osaka. Two years of subterfuge. She spent them digging a trap for me. When she became director of Spec Ops, that's when she finally shoved me in it. Now she's holding a gun to my head to make sure I don't try anything. But she won't pull the trigger because she needs me. I do what she doesn't have the guts to do.

[TT]

젠킨스: 나이트 시티로 오기 전에 오사카에서 같이 일했어. 2년 동안 여우짓을 하더니, 나 몰래 열심히 함정을 파 놔더라고. 그렇게 날 엮어서 엮먹여 놓고, 씨발년이 지는 특수 작전국장으로 승진한 거야. 그래 놓고 내 머리에 총을 겨누고 아무것도 못 하게 해. 그래 봤자 날 어떻게 하진 못할 거야. 지가 쫓려서 못 하는 일들을 내가 다 처리하거든. 씨발년이.

주인공 V가 상사 젠킨스에게 양숙과 같은 애버내시 국장에 대해 물어볼 때 나타나는 자막이다. ST의 경우 애버내시에 대한 불만을 내비치지만, 비속어나 욕설이 나타나지 않은 반면, TT의 경우 대상에 대한 강한 불만이 더욱 부각되어 애버내시의 과거 행동을 강조하는 ‘엮먹여’와 애버내시를 모욕하는 ‘씨발년’이 사용되었다.

<예시 6>

[ST]

Jackie: Well, you start shootin', maybe we join in, huh? Before you know it, somebody might die today.

[TT]

재키: 글썄, 네가 한판 뺏기고 싶다면 못 할 거야 없지. 덕분에 누구 하나는 병풍 뒤에서 향냄새 맡겠네.

기업 요원들이 나타나 주인공 V를 데려가려 하자 동료인 재키가 막아서면서 나타나는 대사 중 일부다. ST와 TT 모두 강한 욕설은 없지만, ST의 ‘might die’ 부분이 한국식 금기 표현으로 바뀌었다. ‘병풍 뒤에서 향냄새 맡는다’는, 병풍을 세우고 향을 피우는 우리나라 제사 풍습을 차용해 예뉘러 죽음을 표현하는 부정적 의미의 관용구로, 이 경우 ‘죽는 수가 있다’라는 협박의 의미로 사용되었다.

www.kci.go.kr

### 3.2.2. 욕설의 강화

다음으로 <사이버펄크 2077>의 비속어와 욕설 자막번역 중 원문의 욕설보다 정서적 강도나 저속함이 더 높은 표현으로 치환하는 욕설의 강화 전략이 있음을 파악할 수 있었다.

<예시 7>

[ST]

V: And I don't know you, which means you're worth shit around here and capable of even less. Well? Anything else?

[TT]

V: 딱 봐도 각이 나오네 뭐. 말을 좃같이 하는 거 보니까 개좃같은 새끼겠지. 왜? 할 말 있어?

주인공 V가 지인의 차를 멈춰서 협박하는 깡패에게 불만을 표출하는 장면이다. ST의 경우 깡패를 지칭하는 비속어 ‘shit’만을 사용했지만, TT에서는 단순히 그에 대응하는 ‘새끼’로는 번역하지 않았다. 오히려 ‘shit’보다 더 못한 존재라는 의미의 ‘even less’에 주목하여, 형용사가 추가되어 더 강화된 ‘개좃같은 새끼’가 사용되었다.

<예시 8>

[ST]

Padre: So many of the little shits left around here...

[TT]

파드레: 좃도 아닌 새끼들이 설치고 다닌다니까.

깡패가 물러난 이후 V와 마찬가지로 깡패에게 불만을 품은 파드레의 대사 중 일부다. ST의 경우 ‘조그만 놈들’, ‘잔챙이’를 뜻하는 ‘little shits’이 사용되었지만, TT의 경우 이를 좀 더 강화해 ‘좃도 아닌 새끼들’을 사용했다. 여기서 파드레는 이야기상 주인공 V와 알고 지내던 일감 제공자로, 깡패에게 불만을 표시하는 동시에 그 감정을 V에게 전달하며 공감대 또한 형성하고자 했다고 볼 수 있다.

<예시 9>

[ST]

V: Fucking hell... / Jackie: ¡Pinches hijos de la chingada madre! [Fucking sons of bitches!]

[TT1]

V: 이런 개 씨발... / 재키: 아오. 이 개씨이발 좆갈네!

주인공 V와 동료 재키가 검문소에서 경비병들을 따돌려 차에서 내릴 때의 대사다. V와 재키가 차에서 내리며 동시에 흥분과 분노, 붙잡힐 뻔했던 공포감을 한 번에 표출한다. ST의 경우 재키는 스페인어 욕설을 사용하는데, 느낌표를 제외한 ‘Pinches hijos de la chingada madre’라는 표준 욕설이 쓰였다. 반면 TT의 경우 감정 표출이 강하게 나타난다는 것을 주목해 ‘아오’ 같은 감탄사와 함께 일반적인 표준 욕설인 ‘개씨발’을 강화한 ‘개씨이발’을 사용해 비속어의 실감성을 극대화했다. 또한 이 대화는 주인공 V와 재키는 어느 정도 친해진 사이가 되었을 때의 대화로, 친구 간의 일상적 욕설의 특성도 나타났다고 볼 수 있다.

<예시 10>

[ST]

Jenkins: I hate that bitch. I always have.

[TT1]

젠킨스: 일을 해도 또 지랄이야, 씨발년.

애버내시 국장의 꾸짖음 이후 젠킨스가 분노를 표출하는 장면이다. ST의 경우 여성에 대한 욕설인 ‘bitch’를 사용했다. 반면 TT의 경우 일반적인 번역이라면 ‘망할 년’으로 표현될 부분이 ‘씨발’이라는 더욱 강한 비속어를 덧붙여 ‘씨발년’으로 표현되었다.

발데온(2020)이 제안한 ‘저속화 가설’은 주로 영상 번역, 특히 더빙을 중심으로 욕설 표현의 강화 양상을 분석한 연구이다. 위의 내용에서 본 연구는 해당 가설의 적용 가능성을 확장하여, <사이버펑크 2077>의 자막 번역에 나타난 욕설 번역의 ‘추가와 강화’ 경향을 분석하였다. 그 결과, 원문보다 표현 수위가 높아진 욕설이 사용된 사례가 확인되었다. 이러한 분석을 토대로, 본고의 후반부에서는 더빙에서

나타난 욕설 번역 사례를 중심으로 욕설 강화의 구체적 양상과 그 발생 요인을 심층적으로 고찰하고자 한다.

### 3.3. <사이버펑크 2077>의 더빙 분석

이번에는 <사이버펑크 2077>의 더빙 과정에서 욕설의 강화 현상이 나타나는지를 분석하고, 원문보다 더 노골적인 욕설 표현이 사용된 사례를 중심으로 그 요인을 탐색한다.

#### 3.3.1. 욕설의 강화

<사이버펑크 2077>의 한국어 현지화 회사인 무사이 스튜디오(MUSAI STUDIO)는 “유저들이 원하는 이상적인 더빙에 한 걸음 더!”라는 제목의 블로그 게시물에서 단순하게 ‘X발’, ‘병신’과 같은 원초적인 욕이 아니라 여러 다른 단어의 조합으로 “더 타격감 있는” 욕설을 만들어내는 각색 과정에 심혈을 기울였다고 발표한다. 이를 위해 녹음 현장에서 대본 각색 전문 인력이 함께 조율하면서 상황과 제스처, 캐릭터 간의 관계를 고려해서 일반적인 ‘번역’이 아닌 맛깔스러운 대사를 새롭게 ‘창조’할 수 있었다는 설명이다(무사이 스튜디오 2021b).

따라서 한국어 더빙으로 게임 플레이를 하는 유저들은 아래의 예시처럼 원문보다 수위가 높은 직설적 욕설이 생생하게 들을 수 있었으며, 그중 몇몇 사례는 유저 커뮤니티 및 언론 보도를 통해 논란의 중심에 섰다. 해당 사례들은 발데온(2020)의 저속화 전략 중 원문보다 정서적 강도가 더 높은 욕설로 변환하는 ‘욕설의 강화’에 해당하며, 게임 현지화 과정에서 욕설이 어떻게 번역되는지를 보여주는 대표적인 사례로 분석할 수 있다.

<예시 11>

[ST]

Eat and die, you fuckers!

[TT]

먹고 뉘져, 씨발 새끼들아!

<사이버펑크 2077> 한국어 더빙판의 공식 트레일러에 포함된 이 표현은 원문

www.kci.go.kr

욕설의 공격성과 적대감을 그대로 살리면서도 한국어의 거친 구어 표현을 적극 활용한 번역으로, 공개 당시 큰 반향을 일으켰다. 성우의 생생한 연기로 몰입감이 한층 고조된 이 대사는 기존 한국어 더빙에서 흔히 사용되던 “젠장”, “망할 놈들” 등 완곡한 표현과는 뚜렷한 차이를 보인다.

<예시 12>

[ST]

Delamain: Beep beep, motherfucker!

[TT]

텔라메인: 빵빵, 씨발새끼야!

또 다른 사례는 자율주행 택시 AI인 텔라메인(Delamain)의 대사 “빵빵, 씨발새끼야!”로, 원문 “Beep beep, motherfucker!”를 한국어로 번역한 것이다. 일반적으로 인공지능 캐릭터에게 기대하기 어려운 직설적 욕설을 사용한 이 장면은 플레이어들 사이에서 밈(meme)으로 확산되며 강한 인상을 남겼다. 이 번역은 원문의 욕설을 그대로 유지할 뿐만 아니라, 한국어 화자에게 더 강한 감정적 충격을 주는 표현으로 강화한 경우에 해당한다.

<예시 13>

[ST]

Wherever you go, there's fucking Arasaka

[TT]

어딜 가든 씨발사카가 있네.

세 번째 사례인 “어딜 가든 씨발사카가 있네.”는 원문의 “Wherever you go, there's fucking Arasaka.”를 번역한 것이다. 여기서 “씨발사카”는 욕설 “씨발”과 게임 내 적대 기업명인 “아라사카(Arasaka)”를 결합한 창의적 합성어로, 원문에는 존재하지 않는 욕설의 추가이자 언어유희적 번역 전략으로 분류할 수 있다. 해당 번역은 한국어만의 욕설 표현 자원과 창조적 언어 사용을 통해 서사의 감정적 맥락을 강화하는 효과를 달성한 예라 할 수 있다.

www.kci.go.kr

<예시 14>

[ST]

Woodman: Fuck, what a bitch.

[TT1]

아이 씨발, 개 젓같은 년을 봤나.

마지막으로 “아이 씨발, 개 젓같은 년을 봤나.”는 인신매매 업자 우드맨(Woodman)의 대사로, 영어 원문은 “Fuck, what a bitch.”에 해당한다. 그러나 번역에서는 “개 젓같은”이라는 한국어 특유의 욕설이 추가되어 원문보다 훨씬 더 거친 표현으로 변환되었다. 이는 발데온(2020)의 분류에 따르면 욕설의 강화 및 창작 욕설 표현의 삽입에 해당한다.

이상의 사례들은 모두 한국어 번역에서 욕설 수위가 원문보다 높아진 경우를 보여주며, 이는 발데온(2020)의 저속화 가설이 게임 더빙에서도 충분히 적용될 수 있음을 시사한다. 욕설은 번역 과정에서 더욱 강화되거나 심화될 수 있으며, 이는 주로 문화적, 사회적 요인에 의해 영향을 받는다는 주장이다. 특히 게임 더빙에서 욕설의 수위가 원문을 초과하는 경향이 관찰된다면, 이는 단순히 언어적 차이만을 반영하는 것이 아니라, 문화적 적합성을 고려한 의도적인 변화가 포함되었음을 나타낸다. 기존의 한국 게임 번역에서 종종 사용되었던 완곡한 표현들이 사라지고, 현실 구어체에서 자주 사용되는 직설적인 욕설이 사용된다는 점은 번역 규범의 변화나 재정립을 암시할 수 있다.

### 3.4. 게임 더빙의 수용 양상과 이용자 반응

다음으로 현지화 관계자와의 심층 인터뷰 및 이용자 수용 반응에 대한 분석을 통해 욕설 번역의 결정 과정에 영향을 미치는 문화적, 산업적, 수용자 관련 요인들을 다각적으로 고찰해 보고자 한다. 이를 통해 게임이라는 특수한 매체 환경에서 욕설 번역이 어떻게 수위가 조절되고 의미화되는지를 텍스트 내부의 번역 전략뿐만 아니라 외부의 수용 환경을 고려한 다각적인 시각에서 살펴보고자 하며, 실제 현지화에 참여한 관계자들의 인터뷰 분석과 게임 커뮤니티 및 유저 게시판에 나타난 실제 이용자 반응 분석을 통해 이를 더욱 심층적으로 탐구하고자 한다. 여기서 사용된 자료는 <사이버펑크 2077> 더빙 및 현지화 회사인 무사이 스튜디오의 네

이버 홍보 블로그 글과 ‘디스이즈게임(THISISGAME)’ 웹사이트에서 <사이버펑크 2077> 더빙을 다루는 기사 및 글, 그리고 ‘서울와이어’의 본 게임의 성우 인터뷰 기사다.

### 3.4.1. 현지화 참여자 인터뷰

게임 현지화 과정에서 욕설 번역은 단순한 언어 치환을 넘어, 문화적 맥락과 감정 전달을 고려한 전략적 선택임을 보여준다. <사이버펑크 2077>의 현지화 담당 회사인 무사이 스튜디오는 이 게임의 한국 출시 즈음에 자사 홍보 블로그에 “깜짝 놀랄 만한 한국어 욕설 기대해”라는 제목의 게시물을 올리며 강한 욕설의 사용이 게임의 몰입감과 사실성을 강화하는 전략적 요소로 작용하였으며, 이는 일부 사용자에게 긍정적으로 수용됨으로써 결과적으로 게임의 홍보 포인트 중 하나로 기능하였음을 보여준다. 또한 무사이 스튜디오의 유재운 총괄 이사는 인터뷰에서 <사이버펑크 2077>의 비속어 사용 수위에 대한 제한을 풀었고 마음껏 써보자는 방향성을 정했다고 한다(무사이 스튜디오 2021b). 원문 내용을 충실히 반영한 욕을 사용해서 번역했고 전체적으로 ‘자연스러움’에 초점을 맞춰서 각색했다고 한다. 게임 제작사 CDPR의 매니저들은 한국 출시 기념 인터뷰에서 한국 유저들의 몰입감 있는 플레이를 위해 현지화에 있어서 각별히 신경 쓰고 있고, 욕설의 경우 게임의 고유 명사를 한국 욕에 접목시킨, 깜짝 놀랄 만한 신개념 욕도 등장한다며 유저들의 기대감을 높이는 발언을 했고(디스이즈게임 2020) 트레일러에 비해 게임 본편에서는 “더 깊고 살벌한” 욕설이 사용된다고 설명하였다. 이러한 발언들은 현지화 팀이 원문의 감정과 분위기를 유지하면서도 한국어 화자의 언어 감수성에 부합하는 표현을 구현하고자 했음을 보여준다. 결과적으로 욕설 번역은 이 게임을 홍보하는 요인이며 게임의 몰입감과 현실감을 강화하는 핵심 요소로 작용하였다.

게임 더빙에 참여한 성우 임채현은 연기하면서 이렇게 욕을 많이 쓴 경우가 굉장히 드물었고 과거에 자주 쓰였던 ‘젠장’이나 ‘제길’ 정도의 욕설이 아닌 다양한 욕을 시도했다고 했고 말한다(디스이즈게임 뉴스 블로그 2020). 또 다른 성우 김혜성은 <사이버펑크 2077>의 경우 욕설이 검열 없이 적나라하게 더빙되었다고 동의하며 현재 청소년이용불가 판정을 받는 경우 외화나 게임 더빙 시 욕설을 사실적으로 표현하는 추세가 있다라고 언급한다. 이미 다른 게임에서 직접적인 욕설이 등장하며 호평을 받은 바 있고 <사이버펑크 2077>은 더 나아가 원작에 가까운 욕설과 창의적인 표현을 적극적으로 도입했다”고 언급하였다. 특히 사전 공개된 트

레일러 영상에서 검열되지 않은 욕설이 포함된 장면은 “예약 구매를 결정하는 요인”으로 작용할 정도로 유저들에게 강한 인상을 남긴 바 있으며, 이는 현지화의 몰입도 제고 및 리얼리즘 구현 전략과 긴밀히 연결된다. 관계자는 이러한 흐름이 “앞으로도 계속될 것”으로 전망하며, 게임 번역에서 욕설 표현은 점점 더 원문 충실성과 문화 적합성 간의 조율 대상이 아닌, 감정 몰입을 유도하는 핵심 수단으로 기능하고 있음을 시사하였다(서울와이어 2020).

### 3.4.2. 이용자 반응 및 수용 양상

<사이버펑크 2077>의 한국어 더빙판에서 직설적 욕설이 적극적으로 사용된 점은 한국 게임 이용자들 사이에서 강한 반향을 불러일으켰으며, 수용자 반응은 대체로 양분되었다. 특히 게임 출시 이전에 공개된 더빙 샘플 영상에서 “씨발 새끼들아”와 같은 노골적인 욕설이 등장하자, 일부 유저들은 충격과 동시에 신선하다는 반응을 보이며, 커뮤니티 게시판에 “한국에서 이렇게 욕이 찰지게 들어간 더빙은 없다”(RULIWEB 2022)는 등 긍정적인 평가를 공유하였다.

현지화 전문 회사의 무사이 스튜디오의 유저 댓글 분석 결과에 따르면, 전체 200개 의견 중 54%의 게이머가 한국어 더빙판을 선호한다고 응답하였으며, 그 이유로 “욕이 시원하다”, “심의를 의식한 점잖은 욕이 아닌 과감하고 현실감 있는 비속어의 사용이 무척 좋았다”라는 의견이 상당히 많았고(무사이 스튜디오 2020). 이를 통해 게임 내 비속어를 사용하면 과도한 비판을 받았던 이전과 다르게 적절한 강약 조절과 다채로운 대사의 활용 등에 대한 유저들의 니즈와 기준이 한 단계 더 높아졌음을 알 수 있었다고 한다. 또한 더빙 성우들의 리얼한 욕설 연기가 게임의 성인 등급 분위기를 효과적으로 살렸다는 평가가 이어졌다.

반면, 부정적인 의견도 일정 부분 존재하였다. 일부 이용자들은 등장인물이 지나치게 많은 욕설을 또박또박 내뱉는 것이 오히려 비현실적이며 부자연스럽다고 지적하였다. 특히 “모든 욕설을 ‘씨발’로만 번역했다”는 단조로움에 대한 비판이 제기되었으며, 맥락에 맞는 욕설의 변주 없이 동일한 표현을 반복 사용함으로써 대사 표현이 촌스럽게 들린다는 반응도 확인되었다. 이러한 이유로 일부 게이머는 한국어 음성을 꺼리고 영어 또는 일본어 음성으로 설정하거나, 원어 자막으로 플레이하는 경향을 보이기도 했다(무사이 스튜디오 2021a).

전반적으로는 “현실감 있고 통쾌하다”는 긍정적 수용과 “과도하게 직설적이다”는 비판이 병존했으며, 이러한 반응은 게임 및 문화 관련 언론에서도 유사한 양상

으로 나타났다. 다수의 게임 매체와 평론가들은 성인 등급 게임의 특성에 부합하는 직설적 번역 시도를 긍정적으로 평가하였으며, 영화 자막 번역가 황석희 역시 관련 칼럼에서 “게이머들이 진작부터 이런 노골적인 욕설 번역을 원해왔다”고 언급하며 이번 현지화를 “아주 긍정적인 변화”로 평가한 바 있다(채널 예스 2020).

반면 일부 보수적인 시각에서는 과도한 욕설 표현이 한국 사회의 언어문화와 정서에 부합하지 않을 수 있다는 우려도 제기되었으나, 전체적으로는 몰입감을 높인다는 긍정적 평가가 우세하였다. 유튜브를 비롯한 플랫폼에서는 해당 게임의 한국어 욕설 장면을 편집한 영상이 수십만 조회 수를 기록하며 주목을 받았고, 해외 커뮤니티에서도 한국 성우들의 거침없는 욕설 연기가 회자되는 등, 이 현지화는 국내외적으로도 화제성을 확보한 사례로 평가된다.

#### 4. 결론

본 연구는 게임 현지화 과정에서 비속어와 욕설의 번역이 어떻게 이루어지고 있는지 사례를 통해 고찰함으로써, 최근 한국 게임 번역의 경향과 문화적 수용성을 분석하였다. 특히 <사이버펑크 2077>의 한국어 자막 번역에서 확인된 바와 같이, 원문 욕설의 단순한 대응을 넘어 욕설의 강화, 과장, 심지어는 원문에 존재하지 않는 욕설의 추가와 같은 전략이 적극적으로 사용되고 있었으며, 이는 기존의 관행과 상이한 이례적인 번역 현상으로 평가된다.

이러한 번역 방식은 캐릭터의 개성과 서사의 현실성을 강화하며, 게임 내 분위기 형성과 몰입도를 제고하는 효과를 낳는 동시에, 한국 사회에서 욕설에 대한 기존의 부정적 문화적 태도가 점차 완화되고 있음을 시사한다. 실제로 게임 내 욕설 번역에 대한 수용도는 점차 높아지고 있으며, 게임 유저들의 실감성과 몰입감을 중시하는 수요에 따라 제작사 및 번역사들도 보다 과감한 번역 전략을 채택하고 있다.

특히 본 연구는 단순히 번역 텍스트에 대한 언어적 분석에 그치지 않고, 게임 현지화에 참여한 제작사 PD 및 더빙 성우의 언론 인터뷰 자료, 그리고 게임 커뮤니티 및 유저 게시판에 나타난 실제 이용자 반응을 함께 분석하였다. 이를 통해 욕설 번역에 대한 수용 양상과 이용자 반응을 다각도로 조망하고자 하였으며, 이를 통해 번역 전략과 그 효과 사이의 상관관계를 실증적으로 고찰하였다. 이 과정

에서 제작자들은 캐릭터에 맞는 욕설의 다양성 확보와 수위 조절의 필요성을 강조하였고, 일부 유저들은 몰입감을 높이는 요소로 욕설 번역을 긍정적으로 평가한 반면, 또 다른 일부는 욕설 표현의 과도함 또는 부자연스러움을 지적하며 반감을 표하기도 하였다.

그러나 이러한 번역 전략은 언제나 수용자에게 동일한 방식으로 받아들여지는 것은 아니다. 이번 사례에서도 확인되었듯이, 일부 플레이어들은 거침없는 욕설 표현을 환영하며 “현실감 있고 찰지다”고 평가한 반면, 또 다른 수용자들은 반복적이고 직설적인 욕설에 대해 불편함이나 거부감을 표출하였다. 이는 게임 번역에서 ‘표현의 자유’와 ‘수용자의 정서적 수용성’ 사이의 긴장이 상존함을 보여준다. 특히 한국어 화자의 문화적 언어 감수성, 연령대, 게임 장르 및 캐릭터 성격에 따라 욕설에 대한 수용 기준은 달라질 수 있으며, 번역자가 반드시 고려해야 할 요소로 작용한다.

이러한 점에서, 게임 번역에서의 욕설 번역은 단순한 직역이나 의역의 문제가 아니라, 문화적 공감대와 정서적 수용 가능성에 기반한 조율 과정이라 할 수 있다. 번역자는 원문의 감정 강도와 캐릭터의 정체성을 보존하면서도, 수용자가 과도한 불쾌감이나 몰입의 이탈을 느끼지 않도록 언어적 균형을 유지해야 하는 이중의 과제를 안고 있다. 이는 게임이라는 매체가 지닌 실시간 반응성과 상호작용성이 번역의 효과에 더욱 민감하게 작용하기 때문이기도 하다.

이러한 상반된 반응은 비속어 및 욕설 번역을 둘러싼 사회적, 윤리적 논의가 여전히 유효함을 보여준다. 따라서 욕설 번역의 전략 수립 시에는 단순한 강도 조절을 넘어, 장르와 게임 콘셉트, 캐릭터 성격에의 정합성 및 수용자층의 연령을 충분히 고려해야 할 것이다. 특히 청소년 이용 가능 게임의 경우, 번역된 욕설이 미치는 언어적·정서적 영향을 면밀히 분석할 필요가 있으며(김희화 2014), 이는 번역가의 윤리적 책임과도 밀접하게 연결된다.

결론적으로, <사이버핑크 2077>의 사례는 한국 게임 현지화에서 욕설 번역의 기준이 단순한 검열과 완곡화의 문제를 넘어서, 표현의 자유와 수용자의 정서적 반응 간의 균형을 정립해 나가는 과정임을 보여준다. 향후 게임 번역에서는 정량적 텍스트 분석뿐만 아니라, 플레이어 반응, 문화적 맥락, 번역 주체의 선택 논리 등을 통합적으로 고려하는 연구가 더욱 활발히 이루어질 필요가 있다. 이는 단지 욕설 번역 전략의 정립을 넘어, 게임 번역의 윤리적, 미학적, 실용적 기준을 재구성하는 데 기여할 수 있을 것이다.

본 연구는 지금까지 상대적으로 소외되어 온 게임 내 비속어 및 욕설 번역이라는 주제를 실증적으로 탐색하였다는 점에서 학문적 의의를 지닌다. 다만 분석 대상이 프롤로그 장면에만 한정되었다는 점과, 전체 텍스트에 대한 체계적인 수집과 분석이 이루어지지 못했다는 한계가 존재한다. 향후 연구에서는 텍스트 마이닝, 게임 대사 데이터베이스 구축 등 기술 기반 분석을 통해 보다 체계적이고 포괄적인 연구가 이루어질 필요가 있다. 또한 AAA 게임 외에도 인디 게임, 모바일 게임 등 다양한 플랫폼과 장르에 대한 욕설 번역 사례를 분석함으로써 연구의 외연을 확장할 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 김가희·박윤희. (2013). 「충실성의 딜레마: 금기비속어 ‘fuck’의 번역 양상 및 번역 수용에 관한 설문연구」. 『번역학연구』 14(4): 7-35.
- 김동미·김정연·곽은주. (2023). 「게임 내 비속어 번역전략 양상 연구」. 『통번역교육연구』 21(3): 5-25.
- 김희화. (2014). 「초기 청소년의 욕설에 대한 감각추구, 또래동조성, 규범적 문제행동, 친구 및 성인 욕설의 영향」. 『청소년시설환경』 12(1): 33-42.
- 박명수. (2018). 「자막번역의 비속어 번역전략 분석」. 『번역학연구』 19(3): 81-112.
- 원호혁·구본혁·김형엽. (2020). 「게임 ‘하스스톤’의 창조적 · 문화적인 한국어 의역에 대하여」. 『한국게임학회 논문지』 20(2): 163-181.
- 이가현. (2022). 「드라마 <오징어게임> 속 비속어 번역 양상과 격식성 변화」. 『T&I review』. 12(1): 121-142.
- 이선영. (2015). 「비속어와 욕설의 개념에 대하여」. 『어문론집』 64: 59-80.
- 전지현·최진실·박기성. (2017). 「영상매체 속 비속어 한영번역 양상 및 영어학습자들의 번역 수용에 관한 연구」. 『언어과학』 24(3): 65-87.
- 한미선. (2012). 「격식변화 측면에서의 금기 비속어 번역의 특징 연구」. 『번역학연구』 13(5): 277-306.
- Abdelaal, N. M., and Al Sarhani, A. (2021). Subtitling strategies of swear words and taboo expressions in the movie “Training Day”. *Heliyon* 7(7): 1-9.
- Abu-Rayash, H., Haider, A. S., and Al-Adwan, A. (2023). Strategies of translating swear words into Arabic: a case study of a parallel corpus of Netflix English-Arabic movie subtitles. *Humanities and Social Sciences Communications* 10(39): 1-13.
- Allan, K., and Burridge, K. (2006). *Forbidden Words: Taboo and the Censoring of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Al-Zgoul, O., and Al-Salman, S. (2022). Fansubbers’ subtitling strategies of swear words from English into Arabic in the Bad Boys movies. *Open Cultural Studies* 6(1): 199-217.
- Ameri, S., and Ghazizadeh, K. (2015). A Norm-Based Analysis of Swearing Rendition in Professional Dubbing and Non-Professional Subtitling from English into Persian. *Iranian Journal of Research in English Language Teaching* 2: 78-96.
- Armstrong, E. (2021). *Speculative ecologies: science fiction and the anthropocene imagination* (PhD Dissertation, UNSW, Sydney).
- Bednarek, M. (2019). ‘Don’t say crap. Don’t use swear words.’ - Negotiating the use of swear/taboo words in the narrative mass media. *Discourse, Context and Media* 29.
- Bernal-Merino, M. Á. (2011). A brief history of game localisation. *TRANS: revista de traductología*, 15: 11-17.
- Bordallo López, M. & Álvarez Casado, C. (2025). A Cyberpunk 2077 perspective on the prediction and understanding of future technology. *Entertainment Computing* 54(4).
- Bruti, S., and Vignozzi, G. (2024). Vulgarization or non-vulgarization in dubbing from English into Italian? Insights from Netflix TV series. *Cadernos de Tradução* 44(Special

- Issue 2): 1-20.
- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and Cyberculture: Science fiction and the work of William Gibson*. London and New Brunswick: The Athlone Press.
- Den Tandt, C. (2013). Cyberpunk as Naturalist Science Fiction. *Studies in American Naturalism* 8(1), 93-108.
- Díaz Cintas, J., and Remael, A. (2020). *Subtitling: concepts and practices*. London: Routledge.
- Díaz-Pérez, F. J. (2020). Translating swear words from English into Galician in film subtitles: A corpus-based study. *Babel* 66(3): 393-419.
- Dyens, O. (2000). Cyberpunk, technoculture, and the post-biological self. *CLCWeb: Comparative literature and culture*, 2(1), 1.
- Fernández Dobao, A. (2006). Linguistic and cultural aspects of the translation of swearing: The Spanish version of Pulp Fiction. *Babel* 52: 222-242.
- Guillot, M. N. (2023). Doing swearing across languages-The curious case of subtitling. *Journal of Pragmatics* 215: 41-54.
- Hollinger, V. (1990). Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism. *Mosaic: A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature* 23(2): 29-44.
- Hollinger, V. (1999). Contemporary Trends in Science Fiction Criticism, 1980-1999. *Science Fiction Studies* 26(2): 232-262.
- Jay, T. (1992). *Cursing in America: A psycholinguistic study of dirty language in the courts, in the movies, in the schoolyards and on the streets*. Philadelphia/Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Jiang, Q., and Doherty, S. (2024). A corpus-based study on the English-Chinese swearwords produced by amateur (fansubbing) and professional (prosubbing) subtitling. *Perspectives* 1-27.
- Lóciga Latorre, P. M. (2020). *Failures in video game localization: a comparative analysis of the English-into-Spanish translation of Final Fantasy VII*. Undergraduate Dissertation, Universidad de Zaragoza.
- Lu, S. (2024). More than words: a multimodal analytical framework for studying the subtitling of swearwords. *Perspectives* 32(1): 14-30.
- McFarlane, A. (2021). *Cyberpunk Culture and Psychology: Seeing Through the Mirrorshades*. Routledge. New York and London: Routledge.
- McFarlane, A., Murphy, G. J., & Schmeink, L. (2019). Cyberpunk as cultural formation. In McFarlane, A., Murphy, G. J. and Schmeink, L. (eds), *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. New York and London: Routledge, 1-3.
- Moura, W. (2024). The Subtitling of Swearing: A Pilot Reception Study. *Languages* 9(5): 184.
- Nixon, N. (1992). Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys Satisfied? *Science Fiction Studies* 19(2): 219-235.
- Pavesi, M., and Zamora, P. (2022). The reception of swearing in film dubbing: a cross-cultural case study. *Perspectives* 30(3): 382-398.
- Permpoon, S., Piromnak, C., and Pattanakraisin, P. (2024). Transcending cultural barriers in Thai mythology: Unveiling the intercultural dynamics through the “Home Sweet

- Home” video game’s translation. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies* 24(3): 698-714.
- Sponsler, C. (1992). Cyberpunk and the Dilemmas of Postmodern Narrative: The Example of William Gibson. *Contemporary Literature* 33: 625.
- Valdeón, R. A. (2020). Swearing and the vulgarization hypothesis in Spanish audiovisual translation. *Journal of Pragmatics* 155: 261-272.
- Valdeón, R. A. (2024). The vulgarization hypothesis and the translation of swearwords by male and female translators in AVT in Spain. *Journal of Pragmatics* 219: 1-11.

[인터넷 자료]

- 금칙어. 『네이버 사전』. (2025). <https://ko.dict.naver.com/#/search?query=%EA%B8%88%EC%B9%99%EC%96%B4>(2025.2.20.검색).
- 디스이즈게임. (2020). 올해의 게임 노리는 ‘사이버펄크 2077’, 한국 출시의 주역들 만나다 [인터뷰] CD 프로젝트 레드 한국 오피스 정재우, 고왕철, 오승택 매니저. <https://www.thisisgame.com/webzine/special/nboard/5/?n=109092>(2025.3.25.검색).
- 디스이즈게임 뉴스블로그.. (2020). 사이버펄크 2077 ‘재키’ 목소리의 주인공, 임채현 성우. <https://blog.naver.com/thisisgame/223729522141>(2025.3.24.검색).
- 무사이 스튜디오. (2020). 언론 보도로 살펴보는 ‘사이버펄크 2077’ 한국어 현지화, “한국어 더빙은 몰입감 자체가 다르다.”(2025.3.24.검색). <https://blog.naver.com/musaikorea/222187797353>(2025.3.25.검색).
- 무사이 스튜디오. (2021a). 유저 반응 분석 기사 "<사이버펄크 2077> 한국어 더빙, 이래서 좋다!" <https://blog.naver.com/musaikorea/222224402016>(2025.3.25.검색).
- 무사이 스튜디오. (2021b). ‘사이버펄크 2077’ 한글화의 숨은 공로자, 스크립트 번역 (feat. 찰진 비속어의 비밀). <https://blog.naver.com/musaikorea/222257458591>(2025.3.25.검색).
- 서울와이어. (2020). [인터뷰] 김혜성 성우 “게임 몰입감 높이는 더빙 연기위해 노력했다.” <http://www.seoulwire.com/news/articleView.html?idxno=428155>(2025.3.10.검색).
- 한국콘텐츠진흥원. (2024). 글로벌 게임산업 성장문화 속 국내 게임산업 성장 유지, 콘진원, <2023 대한민국 게임백서> 발간 [보도자료]. <https://welcon.kocca.kr/ko/info/trend/1953747>(2025.1.20.검색).
- 채널 예스. (2020). [황석희 칼럼] 비속어 자막 어떻게 번역할까? <https://m.ch.yes24.com/Article/Details/43239>(2025.3.12.검색).
- CD Projekt Red. (2020). Cyberpunk 2077 [Video game]. CD Projekt.
- RULIWEB. (2022). [유머]사이버펄크 2077) 더빙의 연기력이 너무 짙어 유명해진 장면. <https://bbs.ruliweb.com/community/board/300781/read/57793247?>(2025.3.12.검색).

This paper was received on 9 May 2025; revised on 9 June 2025; and accepted on 16 June 2025.

---

***Authors' email addresses***

kms010614@gmail.com

secho@hufs.ac.kr

***About the authors***

Minseo Kim (first author) is a M.A. student at the Department of English Translation at the Graduate School of Hankuk University of Foreign Studies. His main area of interest is game localization.

Sung-Eun Cho (corresponding author) is Professor at the Department of English Interpretation and Translation at Hankuk University of Foreign Studies. Her research interests include audiovisual translation and multimodality in translation.

www.kci.go.kr