

## 인터넷 기반 비전문가 자막번역(Fansubs)<sup>1)</sup>에 대한 연구의 필요성 고찰

김 순 영 · 정 희 정  
(동국대\_서울)

### 1. 머리말

정보통신 기술의 발달, 그 중에서도 통신망의 발전이 우리 삶에 초래한 전방위적인 변화와 그로 인한 파급효과는 일일이 열거하기 어려울 만큼 광범위하면서도 강력하다. 통신망이 생성해내는 가상의 공간에서 활동하는 ‘네티즌<sup>2)</sup>’의

등장으로 전통적인 의사소통 방식이 송두리째 바뀌었다. 이들 네티즌들은 정보의 수신자, 소비자로서의 수동적 역할에 머물러있지 않고, 적극적인 정보 생산자이자 능동적 참여자로서 인터넷을 기반으로 한 온라인 의사소통의 전면에 나서 막대한 영향력을 행사하고 있다. 근간에 들어서는 페이스북, 마이스페이스, 트위터 등 다양한 소셜 네트워킹 서비스(Social Networking Service)가 활성화되면서 인터넷을 기반으로 한 소통방식이 더욱 다양하고 광범위하게 활용되고 있다.

본 논문에서 논의하고자하는 인터넷 기반 비전문가 자막번역 역시 이러한 인터넷 기반 의사소통 방식이 확산되고 활성화되면서 적극적 정보 생산자로서의 네티즌의 역할이 강화되어 나타난 현상으로, 1990년대 후반부터 국내에 불기 시작한 이른바 ‘미드(미국 드라마) 열풍’과도 매우 밀접한 관련성을 지닌다. 우리나라에서 미국 드라마에 대한 본격적인 관심이 촉발된 것은 1994년부터 미국 NBC 방송을 통해 방영된 시트콤 「프렌즈」<sup>3)</sup>가 그 시작이라 볼 수 있다. 뒤이어 1998년부터 HBO를 통해 방영되었던 「섹스 앤 더 시티」를 비롯하여 「CSI」, 「위기의 주부들」 등 수많은 해외 드라마가 국내로 유입되었고, 자신들이 선호하는 드라마의 팬 카페를 중심으로 모인 네티즌들은 단순히 미드를 감상하는 수동적인 정보 수신자의 역할에 머무르지 않고 직접 자막을 제작해 배포하는 등 적극적이고 능동적인 참여자가 되어 문화 콘텐츠 생산 및 소비의 새로운 주체로 떠올랐다. 여기에 1995년부터 도입된 케이블 TV와 초고속 인터넷망의 확산이 더해져 미드 열풍의 기폭제가 되었다. 현재 인터넷 상에는 회원 수 10만 명이 넘는 미드 전용 카페나 동호인 클럽의 수가 수십 개에 이르는 것으로 알려져 있으며, 이들을 중심으로 하여 제작 배포되고 있는 인터넷 자막은 원어 대사에 익숙하지 않은 일반 시청자들로 하여금 한결 수월하게 미드에 접근할 수

1) Fansub란 ‘fan’과 ‘subtitle’의 합성어로 1980년대 일본어로 만화(漫畫)를 뜻하는 ‘manga’ 혹은 애니메이션(animation)의 일본식 준말인 ‘anime’를 서구에 소개하는 과정에서 팬들에 의해 만들어진 자막을 일컫는 말로 처음 사용되었다. 본 연구에서는 좀 더 포괄적인 의미에서 영리를 목적으로 하지 않는 비전문가 자막번역을 통칭하는 개념으로 사용하였으며, 용어의 정의에 대해서는 본문에서 보다 상세히 다루기로 한다.

2) 인터넷 백과사전 구글 위키피디아(Google Wikipedia)에 올라있는 정의에 따르면, 네티즌이라는 용어는 마이클 하우벤(Michael Hauben)이 1992년에 처음 사용하기 시작

한 것으로, ‘단순히 통신망을 이용하는 사람들을 모두 통칭하는 개념이 아닌 통신망에서 문화를 만들어내고 이를 가꾸어가는 함축적인 의미를 담는다.’(강조는 필자의 것임.)

3) 「프렌즈」는 2004년 5월에 시즌 10을 끝으로 종영되었으며, 종영 이후에도 DVD 발매 및 국내 케이블 TV를 통해 수없이 재방영되는 등 큰 인기를 얻었고, MBC에서 1996년부터 이와 유사한 포맷의 청춘 시트콤 남자 셋 여자 셋이 방영되는 등 국내 방송계에 미친 영향도 상당하다.

있는 기회를 제공함으로써 새로운 문화 트렌드 형성에도 상당한 영향력을 발휘하고 있다.

신타스(Cintas 2004: 50)가 ‘영상번역에 대한 학술 연구는 거의 없는데 반해 사회에 미치는 영향은 막대하여 둘 사이에 놀라운 불균형이 존재 한다’고 역설했듯이 번역학 연구의 제 분야 중에서 영상번역은 그 실용성이나 대중성에 비하여 학술연구의 대상으로서는 간과되어왔던 영역이다. 특히, 본 논문에서 논의하고자 하는 인터넷 기반 비전문가 자막번역의 경우, 국외에서는 팬자막(fansubbing)을 주제로 일부 선행연구가 있었으나 국내에서는 거의 연구된 바가 없는 것이 현실이다<sup>4)</sup>. 더욱이 팬자막에 대한 이들 국외 연구들은 일본 애니메이션의 팬자막 현상을 주로 다룬 것으로 미드를 중심으로 한 우리나라의 인터넷 기반 비전문가 자막번역과는 그 출발점이 다르다.

본 연구는 이처럼 네티즌들에 의해 제작된 비전문가 자막이 ‘열풍’이라 할 정도로 인기를 구가하고 있는 미드의 유입과 더불어 인터넷 상에서 이미 폭넓게 소비되고 있음에도 불구하고 불법 다운로드를 둘러싼 위법성 문제 및 이에 따른 윤리적 문제, 비전문가에 의한 번역이라는 점에서 제기되는 번역 품질의 문제 등과 같은 태생적인 한계로 인하여 학술적인 논의에서는 제외되어왔다는 성찰에서부터 출발한다.

본 논문은 인터넷 기반 비전문가 자막번역에 대한 학문적 접근이 필요함을 제안하는 데에 주요 목적을 두고 있으며, 논의의 전개방식은 다음과 같다. 첫째, 영상번역, 그 중에서도 본 연구의 내용과 직접적 관련성을 갖는 자막번역을 위주로 국내외 연구현황을 살펴보고, 둘째, 일본 애니메이션을 중심으로 한 팬자막과 미드를 중심으로 한 국내 비전문가 자막번역에 대한 용어의 통일, 각각의 출현동기 및 배경 그리고 특성을 짚어볼 것이다. 마지막으로, 이러한 검토결과를 바탕으로 비전문가 자막번역에 대한 학문적 접근이 필요함을 제안하고, 가능한 연구 접근법에 대해 생각해보도록 할 것이다.

4) 인터넷 팬자막에 대한 국내 연구로는 정희정(2010)이 있다.

## 2. 영상번역 관련 연구현황

영상번역(Audiovisual Translation)<sup>5)</sup>은 번역학 연구 분야 중에서도 비교적 늦게 관심을 받기 시작한 영역으로 그 역사가 길지 않다. 갬비어(Gambier 2008: 11)는 영화탄생 100주년을 맞이한 1995년<sup>6)</sup>을 영상번역이 번역학 연구의 한 영역으로 자리 잡는 데 있어 분수령이 된 해로 꼽으며, 그 이전까지 영상번역에 대한 연구가 활발하게 이루어지지 못했던 이유를 대부분의 번역관련 연구자들의 학문적 배경이 언어학 및 문학에 뿌리를 두었던 점과 연구의 초점이 주로 인쇄 미디어에 있었던 데에서 찾고 있다. 영상번역에 대한 초기 연구는 주로 자막번역과 더빙번역의 장·단점을 논의한 것이 대부분이며, 2000년대에 접어들면서 기호학, 미디어학 등 인접학문 분야와의 학제간 연구로 관심이 확대되었다.

그러면 다음에서 영상번역, 그 중에서도 본 논문의 논의와 직접적 관련성이 있는 자막번역 및 팬자막 관련 연구를 중심으로 국내외 연구현황을 간략하게 짚어보기로 하자.

### 2.1 국외 연구현황

갬비어(Gambier 2008)는 “영상번역 연구의 최근 동향 및 도전(Recent developments and challenges in audiovisual translation research)”을 통해 영상

- 5) 영화, 드라마, 비디오, DVD 등 시각 및 청각적 요소가 결합된 미디어를 다루는 영상번역에는 크게 자막번역(subtitling)과 더빙(dubbing)의 두 영역이 있으며, 본 연구에서의 논의 범위는 자막번역에 국한하기로 한다.
- 6) 1995년 6월 UNESCO, 국제번역가연맹(FIT), 프랑스 문화부, 유럽미디어연구소(The European Institute for the Media) 등의 후원으로 프랑스 스트라스부르에서 “Audiovisual Communication and Language Transfer(시청각 커뮤니케이션 및 언어 전이)”를 주제로 대규모 회의가 개최되었다. 이 회의는 수많은 통·번역사, 더빙/자막번역 에이전시 소속의 번역전문가, 라디오 및 TV 방송국 관련자, 학계 전문가, 유럽연합 당국자, 유럽 및 북미 문화단체 대표자들이 한 자리에 모여 시청각(AV) 커뮤니케이션에서 언어가 차지하는 중요성, 언어 전이 과정에서 발생하는 문제점 등을 논의하는 자리였을 뿐만 아니라, AV 커뮤니케이션 과정에 관여하는 다양한 참여자들의 역할 및 정체성에 관한 의식을 일깨우는 계기가 되었다.

번역이 번역학 연구의 한 영역으로 자리 잡기까지의 연대기적 흐름과 아날로그 시대에서 디지털 시대로의 급속한 전환으로 인해 야기된 도전 등에 대해 상세히 설명하고 있다. 그에 따르면, 1990년대 이전에 나온 영상번역 관련 글들은 ‘규범적’인 것이 대부분이며, 영상번역에 대한 체계화된 시각을 제시하거나 다른 유형의 번역과는 구별되는 영상번역만의 특성에 대해서 다루기보다는 기술적인 문제나 번역 과정에서 발생하는 고충을 토로한 일화 등이 주를 이루었다.

초기 연구에서 나타나는 영상번역에 대한 시각은 영어에서 덴마크어로의 TV 프로그램 자막번역에서 나타나는 오류를 범주화한 돌러럽(Dollerup 1974)이나, 자막번역을 “필요악” 또는 “부자연스러운 번역”이라고 본 말로(Marleau 1982), 티포드(Titford 1982), 마요랄 외(Mayoral et al. 1988) 등을 통해 알 수 있듯이 부정적인 경향을 보인다 (Gambier 2008: 17-18 재인용).

영상번역에 대한 기존의 연구들은 대부분이 특정 영화 또는 특정 감독의 작품들을 대상으로 한 이언어간 번역의 사례연구가 주를 이루고 있으며 (Gambier & Gottlieb 2001, Diaz Fernandez 2001 등), 일부는 자막번역의 전략에 대해 다루기도 하였다(Lomheim 1999, Gottlieb 2001, Gambier 2006 등). 사례연구 대신에 특정 문제에 집중하는 방식의 연구 접근법도 사용되었는데, 예를 들면, 담화 유형(Remael 2003, 2004), 공손성의 표현(Mason 1989; Hatim & Mason 1997), 명시화의 정도(Perego 2003), 아이러니와 유머의 번역(Vandaele 2002, Lorenzo et al. 2003) 등과 같이 자막번역에서 나타나는 특정한 문제를 중심으로 한 논의가 그것이다.

신타스(Cintas 2004)는 영상번역이 (주로 TV를 통해서) 다수의 대중들에게 영향을 미치는 점, 다큐멘터리, 영화, 뉴스, 토론, 콘서트, TV 시리즈 등 다양한 형태로 문화와 문화 사이를 넘나드는 대량의 번역물이라는 점, TV, 영화, DVD 등 그 수용에 있어 즉시성을 가진다는 점을 들어 영상번역이 우리 시대에 행해지고 있는 번역행위 중 가장 중요한 활동이라 주장하면서, 사회에 미치는 영향에 비해 그에 대한 학문적 연구가 지나치게 미흡함을 지적하고 있다. 신타스(2005, 2006)는 특히 기술의 발전이 영상번역에 미치는 영향을 언급하면서 팬 자막에 대해 비교적 상세한 설명을 제공한다. 한 화면에 들어가는 자막의 줄 수를 기존의 양식과 달리 여러 줄로 표시한다든가, 다른 색상을 이용한다든가, 자막을 점증적으로 보여준다든가, 혹은 메타 텍스트적 정보를 제공하는 등 기존

의 관행을 깨는 다양한 자막 유형에 주목하며, 1980년대 일본 애니메이션을 중심으로 시작된 팬자막에서 발견되던 독특하고 새로운 관행이 점차 영화 등과 다른 형태의 영상 프로그램에도 확산되고 있음을 지적하였다.

페레르 시모(Ferrer-Simó 2005)는 팬자막의 관행에 대해 가장 종합적인 설명을 제공하고 있는데, 기존의 자막과는 다른 폰트 및 크기의 글자 사용, 타이틀 부분에 다른 색상 사용, 번역가의 주석 활용, 자막의 레이아웃, 위치, 전달방식의 변화 등에 대해 매우 상세하게 설명했다. 여타의 팬자막 관련 연구에서와 마찬가지로 일본 애니메이션 영화와 그에 대한 팬자막이 논의의 중심이다.

곤잘레스(Gonzalzes 2006)는 팬자막을 자막에 기반한 새로운 형태의 중재 현상이라 설명하면서, 논즈(Nornes)와 민하(Minh-ha)의 예를 들어 팬자막에 대한 학계의 수용에 대해 언급했으며, 팬자막에 대한 선행연구(Ferrer-Simó 2005, Henry 2006 등)를 바탕으로 팬자막의 제작 프로세스, 팬자막의 특성 등을 설명했다. 그는 또한 미디어 사회학의 모델을 이용하여 팬자막이 향후 영화산업에서 ‘나비효과(Butterfly Effect)’를 일으킬 것이라 주장했다.

그 외에 레오나드(Leonard 2004), 헤처(Hatcher 2007)등은 인터넷을 통한 팬자막의 배포와 관련하여 발생할 수 있는 저작권 문제를 다루었고, 오헤이건(O'Hagan 2008)은 팬자막을 기술의 발전으로 인해 발현된 참여문화라 보았으며, 키랄리(Kiraly)가 제안한 구성주의적 번역교육 프레임워크에 기반하여 팬자막이 팬들에 의한 자발적 행위라는 점에서 매우 효율적인 번역교육 환경이 될 수 있을 것이라 제안하고 있다.

## 2.2 국내 연구현황

국내에서의 영상번역 연구는 국외에 비하여 훨씬 더 최근부터 이루어지기 시작했으며, 이언어간 번역의 사례연구가 대부분을 차지하고 있다. 한국교육학술정보원(KERIS)에서 제공하는 학술연구정보 검색결과에 따르면 2010년 10월 현재 영상번역을 주제로 한 연구는 학위 논문 33편, 학술지 논문 32편, 단행본 6편이 있다(【표 1】 참조).

7) <http://www.riss.kr/index.do> 참조.

【표 1】 연도별 영상번역 관련 논문 발행 현황

(KERIS: 2010.10월 기준)

	2001 이전	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	총계
학위 논문			2	1	3	1	7	5	5	9	33
학술지 논문	1	1	2	2	1	4	6	8	6	1	32
단행본	3				1			1	1		6
총계	4	1	4	3	5	5	13	14	12	10	71

학위 논문 및 학술지 논문 모두 2000년대 중후반에 들어서면서 양적으로 증가하는 양상을 보이는데, 이는 2000년대 초반부터 국내에서 번역학 연구에 대한 관심이 폭발적으로 늘어나기 시작했고, 이와 더불어 일부 대학원에 번역학 전공 석.박사 과정이 설치되는 등 본격적인 연구기반이 마련되면서 나타난 자연스러운 현상이라 볼 수 있다. 학술지 논문 건수는 KCI 등재지를 기준으로 한 것으로, 『번역학연구』 및 『통역과 번역』<sup>8)</sup>에 게재된 논문이 총 18편으로 전체 학술지 논문의 절반 이상을 차지한다. 초기단계의 국외연구들이 그러하였듯이 국내의 경우에도 본격적인 연구가 이루어지기 전인 1997년 『사회평론』<sup>9)</sup>에 실렸던 자막번역 관련 글에서 전문 번역가에 대한 인식의 결여, 형편없이 낮은 번역료 등 당시의 열악했던 번역 문화에 대한 일화를 다루고 있는 점은 매우 흥미롭다 하겠다.

자막번역이 갖는 시 공간적 제약을 극복하기 위한 방안의 하나로 언어의 경제를 주장한 장민호(2004, 2007)는 영화 자막번역에서 언어외적 요소가 어떻게 언어의 경제에 기여하는가에 대해 논의하였다. 그는 자막의 간결성을 강조하는 한편, 생략과 축약, 포괄하기 및 구체화 등의 번역전략을 소개하였으며, 문화적 측면의 접근방식에 있어서는 이국화, 귀화, 중화의 전략을 언어의 경제성과 연관시켜 소개하기도 하였다. 정인희(2006)는 영상번역을 담당할 번역가 교육과 효율적인 번역 방법론에 대한 연구가 초보적 단계에 머물러 있음을 지적하며,

기존의 번역이론 중에서 등가(equivalence)이론과 스키포스(skopos) 이론을 영상번역에 적용 가능한 이론으로 제안하고 있다. 그는 영상번역의 전략을 상황일치번역, 개념의 전환, 이국화와 자국화, 말장난, 인명 등의 범주로 나누어 설명하였다.

박윤철(2007, 2008)은 원천텍스트에서 목표텍스트로 메시지를 전달하는 과정에서 일어날 수 있는 생략이나 삭제 현상들을 언어적 관점에서 고찰했으며, 기호와 시각요소에 의한 축소와 정중성 보전을 번역 전략으로 다루었다. 자막번역 시의 어휘선택과 생략, 삭제 등에 주목하는 한편, 의미전달에 있어 시각 기호가 갖는 중요성에 대해서도 언급했다. 그 외 이다현(2007, 2008)은 언어적 메시지인 대화의 번역뿐만 아니라 함축적 메시지인 영상기호의 번역 역시 중요함을 주장하는 한편, 수용성 측면에서의 소통 증진 방안에 대해서도 모색하였다.

언어조합의 측면에서 보면 대부분의 영상번역 관련 연구들이 영어에서 한국어로의 번역사례를 다루고 있는데, 이는 외국영화, 그 중에서도 미국 영화의 국내 유입이 압도적으로 많은 데에서도 그 이유를 찾을 수 있을 것이다. 한편, 한영 자막번역에서의 언어유희 번역전략을 제시한 오미형(2010)은 최근 들어 한국영화의 수출이 늘고 있고 이에 따른 번역 수요 역시 증가할 것이라 지적하면서 한영 자막번역전략에 대한 연구의 필요성을 강조하였다.

자막의 유형 측면에서 보면 앞서 살펴본 기존의 연구들은 모두 전통적 규범에서 벗어나지 않는 영화자막을 연구대상으로 하고 있다. 글머리에서 언급하였듯이 정보통신 기술의 발전에 힘입어 인터넷을 기반으로 한 직접적이고 참여적인 의사소통이 가능해짐으로써 영화, 드라마 등을 위시한 오락문화 콘텐츠의 생산 및 소비방식 역시 과거와는 사뭇 다른 양상을 띠게 되었다. 본 연구의 관심사인 비전문가에 의한 인터넷 자막번역은 이러한 참여적 의사소통의 대표적 유형이라 할 수 있으며, 앞서 선행연구를 통해 간략하게 살펴보았듯이 국외에서는 이미 이러한 유형의 자막번역에 대한 연구가 어느 정도 진행되어 있다. 그러나 국내연구는 정희정(2010)이 유일한데, 팬자막을 소개하고, 기존 자막번역과는 다른 새로운 유형의 자막번역으로 범주화되어야 할 필요성에 대해 제안하고 있으나, 국내현황에 대한 종합적인 관찰이나 구체적 특성에 대한 제시는 이루어지지 않았다.

8) 변경전 학술지명은 『국제회의의 통역과 번역』으로, 2008-10(2)호부터 변경되었다.

9) 「새롭게 생각하는 영상번역의 세계: “당신 없어도 번역할 사람은 줄 서있어”」

### 3. 용어 통일의 필요성: 인터넷 자막 vs. 팬자막

본 논문의 목적 중 하나는 현재 우리나라에서 행해지고 있는 인터넷 자막 번역의 현황 및 특성을 살펴봄과 동시에 이러한 비전문가 자막번역이 일본 애니메이션을 대상으로 한 기존의 팬자막과 어떤 유사점 혹은 차이점이 있는지를 검토해보는 것이다. 그러나 세부적인 특성 검토에 들어가기 전에 먼저 용어의 정의를 점검해볼 필요가 있을 것으로 판단된다. 우리나라의 경우에는 네티즌들 스스로가 만들어낸 미드 자막(번역)을 인터넷 자막<sup>10)</sup>이라 부르고 있으며, 국외 연구에서 보았듯이 대부분의 팬자막 관련 연구들이 일본 애니메이션에 그 대상을 한정하고 있고, 일본 내에서는 팬자막의 대상에 따라 다시 세분화된 명칭이 사용되고 있다. 또한 본 논문에서는 이들이 전문적인 교육 또는 훈련을 거치지 않은 아마추어 번역가라는 점에 주목하여 비전문가 자막번역이라 칭하고 있다. 그러므로 혼란을 피하기 위하여 먼저 용어의 전반적 정의를 살펴보고 용어의 통일을 기할 필요가 있을 것이라 판단된다.

예를 들어, 일본 내에서는 팬들에 의해 만들어진 자막이라 할지라도 그 대상에 따라 이를 세분화하여 만화 버전(manga version)에 대해서는 스캔번역(scanlations), 비디오 게임 버전(video gaming version)에 대해서는 팬번역(fan translation)이라는 용어를 사용하고 있으며, 온라인 버전의 애니메이션 자막을 팬자막(fansubs)이라 부르고 있다. 그러면 이해를 돕기 위해 아래 그림을 통해 각각의 예를 살펴보도록 하자.

첫 번째 그림 1은 스캔번역의 예로 만화를 그대로 스캔하여 그 위에 자막을 입히는 방식으로 이루어진다.



(그림1) 만화 버전(manga version)의 스캔번역(scanlation)<sup>11)</sup>

다음은 비디오게임 버전의 예이다.



(그림2) 비디오게임버전(vedio gaming version)의 팬번역(fan translation)<sup>12)</sup>

비디오 게임 버전인 경우에는 [그림2]에서 보는 바와 같이 우측상단에 출발어인 일본어, 좌측상단에는 출발어의 음차번역, 그리고 좌측하단에는 도착어인 영어로 세 개의 자막을 동시에 보여준다.

10) 인터넷 상에서 미드 팬층(fandom)을 중심으로 모인 클럽이나 카페들이 스스로 만든 자막(번역)을 인터넷 자막이라 칭하고 있다.

11) 출처: Anime/Manga Journal <http://animemangajournal.blogspot.com> 참조

12) 출처: <http://sayonaraai.wordpress.com> 참조

아래 그림 3은 온라인 버전인 팬자막으로, 일반적인 자막과 같은 형태로 화면위에 자막을 입히는 방식이다.



(그림3) 온라인 버전(online version)의 팬자막(fansubs)<sup>13)</sup>

그리고 마지막으로 아래 그림 4는 우리나라 네티즌들에 의해 만들어진 미드 인터넷 자막이다.



(그림 4) 미국드라마 인터넷 자막<sup>14)</sup>

13) 출처: Díaz Cintas, Jorge & Muñoz Sánchez, Pablo. 2006에서 발췌.

14) 출처: 미드 “NCIS” 및 “Sex and the City”에서 발췌.

지금까지 그림을 통해 살펴본 바와 같이 그 대상에 따라 각기 다른 이름으로 불리고 있지만 이들이 갖는 공통점은 모두 영리를 목적으로 하지 않는 ‘팬들에 의해 만들어진 자막’이라는 점이다. 그러면, 인터넷 백과사전 위키피디아에 등재되어 있는 팬자막(fansub)의 정의를 한 번 살펴보자.

팬자막(fansub, fan-subtitled의 약자)은 팬들에 의해 번역되고 출발어가 아닌 다른 언어로 자막이 만들어진 외국 영화 또는 외국 TV 프로그램을 말한다. 대부분의 국가에서 팬자막의 배포는 저작권에 위배되므로, 제작, 유통, 시청에 따른 윤리적 문제가 많은 논란이 되고 있다.

(<http://en.wikipedia.org/wiki/Fansub>참조, 번역은 필자의 것임.)

위키피디아에서 제공하고 있는 정의에 의하면 팬자막은 반드시 일본 만화 영화와 자막만을 지칭하는 것이 아니라 팬들이 만든 자막을 통칭하는 의미이다. 오헤이건(2006: 161)은 ‘넓은 의미에서 팬들에 의해 만들어진 외국영화의 자막을 ‘팬자막’이라 할 수 있으며, 좁은 의미에서는 ‘애니메이션의 팬자막’이라 볼 수 있다’고 말한다.

사실상 팬자막을 협의의 의미, 즉, 일본 애니메이션과 연계하여 다루게 된 데에는 1990년대 초, 팬자막이 처음 생겨나던 당시의 상황이 크게 영향을 미쳤다고 할 수 있다. 당시 팬자막은 일부 팬들이 미국에서 일본 애니메이션을 보급 시키려는 의도에서 애니메이션 비디오에 자막을 만들어 제공하면서부터 시작되었다. 이러한 팬자막번역가(fansubber)들의 노력 덕분에 일본 애니메이션은 세계 각국으로 퍼져나갔고, 특정 anime show의 보급 확대, 일본 애니메이션의 전 세계적인 인기 상승 등 긍정적인 결과를 가져왔다. 이후 1990년대 후반부터 인터넷이 활성화되면서 비디오 대신 온라인을 통한 자막 보급이 시작되었으며, 이를 기존의 비디오 버전과 차별화하기 위하여 디지털자막(digisubs)이라 부르기도 한다.

이상과 같이 살펴보았을 때, 본 연구에서는 넓은 의미에서의 팬자막의 정의를 적용하여 국내 미드 인터넷 자막에 대해서도 ‘팬자막’이라는 용어를 적용하는 것이 적합할 것이라 판단하였다. 따라서 이후부터는 비전문가 자막 혹은 인터넷 자막이라는 용어 대신에 팬자막이라는 용어로 통일하여 칭하기로 하겠다.

#### 4. 팬자막의 특성

팬자막은 팬들에 의해 자발적으로 이루어지는 비영리적 활동이지만 인터넷을 통한 자료의 불법 다운로드라는 논쟁에서 자유로울 수 없다. 또한 전문적인 번역교육이나 훈련을 받지 않은 비전문가에 의해 생산된다는 점에서 번역의 품질에 대한 논쟁도 제기된다. 그러나 인터넷이라고 하는 거대한 가상의 공간에서 자발적인 팬번역가들에 의해 조직적, 체계적으로 이루어지는 활동이며, 인터넷을 통해 광범위하게 보급되고 있다는 점에서 결코 무시할 수 없는 힘을 가지고 있다. 그러면 지금부터는 애니메이션 팬자막과 미드 팬자막의 특성에 대해 검토해보기로 하겠다.

##### 4.1 애니메이션 팬자막의 특성

애니메이션 팬자막의 출현배경은 앞서 간략히 언급하였듯이 일본문화 또는 만화(anime)에 관심이 있는 팬들이 일본 애니메이션의 세계화를 위해 자발적으로 자막을 만들어 배포하기 시작하면서부터 시작되었다. 처음 팬자막이 선을 보였던 1980년대에는 비디오가 주요 매개체였으며, 이후 디지털기술의 발전으로 온라인을 통한 보급이 이루어지기 시작했다. 팬자막에 대해 가장 구체적이고 종합적인 설명을 제공하고 있는 이는 페레르 시모(2005)로, 그가 제시한 팬자막의 특징은 다음과 같다.

- 다양한 글자 폰트 활용
- 폰트 색깔로 등장인물 구분
- 2줄 이상의 자막 사용
- 화면 상단에 부가설명(note) 첨가
- 주석(gloss) 사용
- 자막 위치의 다양화
- 노래 자막(karaoke subtitling) 제공
- 팬번역가(fansubber) 정보 제공
- 시작/종료 시의 크레딧 번역 제공

위에서 보는 바와 같이 팬자막에서는 2줄 이상의 자막을 사용한다거나, 부가설명 또는 주석의 첨가로 기존의 자막번역 규범과는 크게 다른 특성을 보인다. 한 화면에 들어가는 글자 수, 자막의 줄 수를 지키는 것은 기존 자막번역에서 가장 엄격하게 지켜졌던 규범인 동시에, 자막번역의 대표적인 제약요인으로 받아들여졌던 요소이다. 그러면 다음에서 미드 팬자막은 어떤 양상을 보이는지 살펴보기로 하자.

##### 4.2 미드 중심 팬자막의 특성

국내에서 팬자막은 1990년대 중후반 시트콤 ‘프렌즈’를 시작으로 ‘섹스앤더 시티’, ‘엘리맥빌’, ‘X파일’등을 거쳐 ‘프리즌 브레이크’, ‘로스트’, ‘24’ 등 수많은 미국드라마들이 국내 팬들에게 폭발적인 인기를 얻도록 하는데 크게 일조했다. 2010년 현재 특정 마니아층을 대상으로 하는 미드 전용 카페나 클럽 중에서 회원수 10만 명이 넘는 경우가 수십 개 이상으로 꼽힌다. 과거 팬자막의 역할이 단순히 자막만을 지원하고 다운로드하는 것에만 그쳤다면, 최근에는 팬자막을 지원하고 있는 클럽이나 카페에서 보다 많은 사람들이 미국드라마를 즐길 수 있도록 체계적인 정보를 제공한다. 또한 특정드라마에 대한 클럽인 경우 다른 클럽과의 제휴로 다양한 장르의 문화를 접하도록 연계되어 있고, 자막의 출처도 밝히고 있다.

(표 4) 팬자막 공유 클럽 수 및 회원 수

카페 및 클럽명	회원수	작품수	개설년도
네*****	160,006	50편+ $\alpha$ 이상의 전시리즈	2002년 12월
네*****	113,097	CSI 시리즈	2003년 4월
N*****	85,006	NCSI 시리즈	2003년 10월
T*****	56,245	The O.C 시리즈	2004년 6월
베*****	29,860	4편 시리즈	2005년 8월
미*****	54,926	56편+ $\alpha$	2008년 10월

(정희정 2010에서 발췌)

국내 네티즌들에 의한 미드 팬자막의 특성을 살펴보면 다음과 같다.



(그림 5) 미국드라마 인터넷 자막<sup>15)</sup>

- 다양한 색상의 자막 활용
- 2줄 이상의 자막 사용
- 다양한 자막 위치
- 역주 활용
- 독자에게 되묻기 형식의 자막 사용
- 텍스트 외적 정보의 추가
- ST와 TT의 병기
- 팬번역가 정보 제공
- 시작/종료 크레딧 번역 제공

이상에서 볼 수 있듯이 미드 팬자막에서 나타나는 특성은 애니메이션 팬자막의 경우와 크게 다르지 않다. 다만, 역주를 활용하여 텍스트에 대한 이해를 돕는 것 외에도 텍스트 외적 정보를 추가하는 사례가 드물지 않게 나타나며, ST와 TT를 병기하는 사례가 빈번하다는 점이 미드 팬자막의 주요한 특성으로 주목해볼만하다.

이에 대해서는 좀 더 심도 있는 관찰과 분석이 필요할 것이나, 애니메이션

팬자막과 미드 팬자막의 출현 동기가 상이했던 데에서 그 이유를 찾아볼 수 있을 것이다. 앞서 언급하였듯이 애니메이션 팬자막은 일본 애니메이션을 해외에 알리려는 목적으로 처음 시작되었으며, 따라서 TT 독자(시청자)들이 ST의 내용을 이해하기 쉽도록 하는 데에 주안점을 두었다. 미드의 경우에는 오락을 위한 목적도 있지만 미국 드라마의 시청을 통해 외국어 학습을 겸한다는 동기가 크게 작용하고 있으므로, 팬자막 역시 TT 독자(시청자)들의 가독성 보다는 거의 직역에 가깝게 ST의 내용을 보존하는 데에 목표를 두고 있다. 특히, 문화적 요소의 번역에 대해서는 역주나 텍스트 외적 정보의 추가, 때로는 독자(시청자)에게 되묻는 형식의 자막까지 등장하는 것도 외국어 학습이라는 동인이 크게 작용하고 있기 때문일 것이라 유추해볼 수 있다.

### 4.3 팬자막이 주는 시사점

일본 애니메이션을 중심으로 한 기존연구에서 밝혀진 팬자막의 특성과 미드 팬자막의 특성은 위에서 검토해본 바와 같이 크게 다르지 않았다. 애니메이션이든 미드가든 팬자막에서 두드러지게 나타나는 공통적인 특성은 전통적인 자막번역의 규범으로 여겨지던 공간적 제약을 뛰어넘고 있다는 점이다. 특히, 위 그림 5의 사례에서는 무려 다섯 줄의 자막이 한 화면에 들어있다. 또한 자막의 색상에 변화를 주어 여러 사람의 대사를 한꺼번에 표시한다든가, 배경음을 표시하는 등 색깔 자체로도 의미의 전달을 시도하고 있다. 또한, 팬번역가 정보의 제공이나 시작 및 종료 크레딧 번역의 제공, 텍스트 외적 정보의 제공 등은 모두 번역가의 존재가 확연하게 드러나는 효과를 준다. 특히 문화적 표현의 번역에 있어서는 자국화보다는 ST의 의미를 그대로 보존하는 이국화 전략이 강하게 드러나고 있으며, 이 또한 기존의 규범화된 자막번역과는 다른 특성이라 할 수 있다.

팬자막번역가들은 영리 목적 없이 자율성을 바탕으로 활동하고 있으므로, 작게는 번역 의뢰인 크게는 제도의 영향을 받아야 하는 전문 번역가들에 비하여 표현의 자유가 크고, 따라서 팬자막에서는 기존 자막번역에 비하여 언어의 선택에서 자유롭게 형식에 크게 구애받지 않는다. 논즈(1999)가 지적하였듯이 기존의 자막번역과는 판이하게 다른 특성을 보이는 팬자막을 기존 규범의 틀안

15) 출처: 미드 “Mentalist” 및 “NCIS”에서 발췌.

에서 설명하기는 어렵다.

여전히 불법 다운로드와 관련한 법적, 윤리적 문제, 비전문가 번역이라는 데에서 오는 품질의 문제 등 앞으로 풀어야 할 무수한 과제들이 있기는 하지만, 팬자막은 이윤추구를 목적으로 하지 않고, 팬들을 위한, 그리고 팬들에 의한 자발적인 활동이라는 점에서 충분히 평가받아야 할 필요가 있다. 더욱이 우리나라의 경우처럼 외국어학습과 맞물려 새로운 문화 트렌드를 창조해낼만큼 사회적 파급효과와 영향력을 발휘하고 있는 상황에서는 더욱 그러할 것이다.

앞서 살펴보았듯이 미드 팬자막은 기존연구에서 제시한 애니메이션 팬자막의 특성과 매우 유사하지만, 그 출현 동기라든가 배경 면에서는 다른 점을 가지고 있다. 더구나 국내에서는 이미 팬자막 활동이 매우 활성화되어 있고, 상당한 영향력을 가지고 있다는 점을 고려하였을 때, 더 이상 학문적 연구의 관심권 밖에 머무르도록 해서는 안 될 것이다<sup>16)</sup>. 과거에는 공중파 TV 방송사들이 ‘주말의 명화’, ‘명화극장’, 혹은 ‘영화특급’ 등의 이름으로 제공하는 주간 영화프로그램을 통해서나 만나볼 수 있었던 외국 영화들을 이제는 잠깐의 인터넷 검색을 통해 언제든지 접할 수 있게 되었으며, 해외 TV 프로그램들도 시차 없이 거의 동시에 즐길 수 있게 되었다. 여기에 외국어, 특히, 영어에 대한 학습욕구가 높은 우리나라의 독특한 학습문화가 더해져 팬자막 활동이 더욱 활발하게 일어나고, 이는 또 해외드라마에 대한 수요의 증가로 이어지고 있다. 이로 인해 ‘콘텐츠 주권’이 ‘TV→시청자’가 아닌 ‘네티즌→TV’로 이동하고 있다해도 과언이 아닐 것이다.<sup>17)</sup>

16) 최근 한 케이블 방송사에서 미드 ‘till Death’라는 시트콤을 위한 ‘최고의 인터넷 자막 고수를 찾아라’라는 이벤트를 열었다. 참가자들이 직접 번역한 미드 한 편의 자막파일을 제출하고, 1차 및 2차 예선을 거쳐 선발된 7명이 에피소드 각 1편씩을 맡아 번역한 후 방송을 통해 시청자의 평가를 받아 최종 승자를 결정하는 형식이다. ‘네티즌 투표’와 온라인 커뮤니티 회원활동이 선정에 가장 큰 영향을 미치는 이 행사는 팬자막을 인터넷 대중문화의 현상으로 받아들여 마케팅에 활용한 대표적인 사례라 할 수 있다.

17) 조이뉴스24, 2006년 9월 19일자 기사 참조

#### 4. 결론

현재 우리나라에서 팬자막은 인터넷상에서 웹사이트(Websites)나 채트 룸(Chat rooms), 포럼(Forums) 등과 같은 가상의 공동체 문화를 만들어 내면서 인터넷 커뮤니티를 통한 미드의 급속한 보급과 더불어 새로운 문화트렌드를 형성하는데 주도적 역할을 하고 있다. 예를 들어, 과거에는 공중파 TV가 외화의 보급에 주도적인 역할을 했다면 이제는 인터넷을 통해 일반 이용자들이 먼저 정보에 접근하고 그에 대한 반응이 퍼져나가면 뒤이어 공중파 TV나 케이블 방송에서 그 현상을 반영하는 식의 흐름을 보이고 있다. 미드 열풍의 주역인 <프렌즈>와 <섹스 앤드 시티>만 하더라도 국내 시트콤의 설정과 에피소드에 영향을 주었고, 국내 패션계의 트렌드를 좌우하기도 했다.

미드 팬자막으로 인해 발현되는 문화현상은 국내만의 일이 아니다. 중국은 서구문화에 대한 프로그램을 인터넷을 통해서만 접할 수 있기 때문에, 이를 팬자막에 의존하고 있다. 홍콩에서도 팬자막의 영향으로 DVD시장이 줄어들었고, 싱가포르에서는 애니메이션 배급회사의 수익이 감소하자, 팬자막 작품을 무료로 다운로드한 사람을 대상으로 소송을 제기하는 경우까지 생겨났다. 비록 지금까지 학문적 연구의 측면에서는 관심권 밖에 머물러왔지만, 실용성이나 대중성 면에서는 다른 어떤 형태의 번역보다도 널리 활용되고 있으며, 본질상 기술의 발전과 따로 떼어 생각할 수 없는 영상번역은 정보통신 및 디지털 기술의 눈부신 발전에 힘입어 앞으로 그 역할이 더욱 커지고 중요해질 전망이다.

본 연구에서는 이미 인터넷 커뮤니티를 통해 확고한 대중문화 현상으로 자리잡아가고 있는 팬자막이 이제는 ‘불법성’이라는 척도 하나만으로 무시할 수 없는 사회문화적 현상의 하나임을 인식하고, 이에 대한 학문적 접근이 필요한 때임을 보이고자 하였다. 기존의 영상번역에 대한 연구는 기본적으로 자막번역이 갖는 시간적 공간적 제약을 전제한 것이므로 이러한 제약에 구애받지 않는 양상을 보이는 팬자막에 대해서는 과거와 동일한 잣대를 적용할 수 없을 것이다. 이를 규범의 파괴로 볼 것인지 아니면 새로운 규범의 형성으로 볼 것인지, 팬자막이 보이는 문화적 특성에 착안하여 자국화와 이국화의 방식으로 접근해 갈 것인지, 혹은 팬자막의 동기와 목적에 주목하여 스크포스와 관련성 이론의 틀을 적용할 것인지, 그도 아니면 전혀 새로운 연구방법론을 고안해낼 것인지

진지하게 생각해보아야 할 것이며, 그에 대한 해답은 다음 단계의 연구과제로 남기기로 하겠다.

### 참고문헌

구영식 (1997) 「새롭게 생각하는 영상번역의 세계: “당신 없어도 번역할 사람은 줄 서있어”」, 『사회평론』 97(4): 86-91.

박윤철 (2007) 「영화자막에서 시각기호에 의한 축소번역: 영상번역 중심으로」, 『번역학연구』 8(1): 125-49.

\_\_\_\_\_ (2008) 『영상번역에서의 축역현상: 통합적 분석을 중심으로』, 동국대학교 대학원 박사학위논문.

박찬순 (2005) 『그 때 번역이 내게로 왔다』, 서울: 한울아카데미.

이다현 (2007) 「등가들을 이용한 함축성의 영화번역 전략: 『친절한 금자씨』를 중심으로」, 『번역학연구』 8(1): 221-43.

\_\_\_\_\_ (2008) 「목표영상텍스트(TSS) 수용성 증진 방안연구: 『친절한 금자씨』를 중심으로」, 『번역학연구』 9(1): 193-213.

오미형 (2010) 『언어유희 한영 자막번역전략 연구』, 이화여자대학교 통역번역대학원 박사학위논문 .

장민호 (2004) 「번역과 언어의 경제: 영화번역을 중심으로」, 『국제회의 통역과 번역』 6(2): 97-125.

\_\_\_\_\_ (2007) 「영화번역에서의 텍스트 축소와 메시지 변화」, 『국제회의 통역과 번역』 9(1): 3-30.

정인희 (2006) 「영한 영상번역 전략 연구」, 『번역학연구』 7(2): 207-33.

정희정 (2010) 『팬자막(Fansubs)의 특성 연구: 「섹스 앤 더 시티(Sex and the City)를 중심으로」』, 동국대학교 대학원 석사학위논문.

Díaz Cintas, Jorge (2004) ‘Subtitling: the long journey to academic acknowledgement’, *The Journal of Specialised Translation Issue 1*: 50-70.

\_\_\_\_\_ (2005) ‘Back to the Future in Subtitling’, *MuTra Conference Proceedings* 17-33.  
[http://www.euroconferences.info/proceedings/2005\\_Proceedings/2005\\_proceedings.html](http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_proceedings.html)

Díaz Cintas, Jorge & Muñoz Sánchez, Pablo (2006) ‘Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment’, *Journal of Specialised Translation* 6: 37-52.  
[www.jostrans.org/issue06/issue06\\_toc.php](http://www.jostrans.org/issue06/issue06_toc.php)

Dollerup, Cay (1974) ‘On subtitles in television programmes’, *Babel* 20: 197-202.

Ferrer Simó, María (2005) ‘Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales’, *Puentes* 6: 27-43.

Gambier, Yves (2008) ‘Recent developments and challenges in audiovisual translation research’ in *Christine Heiss and Chiara Bucaria* (eds.) *Between Text and Image, Chiaro, Delia*: 11 - 33.

\_\_\_\_\_ (2006) ‘Multimodality and Audiovisual Translation’ in *Mutra-Audiovisual Translation Scenarios: Conference Proceeding*, Copenhagen, 1-5 May, edited by Mary Carroll, Heidrun Gerzymisch-Arbogast and Sandra Nauert.

Gottlieb, Henrik (2001) ‘Anglicisms and TV Subtitles in an Anglified World’ in Yves & Henrik Gottlieb (ed) *(Multi) Media Translation*: 249-58.

Hatcher, Jordan (2007) ‘Of Otakus and Fansubs: A Critical Look at Anime Online in Light of Current Issues in Copyright law’, *BILETA Annual Conference*, Hertfordshire, 16-17 April.

Leonard, Sean (2004) ‘Progress Against the Law: Fan Distribution, Copyright, and the Explosive Growth of Japanese Animation’, *Massachusetts Institute of Technology*, September 12, Columnar 1(11): 1-39.

Mason, Ian (1989) ‘Speaker meaning and reader meaning: preserving coherence in screen translating’ in Kolmel, R. & J. Payne (eds.) *Babel: the Cultural and Linguistic Barriers Between Nations*, Aberdeen: Aberdeen

University Press, 13-24.

Nornes, Abé Mark (1999) 'For an abusive subtitling' in Lawrence Venuti (ed.), *The Translation Studies Reader(Second edition)*, London and New York: Routledge.

O'hagan, Minako (2006) 'Manga, anime and video games: Globalizing Japanese cultural production', *Perspectives* 14(4): 242-47.

\_\_\_\_\_ (2008) 'Fan Translation Networks: An Accidental Translator Training Environment?' in John Kearns (ed.) *Translator and Interpreter Training-Issues, Methods and Debates*.

Perego, Elisa (2003) 'Evidence of explicitation in subtitling: towards a categorisation', *Across Languages and Cultures* 4(1): 63-88.

Pérez González, Luis (2006) 'Fansubbing Anime: Insights into the Butterfly Effect of Globalisation on Audiovisual Translation', *Perspectives: Studies in Translatology* 14(4): 260-77.

Remael, Aline (2003) 'Mainstream narrative film dialogue and subtitling', *The Translator* 9(2): 225-47.

Titford, Christopher (1982) 'Sub-titling: constrained translation', *Lebende Sprachen* 27(3): 113-16.

[Abstract]

### **A Study Suggesting Avenues for Research on Internet-based Amateur Subtitling, or Fansubbing**

Kim, Soonyoung · Jung, Heejung

(Dongguk University-Seoul)

The purpose of the present paper is to explore the relatively recent but highly participatory practice of subtitling by amateur translators on the Internet, or fansubbing and to propose the necessity for studying this new practice, with a particular focus placed on the subtitling of American TV dramas into Korean.

To begin, we briefly reviewed previous studies on audio-visual translation in order to situate the current study. Next, we examined the possibility of using one standardized term for this new practice which has been known by different names: fansubbing, internet subtitling, amateur subtitling. According to our investigation, the term fansubbing is appropriate for use as an umbrella term encompassing the others. We also investigated characteristics of subtitles created by fans. Some of the features of fansubbing include: use of multiple colours, use of more than two lines, unconstrained location of subtitles on the screen, provision of extra-textual information, using question-form, simultaneous use of ST and TT lines on the same screen among others. Fansubs, according to our findings, are not subject to the norms of conventional subtitling. Fansubbing is free from temporal and spatial constraints imposed by conventional subtitling norms. Therefore, fansubbing should be approached to with a new perspective and different methodology. Touching briefly on the impact of fansubbing on appropriation of western culture and high popularity of American dramas on the Internet, we hope to shed light on the new breed

of subtitling practice through this discussion.

▶ Key Words: amateur subtitling, amateur translator, fansubbing, internet subtitling, audio-visual translation

김순영

동국대학교 영어영문학부 영어·통번역전공 조교수

kimsy@dongguk.edu

관심분야: 번역이론, 문학번역, 영상번역

정희정

동국대학교 대학원 영어영문학과 번역학전공 박사과정

pwjhj@lycos.co.kr

관심분야: 영상번역, Fansubbing

논문투고일: 2010년 11월 07일

심사완료일: 2010년 11월 28일

게재확정일: 2010년 11월 30일