

팬 번역의 법적 지위 개선에 관한 연구: 공정이용의 원칙을 중심으로

이 상 빈
(동국대_서울)

1. 머리말

지난 20여 년 동안 우리나라를 비롯한 많은 국가에서 일본의 애니메이션(anime)과 만가(manga)가 큰 인기를 누려 왔다. 이러한 현상은 세계화와 더불어 일본 문화에 대한 관심이 크게 높아졌기 때문이지만 한편으로는 문화상품에 대한 언어적 접근성(linguistic access)을 높여준 팬 번역(fan translation)이 있었기 때문에 가능한 일이었다. 팬 번역이란 애니메이션, 만화, 비디오 게임 등의 팬들이 팬덤(fandom)¹⁾에서의 공유를 위해 저작자의 허락 없이 자발적으로 수행한 번역 또는 그러한 활동을 의미한다. 물론 장르에 따라 애니메이션·영화의 번역을 뜻하는 ‘팬서브(fansub)’나 만화의 번역작업을 의미하는 ‘스캔번역(scanlation)’ 등

몇 가지 구체적인 용어도 있지만, 이들 모두 ‘팬에 의한’ 번역이라는 점에서 팬 번역으로 통칭할 수 있다.²⁾ 따라서 일반적 개념의 팬 번역은 경우에 따라 ‘자원봉사 번역(volunteer translation)’, ‘사용자 번역(user-based translation)’, ‘비전문가 번역(lay translation)’, ‘커뮤니티 번역(community translation)’ 등의 용어와 혼용될 수 있다(cf. Pym 2011).

문제는 팬 번역이 현행 저작권법상 불법이라는 점이다. 대개의 팬 번역이 그러하듯이, 저작자의 허락 없이 번역을 수행하고 그 번역물을 팬덤에 공개·배포하는 행위는 ‘법리상’ 저작자의 경제적 이익을 침해하는 위법 행위이다. 일부에서는 팬 번역이 대중(미래의 저작자)의 창작 의욕을 저하시키고 합법적인 번역 시장을 왜곡시킬 수 있다고 주장한다.

그럼에도 불구하고 팬 번역은 세계의 이목을 끌었던 냅스터(Napster) 사건³⁾과 달리 대규모 소송이나 사회적 논란의 대상이 되지는 않았다. 오히려 팬 번역은 디지털 전송 및 복제 기술의 발전과 함께 저작자와 입법자가 따라갈 수 없을 정도로 빠르게 확산되고 있다. 심지어 어떤 경우에는 팬 번역이 저작자의 암묵적인 동의하에 권장·지속되면서 그 나름대로의 생산적 역할을 수행하고 있다. 이처럼 팬 번역이 법리상 위법임에도 불구하고 그간 사회적으로 용인되어 온 까닭은 저작권법의 ‘공정이용(fair use)’과 팬 번역이 어느 정도 공통 분모를 갖고 있기 때문이다.

본 논문에서는 팬 번역의 특징과 혜택을 고려하여 팬 번역의 법적 정당성을 확보하기 위한 방안들을 논의해 볼 것이다. 이를 위해 필자는 현행 저작권법과 관련된 팬 번역의 법적 지위(legal status)를 살펴보고 팬 번역을 옹호하는 입장을 두 가지 관점에서 고찰할 것이다. 또한 팬 번역과 관련하여 미국의 공정이용 조항을 살펴보고 공정이용과 관련된 우리나라의 현 상황을 점검해 볼 것이다.

1) 팬덤(fandom)이란 팬들의 집합체(“fan” + kingdom 등에서의 접미사 “dom”) 또는 공동의 이해를 가진 팬들이 모여 구성한 하위문화(subculture)를 의미한다.

2) 게임번역과 관련된 기존의 연구들은 팬에 의한 게임번역을 “fan translation”으로 기술하고 있다. 하지만 이때의 ‘팬 번역’은 게임번역만의 특성에서 비롯된 용어가 아니기 때문에 하위어로 이해하기에는 문제가 있다.

3) 냅스터는 인터넷을 통해 음악파일을 공유할 수 있게 만든 프로그램이다. 저작권 침해 혐의로 소송을 당한 냅스터는 2001년 음반산업협회(RIAA)에 의해 문을 닫았다.

2. 팬 번역의 법적 지위와 정당성

팬 번역은 영화, 애니메이션, 비디오 게임 등의 문화상품이 다른 언어권으로 확산되는 과정에서 생겨난 문화 현상으로, 일반적인 번역 출판 과정이 팬들의 욕구와 기대에 미치지 못하는 경우 이루어진다. 가령 공식 번역본의 배포에 수개월이 걸려 적시성을 놓칠 수 있거나 번역에 대한 필요성 자체가 파악되지 않아 팬덤의 유지가 불가능한 경우 또는 공식 번역본의 품질이 팬들의 기대에 부응하지 못한 경우에는 열성적인 팬들을 중심으로 해당 타이틀의 수집, 번역, 배포가 이루어진다.

그러나 국내외 저작권법은 이러한 팬 번역을 위법 행위로 규정하고 있다. 예를 들어 베른협약(Berne Convention), TRIPs, WIPO 저작권 조약 등의 국제 조약은 저작자에게 번역을 포함한 2차적 저작물에 대해 독점적 권리를 부여하고 있다.⁴⁾ 또한 미국과 영국 등의 저작권법도 ‘복제(reproduction)’와 ‘배포(distribution)’에 관한 저작자의 권리를 인정하고 있기 때문에 팬 번역의 합법성을 원칙적으로 부정하고 있다.⁵⁾ 우리나라 역시 “저작자는 그의 저작물을 원저작물로 하는 2차적 저작물을 이용할 권리를 가진다”(저작권법 제22조)고 규정하고 있어 저작자의 ‘번역권’을 인정함은 물론, 제16조와 제20조를 통해 복제권과 배포권도 명시하고 있다.⁶⁾

그러나 위와 같은 법리적 해석에도 불구하고 팬 번역이 항상 부정적으로만 인식되어 온 것은 아니다. 이미 수많은 팬 번역가들이 팬 번역의 정당성을 주장해 왔으며(Tushnet 2007: 64), 일부 법학자들 역시 팬 번역에 대한 새로운 시각을 주문하고 있다(본 논문 제3장 참고). 이들과 같은 팬 번역 옹호론자들은 팬 번역의 정당성 확보를 위해 여러 가지 근거를 내세우고 있는데 그 내용은 크게 ‘소극적 관점’과 ‘적극적 관점’으로 살펴볼 수 있다. 먼저 소극적 관점이란 팬

4) 베른협약 제8조는 번역권과 관련해 다음과 같이 규정하고 있다.

Authors of literary and artistic works protected by this Convention shall enjoy the exclusive right of making and of authorizing the translation of their works throughout the term of protection of their rights in the original works.

5) 복제권의 경우 17 U.S.C.S. § 106(1) (2005); CDPA s. 21, 배포권의 경우 17 U.S.C.S. § 106(3) (2005); CDPA s. 18을 참고할 것

6) 저작권법 [시행 2011. 7. 1] [법률 제10807호, 2011. 6.30, 일부개정]

번역 자체가 저작자에게 (이득이 되는지는 모르겠지만) 별 피해를 주지 않는다는 입장으로, 이는 다시 세 가지 측면에서 설명이 가능하다.

첫째, 팬 번역은 그 목적상 영리를 추구하지 않으며 공식 번역본이 배포되거나 라이선스(license)가 체결되는 즉시 관련 활동이 중단된다. 팬 번역이 이루어지는 가장 근본적인 이유는 공식적인 번역 출판이 팬들의 즉각적인 수요를 충족시켜 주지 못하기 때문인데 이러한 상황에서 팬들은 자신의 팬덤을 유지하거나 확장시키기 위해 팬 번역을 수행할 수밖에 없다. 그러나 공식 번역본이 시장에 배포되거나 라이선스가 체결되면 해당 팬덤은 팬 번역의 중단을 선언하고 공식 번역본의 사용을 권유한다. 이러한 자기규제 활동은 그간 팬덤에서 암묵적으로 지켜져 왔던 관행이지만 때로는 그 구체적 내용이 팬 그룹의 윤리강령(code of ethics)에 명시화되는 경우도 있다. 다음 인용문은 애니메 뉴스 네트워크(Anime News Network)⁸⁾가 제시하고 있는 ‘디지털 팬서빙 윤리강령(A New Code of Ethics for Digital Fansubbing)’의 일부이다(전문은 부록에서 확인 가능).

2. A secondary purpose of fansubs is to give fans an advance taste of anime that may someday be licensed.
 - a. Because of the speed at which new series are picked up, it should be assumed that a new series *will* be picked up. Therefore only the first 4 or 5 episodes should be fansubbed in order to give a taste of the anime. (roughly the same as viewing the first DVD release) [...]
3. Fansubs are not to be considered a substitute for owning a legal, English-language copy.

7) 힐즈는 온라인 팬덤을 “적시생산 팬덤(just-in-time fandom)”으로 규정하면서 다음과 같이 언급하였다.

[P]ractices of fandom have become increasingly enmeshed within the rhythms and temporalities of broadcasting, so that fans now go online to discuss new episodes immediately after the episode's transmission time — or even during ad-breaks — perhaps in order to demonstrate the 'timeliness' and responsiveness of their devotion. (Hills 2002: 178)

8) 애니메 뉴스 네트워크는 북미, 호주, 일본 등에서 애니메, 만가, J-pop 등의 관련 소식을 전문적으로 보도하는 애니메 뉴스 웹사이트이다.

- a. Do not distribute an American-licensed anime. Distribution must stop the instant a license is announced. Any distribution after that point gives the licensee legal cause to pursue the fansubber. (Anime News Network 2003)

위에서 살펴 볼 수 있듯이 팬 번역의 배포는 팬덤의 유지를 위해 한정적으로(“4 or 5 episodes”) 이루어져야 하며 라이선스가 발표된 경우 즉각 중단되어야 한다. 특히 3-a에 따르면, 라이선스가 발표된 후에도 배포 활동을 지속한 팬들은 법적 책임(“legal cause to pursue the fansubber”)을 감수해야 한다(강한 의무를 의미하는 조동사 “must”, 그리고 즉시성을 강조한 “the instant”의 사용에 주목).

물론 모든 팬 집단이 위의 경우처럼 강력한 규범(norms)을 요구하고 있는 것은 아니다. 일부 집단에서는 상황에 따라 각기 다른 방식의 대응을 요구하고 있어 팬 번역에 대한 부정적인 평가를 유발하기도 한다. 이혜경은 ‘라이선스 체결 후 배포중단 (the stop-when-licensed rule)’과 관련해 아래와 같이 팬 집단의 다양한 윤리적 태도를 제시하고 있다.

- Drop the project when licensed. [...]
 Drop the project when licensed and complete the series internally as staff-only fansubs. [...]
 Continue when it's licensed and persist until a C&D letter is issued. [...]
 Continue when it's licensed and complete the series outright, C&D or not. [...] (Lee, H.-K. 2010: 21)

일부 팬 집단은 출판업자의 중지요구편지(C&D: Cease and Desist letter)를 받고 나서야 팬 번역의 중단을 선언하는가 하면, 다른 집단에서는 중지요구와 관계없이 진행 중인 팬 번역은 마무리하는 것을 원칙으로 하고 있다. 이와 같은 규범 문화(normative culture)의 차이는 비교적 최근에 나타난 현상으로, 팬 집단의 하위문화(subculture)가 보다 다양해지고 있으며 팬 집단 간의 세대 차이도 점점 극명해지고 있다는 사실을 반영한다(Denison 2011: 11-12).

둘째, 팬 번역은 품질 및 가치 면에서 원저작물 또는 그 2차적 저작물을 대

신할 수 없다. 보통 ‘팬’이라 하면 팬 번역의 존재 유무 또는 그 소유 여부와 관계없이 원저작물 즉 진품을 소장하는데 가치를 둔다. 이는 특정 상품(브랜드)의 애호가들이 상대적으로 높은 가격에도 불구하고 정품을 고집하는 이유와도 비슷하다. 노다는 이와 관련해 “정본(canon)”과 “비정본(non-canon)”을 구별하려는 팬들의 성향을 지적하면서 팬 번역이 원저작물을 대체하기보다는 해당 저작물에 대한 관심을 높이는데 기여한다고 주장한다(Noda 2010: 147-8). 망가산업 관계자에 따르면 스캔번역이 라이선스 망가를 대체할 가능성은 낮고 스캔번역을 접한 팬들 역시 라이선스 망가가 출판될 경우 정본을 구입하여 감상한다(Lee, H.-K. 2009: 1019).

물론 최근에는 디지털 기술의 발전으로 팬 번역의 품질이 크게 향상되었고 그 결과 일부 팬 번역은 원저작물과 비슷한 수준의 품질을 자랑하게 되었다. 예를 들어 ‘디지서브(digisub)’의 경우 품질 면에서 원저작물과 대등한 수준을 보이는 등, 최근 팬서브 분야는 지난 80~90년대 VHS 비디오 시절과 비교해 봤을 때 획기적인 발전을 거듭했다. 특히 디지서브는 복사와 배포가 매우 용이하다는 점 때문에 저작권 침해 가능성이 빈번하게 제기되어 왔다. 이러한 상황에서 팬서브 커뮤니티는 애니메 뉴스 네트워크의 경우처럼 팬서브의 대체적 기능을 자체적으로 제한하고 있다.

3. Fansubs are not to be considered a substitute for owning a legal, English-language copy. [...]
 b. Fansubs are not meant to compete with a professional product, therefore perfection should not be considered a goal. Small improvements in video quality or translation should not be considered justification to create another competing fansub.
 c. Fansubs are not meant to compete with a professional product, therefore the audio/video quality of a fansub should not attempt to match or better the quality of a professional DVD. In fact, a large filesize is a hindrance to the spread of a fansub and thus goes against the purpose of increasing awareness of a title. (Anime News Network 2003)

셋째, 팬 번역은 저작권 침해의 이유로 대규모 소송의 대상이 된 적이 없으

며 심지어 저작자가 팬 번역의 존재를 알고 있는 상황에서도 법적 문제가 야기되지 않았다.⁹⁾ 물론 저작권 관련 소송이나 사회적 논란이 없었다고 해서 팬 번역의 정당성이 무조건 확보되는 것은 아니지만 팬 번역의 분야가 음반 산업과 달리 소송사건에 휘말리지 않았다는 사실은 팬 번역이 저작자에게 (비록 이익을 주지는 못했을지언정) 위협은 되지 않았다는 뜻으로 해석할 수 있다. 따라서 팬 번역은 법리상 위법이지만 보다 현실적인 관점에서는 합법과 불법의 중간지대에 존재하고 있는 독특한 문화 현상으로 이해할 수 있다. 산체즈는 팬 번역의 법적 지위를 다음과 같이 설명한 바 있다.

As far as legality goes, fansubs are in a relatively grey area at the moment. Technically, they are illegal—however, fansubbers have limited their scope of influence to works which have not been licensed by a company for commercial release. If a certain title is commercially released, fansubbers do not make fansubs of it. If a title that was previously fansubbed becomes licensed for commercial release, fansubbers will stop distributing the title in question. This is done so that fansubbers do not take away from profits the commercial companies may make, as well as avoid legal troubles regarding license. (Sanchez, Noda 2010: 65에서 재인용)

9) 퍼니메이션(Funimation)은 일본 애니메이션 원피스(One Piece)를 ‘불법’으로 다운로드 받은 1,337명의 팬들을 대상으로 소송을 진행하려 하였으나 오히려 기업 이미지만 나빠진 채 소송을 포기하였다. 무스카르에 따르면 최소한 비디오 게임과 만가 분야에서는 팬을 상대로 한 소송이 없었다(Muscar 2006: 237). 한편 애니메이션 분야에서는 팬서브와 관련된 소송이 한 건 있었다. 동남아 시장을 대상으로 애니메 출판을 담당했던 싱가포르 기업 오덱스(Odex)는 매출하락을 이유로 팬서브와 다운로드들을 대상으로 법적 조치를 감행하였다. 그 대상에는 불법 다운로드에 대해 이해가 불가능한 어린 아이들(9살)도 포함되어 있었으며, 회사 측은 피해보상금으로 최소 2,000~4,000달러를 요구하였다. 이러한 상황에서 애니메 팬들은 오덱스의 번역 품질을 문제 삼으면서 양측의 관계가 악화되기 시작했다. 설상가상으로 오덱스가 사용한 번역이 팬서브의 일부였다는 주장이 제기되면서 오덱스에 대한 신뢰는 더욱 더 무너졌고, 오덱스의 법적 조치가 (개인용 다운로드가 허용되는) 일본에까지 확대되었다는 사실이 알려지면서 오덱스는 궁지에 몰리기 시작했다. 결국 본 사건은 오덱스에게 큰 상처만을 안긴 채 일단락되었다.

한편, 적극적 관점이란 팬 번역이 ‘해롭지 않다’는 입장에서 한 발 더 나아가, 팬 번역의 장점과 혜택을 강조하는 주장이다. 이러한 시각 역시 앞서 살펴본 소극적 관점의 경우처럼 대략 세 가지로 나누어 설명할 수 있다. 첫째, 팬 번역은 팬덤의 생성과 발전에 기여한다. 레오나르드에 따르면, 일본의 애니메가 미국 시장에 비교적 빠르게 진출·확산될 수 있었던 것은 문화 교류에 앞장섰던 팬 집단과 그들의 팬서브가 있었기 때문이다(Leonard 2005). 70년대 일본의 애니메 산업은 미국 시장을 공략하기 위해 각종 사업을 진행하였는데 당시 일본 업계는 팬 번역의 불법성만을 의식한 채 사업을 포기하고 말았다. 그러나 미국의 애니메 팬들은 일본 저작자의 무관심과 애니메이션 시장의 침체 속에서도 팬덤의 확산을 지속적으로 추진했다. 예컨대 애니메 녹화 테이프를 교환하고, 관련 엑스포에 적극 참여하며, 다양한 팬서빙 활동을 통해 애니메 문화를 확산시켰다. 이들과 같은 새로운 문화를 접하고자 했던 초창기 “팝 코스모폴리탄들(pop cosmopolitans)”(Jenkins 2006)은 자국의 문화 시장이 채워주지 못한 “문화 공백(cultural sinks)”(Leonard 2005)을 스스로 채워가면서 새로운 하위문화를 조성했고 나아가 관련 산업의 성장기반을 마련함으로써 소위 “문화 전도사(proselytization commons)”(Leonard 2005)로서의 역할을 톡톡히 해냈다. 결국 미국의 애니메는 팬덤의 형성과 발전 없이는 애초부터 불가능한 것이었다.

둘째, 팬 번역은 저작자 및 관련 업계에게 다양한 경제적 이익을 제공한다. 물론 이는 저작권법의 법리와 직접적으로 상충되는 주장이지만, 실제로 팬 번역은 다양한 방면에서 저작자뿐만 아니라 관련 업계에게 직간접적인 경제적 이익을 주고 있다. 먼저 팬 번역의 무료 홍보 효과를 생각해보자. 팬 번역은 그 속성상 공식 번역본보다 앞서 제작·배포되기 때문에 해당 기업은 팬 번역을 통해 (의도하지 않았다 하더라도) 사전홍보 및 비용절감 효과를 누릴 수 있다. 한편 팬 번역을 통해 특정 타이틀에 심취한 팬들은 다른 유사 시리즈물과 후속편을 정품으로 구입하면서 전체적인 수요를 높이기도 하는데 이처럼 팬 번역은 강력한 홍보효과를 지닌 ‘한정시험판’과도 같다. 심지어 어떤 기업에서는 팬 번역을 데모버전 제작에 활용하면서 팬덤과 업계 간의 경계를 허문 경우도 있다(Sanchez, Noda 2010: 65에서 재인용). 또한 관련 업계는 팬덤에서 번역되는 타이틀의 종류와 그 인기도(다운로드 수)를 조사함으로써 라이선스의 취득 여부를 결정하고 사업의 성공여부를 가늠할 수 있다.¹⁰⁾ 이와 관련해 어느 만가 배

포업자는 다음과 같이 지적한 바 있다.

Frankly, I find it [scanlation] kind of flattering, not threatening. [...] To be honest, I believe that if the music industry had used downloading and file sharing properly, it would have increased their business, not eaten into it. And, hey, if you get 2,000 fans saying they want a book you've never heard of, well, you gotta go out and get it. (Kleckner, Yang 2004에서 재인용)

또한 팬 번역은 공식 번역본의 제작에도 활용될 수 있다(Caffrey 2009). 물론 팬 번역은 그 속성상 ‘비전문가 번역’으로 인식되고 있지만, 실상 팬 번역가들은 해당 타이틀과 장르에 대해 매우 풍부한 지식을 가지고 있기 때문에 어떤 면에서는 일반 전문번역가보다 우수한 번역을 제시하기도 한다.¹⁰⁾ 따라서 관련 업계가 팬 번역에 나타난 용어, 표현 방식, 세계관 등을 분석하면 팬 문화에 가까운 우수한 번역을 만들 수 있다. 그래서 최근에는 팬과 팬 번역에 대한 관련 업계의 관심이 크게 증가했고 팬들의 관점과 아이디어를 번역에 직접 활용한 사례도 늘고 있다. 미국의 게임 개발업체 블리자드 엔터테인먼트(Blizzard Entertainment)는 스타크래프트II(StarCraft II)의 한국어 현지화(localizing)를 위해 지난 2009년 ‘한글화 아이디어 콘테스트’를 개최하고 게임 속 유닛과 건물 명칭의 번역을 공모한 바 있다. 당시 블리자드는 자체 번역을 마무리한 상황이었지만 아이디어 콘테스트를 통해 번역에 대한 팬들의 의견을 수렴·반영하고

10) 이해경은 인터뷰 결과를 바탕으로 “팬 번역이 활발하게 이루어진 시리즈가 실제로도 가장 잘 팔린다.”라고 지적했다(Lee, H.-K. 2009: 1019).

11) 팬 번역가의 대부분이 정식번역교육을 받지 않지만, 그러한 단점은 장르지식을 통해 보완된다(O'Hagan 2008). 게임번역의 경우 해당 분야의 경험이 없다하더라도 다른 종류의 번역경험, 해당 게임을 해 본 경험, 그리고 게임에 대한 지식만 있으면 누구나 실제 로컬라이징 과정에 참여할 수 있다(Mangiron 2006: 315). 만지롱은 팬 번역가의 역량과 관련하여 다음과 같이 기술하였다.

Fan translations have on occasion received higher praise than the official ones, such as the English translation of the Japanese RPG *Final Fantasy IV*, because fan translators, as gamers, know what the game should be like in order to appeal to other gamers like themselves. (315)

공식 번역본에 대한 일부 팬들의 불만을 완화시켰으며 그와 동시에 게임 홍보라는 부차적인 목적까지도 달성했다. 한편 일부 게임 업체는 팬의 번역 자원을 일시적으로 활용하는 것을 뛰어 넘어 팬 번역가를 정식으로 채용하기도 한다(Hatcher 2005: 570-1; Parkin 2008).¹²⁾

셋째, 팬 번역은 참여문화(participatory culture)를 실천한다(O'Hagan 2008: 159). 몇 년 전까지만 해도 일반 대중은 문화상품을 소비의 대상으로 삼았을 뿐, 창조의 대상으로는 여기지 못했다. 하지만 현재의 우리문화는 각종 디지털 기술의 발전 덕분에 문화 창조의 주체와 소비의 주체를 뚜렷하게 구별할 수 없는 상황까지 발전했으며 그 결과 수동적인 소비문화에서 적극적인 참여문화로 탈바꿈했다. 가령 소셜 네트워크(SNS)와 위키사이트(wiki-websites)의 활성화는 지식의 생산과 축적 그리고 지식의 정제와 타협이 대중의 참여를 통해 얼마나 빠르고 정확하게 이루어질 수 있는지를 잘 보여주고 있다(Jenkins 2006). 이러한 참여문화는 표현의 자유라는 헌법 이념은 물론, 참여 민주주의의 정신을 고양시키는 역할을 하고 있다. 또한 소수에 의해 지배되어 온 문화상품의 제작이 이제는 다수의 프로슈머(prosumer)에 의해 이루어지는 만큼, 참여문화의 확대에 의한 창작의 가능성도 더욱 더 커지고 있다. 이러한 점에서 팬 번역은 참여문화의 긍정적 효과를 보여주는 축소판이자 “집단지성(Intelligence Collective)”(레비 1997)을 가능케 하는 문화현상이다. 온라인 커뮤니티에 모인 팬들은 자발적으로 구성된 협업시스템을 통해 순식간에 목표 저작물을 번역하고 팬들 간의 정보교환을 통해 그 내용을 타협하고 정제한다.¹³⁾ 이러한 팬들의 행위는 소비주체의 욕구를 창작활동에 반영하는 참여문화의 대표적 형태로, 지식이 생산·축적되는 방식을 바꾸는데 기여하고 있다.

12) 파킨이 인용한 한 게임 번역가는 “내가 아는 [이 분야의] 전문번역가는 모두 팬 번역가였으며, 지금도 상당수는 팬 번역가로 활동하고 있다.”라고 지적했다.

13) 최근 한류가 급속히 확산되면서 국가 브랜드의 위상이 제고되고 관련 산업이 크게 성장하고 있다. 이러한 과정에서 비키(Viki), 플리토(Flitto) 등의 온라인 사이트들은 수많은 팬 번역가를 동원하여 우리나라의 인기 드라마, 영화 등을 번역·제공하고 있다. 일례로 비키에서는 1,000명 이상의 팬들이 모여 MBC 수목드라마 『장난스런 키스(Playful Kiss)』의 영어자막을 2시간 만에 완성하였고 그 후 하루도 채 지나지 않아 20개국의 언어로 중역까지 마쳤다(Lee, Y. 2011).

3. 팬 번역과 공정이용의 원칙

앞서 살펴본 것처럼 팬 번역은 저작자의 동의 없이 제작·배포된다는 점에서 법리상 불법행위로 간주된다. 그러나 현실 속에서 나타난 팬 번역의 역할과 채택을 고려해 보면 팬 번역을 단순히 불법으로만 규정짓기에는 문제가 적지 않다. 그래서 최근에는 일부 법학자들을 중심으로 팬 번역을 공정이용의 원칙에 입각해 해석하려는 시도가 있어 왔다. 공정이용이란 “일반 공중의 공정한 저작물 이용을 도모하기 위해 일정한 예외적인 경우에 권리자의 사전 허락 없이 저작물을 자유롭게 이용할 수 있는 경우”를 의미한다(저작권상생협의체 2010: 2).

공정이용의 원칙은 선진 저작권법을 갖춘 미국, 영국, 싱가포르, 이스라엘 등에서 찾아볼 수 있다. 하지만 공정이용에 관한 일반조항의 대표적 입법례는 단연 미국의 저작권법 제107조이다. 아래에서 살펴볼 수 있듯이 미국의 법원은 제107조의 ‘4단계 테스트(four-factor test)’를 중심으로 공정이용의 여부를 판단하고 있다.

제107조 배타적 권리에 대한 제한 : 공정사용

제106조 및 제106조의 A의 규정에도 불구하고 비평, 논평, 시사보도, 교수(학습용으로 다수 복제하는 경우를 포함), 학문, 또는 연구 등과 같은 목적을 위하여 저작권으로 보호되는 저작물을 복제물이나 음반으로 제작하거나 또는 기타 제106조 및 제106조의 A에서 규정한 방법으로 사용하는 경우를 포함하여 공정사용하는 행위는 저작권 침해가 되지 아니한다. 구체적인 경우에 저작물의 사용이 공정사용이냐의 여부를 결정함에 있어서 다음을 참작하여야 한다.

- (1) 그러한 사용이 상업적 성질의 것인지 또는 비영리적 교육목적에 위한 것인지 등 그 사용의 목적 및 성격
- (2) 저작권으로 보호되는 저작물의 성격
- (3) 사용된 부분이 저작권으로 보호되는 저작물 전체에서 차지하는 양과 상당성, 그리고
- (4) 이러한 사용이 저작권으로 보호되는 저작물의 잠재적 시장이나 가치에 미치는 영향. 위의 모든 사항을 참작하여 내려지는 결정인 경우에, 저작물이 공표되지 않은 사실 자체는 공정사용의 결정을 방해하지 못한다. (저작권상생협의체 2010: 154, 각주 384에서 인용)

그러나 위의 제107조를 기준으로 한다 해도 팬 번역은 여전히 불법으로 해석된다. 첫 번째 기준 즉 ‘저작물 사용의 목적과 성격’만을 놓고 보면 공정이용의 사례에 해당할 수도 있으나, 두 번째와 세 번째 기준을 적용해 보면 공정이용에 해당하지 않는다. 왜냐하면 팬 번역의 대상이 되는 만화, 영화, 비디오 게임 등은 저작권법에서 규정하고 있는 창조적 작품(creative works)에 해당할 뿐만 아니라 일반적인 팬 번역의 경우 원저작물 전체가 사용되기 때문이다. 또한 팬 번역은 ‘잠재적 시장 및 가치’와 관련된 네 번째 항목에 있어서도 문제가 있다. 예컨대 일부 팬 그룹이 라이선스의 취득과 관계없이 그 배포 활동을 지속할 경우 2차적 저작물의 시장과 가치에 부정적인 영향을 미칠 수 있기 때문이다. 따라서 팬 번역은 미국의 공정이용에 입각한다 하더라도 그 정당성을 확보하기가 어려운 실정이다.

이러한 상황에서 노다와 같은 학자들은 공정이용의 원칙이 재해석되어야 한다고 주장한다. 그는 팬 활동이 갖는 본연적 특성¹⁴⁾을 감안해 저작권법 제107조의 4단계 테스트를 보다 유연하게 해석할 필요가 있다고 보았는데, 특히 팬 번역의 ‘보완적 기능’과 ‘시장에 미치는 긍정적 영향’ 등이 공정이용과 관련된 판결에 적극 반영되어야 한다고 주장했다(Noda 2008). 노다의 관점에 따르면, 팬 번역은 원저작물과 경쟁 관계에 있는 것이 아니라 원저작물의 수요를 촉진시켜주는 일종의 보완재 역할을 하고 있으며, 법원은 팬 활동의 부정적 영향만을 고려하는 기존의 관행에서 벗어나 긍정적인 영향까지도 판결에 적극 반영해야 한다. 특히 노다는 공정이용의 영역에 팬 번역이 포함될 때 저작권법의 입법취지인 ‘공공영역(public domain)의 확대’가 가능하다고 보았다.

마찬가지로 덜은 미국의 법원이 공정이용의 네 번째 요소 즉 ‘시장의 잠재적 가치에의 영향’을 지나치게 강조하고 있다면서 공정이용에 관한 법원의 재해석을 주문하였다(Duhl 2003). 현재의 상황에서는 저작자와 무단 사용자(unlicensed users) 간에 합리적인 사용 계약이 불가능할 뿐만 아니라 저작자가 팬 활동을 통해 얻은 ‘뜻밖의 수익’이 공정이용의 해석에 반영되지 못하고 있다. 덜은 이와 같은 왜곡된 현실을 바로잡기 위해 “이원적 체계(two-part

14) 노다가 지적한 팬 활동의 4가지 특성은 다음과 같다. (1)원저작물(저작자)과 팬은 공동의 이해를 가지고 있다. (2)팬은 원저작물을 홍보해 주는 일종의 전도사이다. (3)팬 집단은 자체 규율 활동을 벌인다. (4)팬은 그 속성상 정보를 선호한다.

framework)”를 제시한다(79-82). 이원적 체계란, 첫째 시장 개선 효과(market enhancement)가 발생하고 이와 동시에 2차적 저작물이 변용적 성격(transformative use)을 가지거나 공공의 목적으로 사용될 경우 공정이용으로 간주해야 한다는 뜻이고, 둘째 2차적 저작물이 시장 개선 효과를 가져왔으나 변용적 성격을 내포하지 않고 사적인 용도로 사용되었을 경우에는 그 사용이 비록 공정이용으로 간주되지는 않으나 피해보상의 산정에는 참작의 요소가 된다는 뜻이다. 덜은 이러한 2단계 원칙이 저작자의 경제적 인센티브를 도모하고 라이선스 제도의 현실을 보다 정확히 반영하며, 저작물이 변용적 또는 공공의 목적으로 사용될 수 있는 환경을 조성하는 동시에 나아가 저작권법의 왜곡된 영향을 방지할 수 있다고 주장했다.

한편 무스카르는 팬에 의한 게임번역이 불법으로 해석될 경우 그 자체가 저작권법의 취지와 정신을 위반하는 것이라고 주장하면서, 관련 조항이 개정되거나 공정이용의 원칙이 법원의 재량권을 통해 더욱 더 보장되어야 한다고 지적했다(Muscar 2006).

결국 공정이용의 원칙이 보장되어 있는 미국에서도 팬 번역은 법적 정당성을 확보하기가 쉽지 않은 상황에 있다. 하지만 노다, 덜, 무스카르의 주장처럼 법원 스스로가 팬 번역을 둘러싼 현실을 인정하고 공정이용의 원칙을 보다 유연하고 폭넓게 해석한다면 팬 번역과 저작권법은 그 의미를 새롭게 할 수 있다.

4. 공정이용의 편입과 해석: 우리나라의 경우

공정이용의 원칙과 팬 번역을 둘러싼 국외의 논의는 앞서 설명한 것처럼 관련 규정의 확대 및 재해석을 주장하는 단계까지 발전해 왔다. 그러나 우리나라의 경우에는 공정이용의 국내법 편입과 관련된 소수의 연구만이 존재할 뿐, 팬 활동과 공정이용의 적용에 관한 논의는 매우 부족한 실정이다(cf. 김모래 2008). 그간 국내에서 공정이용과 관련된 판례가 많지 않았고, 현행 저작권법이 공정이용의 원칙을 명확히 규정하고 있지 않으며, 저작물의 무단 다운로드가 선진국에 비해 상당 부분 용인되어 왔기 때문이다.

하지만 최근 우리나라가 미국과 자유무역협정(FTA)을 체결하면서 공정이용

에 대한 논의와 관련 입법 조치가 급물살을 타기 시작했다. 지난 2008년 10월 10일, 한미 FTA에서의 합의사항을 반영하기 위해 저작권법 개정안이 국회에 제출되었고, 이제 동 개정안은 한미 FTA와 연계되어 처리될 예정이다(개인적인 의견 교환, 문화체육관광부 저작권 정책과, 2011년 9월 1일). 특히 개정안 제35조의2는 아래에서 확인할 수 있듯이 공정이용의 원칙을 명확하게 규정하고 있다.

제35조의2(저작물의 공정한 이용)

- ① 제23조부터 제35조까지, 제101조의3부터 제101조의5까지의 경우 외에 저작물의 통상적인 이용 방법과 충돌하지 아니하고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 아니하는 예외적인 경우에는 저작물을 이용할 수 있다.
- ② 저작물 이용 행위가 제1항에 해당하는지를 판단할 때에는 다음 각 호의 사항을 고려하여야 한다.
 1. 영리 또는 비영리 등 이용의 목적 및 성격
 2. 저작물의 종류 및 용도
 3. 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성
 4. 저작물의 이용이 저작물의 현재 또는 장래의 시장이나 가치에 미치는 영향 (문화체육관광부 2010: 8)

개정 저작권법 제35조의2는 공정이용에 관한 보충적 일반 조항에 해당하며 이는 앞서 살펴 본 미국의 저작권법 제107조를 참고한 규정이다. 제1항과 제2항은 서로 별개의 규정이 아니라 후자가 전자의 판단요소를 규정한 것으로서 서로 불가분의 관계를 맺고 있으며, 제2항의 4가지 요소는 앞서 살펴 본 미국의 4단계 테스트에 해당한다. 따라서 앞으로 우리나라의 공정이용에 관한 법원의 해석은 미국의 영향을 크게 받을 것으로 예상된다.

한편, 공정이용의 해석과 관련해 저작권상생협의체가 발표한 「저작물의 공정이용에 관한 가이드라인(2010)」¹⁵⁾은 “사례 제시”라는 제목 하에 공정이용에 관한 여러 가지 구체적 사안에 대한 답을 제시하고 있다. 이 내용은 국민들이 많이 접하는 저작권법 관련 사안에 대해 그것이 공정이용에 해당하는지 아닌지

15) 문화관광체육부 연구용역, 각계 전문가가 포럼 및 위원으로 참석하여 작성함

를 이해하기 쉽게 설명한 부분이다. 이 가운데 사례 32번은 “기존 저작물을 장애인을 위하여 점자, 소리, 영상, 자막 등을 제작하였다면 공정이용에 해당되는가?”라는 질문과 함께 다음과 같은 답변을 제시하고 있다.

[...] 자막 등은 시각장애인 등을 위한 것이 아니라 청각장애인 등을 위한 것일 수 있는데, 아직 우리 저작권법상 청각장애인 등을 위한 권리제한규정은 없으므로, 결국 공정이용 일반조항에 의하여 공정이용으로 볼 수 있는 경우가 아닌 한 자유이용이 허용되지 않는 경우라 할 수 있습니다.

일반조항의 적용에 있어서는 특히 ‘영상’의 경우에, 그것이 장애인 등을 위해서만 제공되고, 비장애인에게는 제공되지 않는다는 것이 확실하게 보장되어 저작물에 대한 현재 또는 장래의 시장 및 가치를 위협하는 정도가 약할 것을 가장 중요한 요소로 고려하여야 할 것입니다. 그러한 보장이 없어서 비장애인에게도 제공될 가능성이 많다면 비록 장애인을 위한 면에서의 공익적 가치가 크더라도 공정이용을 인정하기가 어려울 것으로 생각합니다. 물론 그러한 보장이 있는 경우에도, 그것을 허용하는 개별규정이 없는 상태에서 일반조항을 통해 공정이용으로 인정될 지 여부는 불분명한 면이 있습니다. (저작권상생협의체 2010: 205)

위의 사례 제시에서도 확인 가능하듯이 비장애인을 위한 자막의 제작 및 배포는 원칙상 공정이용에 해당하지 않는다. 설령 팬 번역이 공익적 가치를 내포하고 있더라도 그것이 새로 도입될 일반조항을 통해 공정이용으로 인정될지는 여전히 미지수이다. 이렇듯 「저작물의 공정이용에 관한 가이드라인」은 팬서브의 불법성을 간접적으로 규정하고 있다.

따라서 우리나라에서는 공정이용의 원칙이 아직까지 제도화되지 않았으며, 관련 규정이 포함되어 있는 개정 저작권법이 발효되는 상황에서도 팬 번역의 지위는 미국의 경우처럼 불안정한 상황에 놓여 있다. 그런데 국민 다수가 세계적 수준의 디지털 매체를 사용하고 있고 팬 번역이 매우 활발하게 이루어지고 있는 상황까지 감안하면, 향후 팬 번역과 관련된 법적 문제들이 전면으로 부각될 가능성도 없지 않다. 이에 우리나라가 팬 번역의 긍정적 효과를 최상으로 끌어올리고 팬 번역의 법적 정당성을 확보하기 위해서는 최소한 다음과 같은 노력이 필요하다.

첫째, 공정이용의 국내법 편입에서 한 발 더 나아가 공정이용의 원칙이 저

작권법의 취지를 보다 충실히 반영할 수 있도록 개정되어야 한다. 지금까지 우리의 저작권법과 그 적용은 저작자의 경제적 권리를 보호하는데 초점이 맞추어져 있었으며 그 결과 법의 취지인 ‘문화 및 관련 산업의 발전’은 다소 간과되어 왔었다. 즉 그간 저작권법에서는 저작자의 이익과 사용자의 이익이 제로섬(zero sum)의 관계에 있는 것으로 해석되어 왔다. 하지만 아래의 지적처럼 저작자의 이해와 공정이용의 활성화는 긴장과 갈등의 관계에 있는 것이 아니라 동시에 추구해야 할 상생의 요소이다.

저작권법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화 및 관련 산업의 향상발전에 이바지함을 목적으로 하고 있다(제1조). 이러한 저작권법의 목적에 비추어 보면, 저작권 등의 권리 보호와 공정이용의 도모는 결국 ‘문화 및 관련 산업의 향상발전’이라고 하는 궁극적인 목적을 떠받치는 두 기둥이라 할 수 있다.

이 두 기둥 중 어느 하나라도 무너지면 저작권법의 목적은 달성될 수 없고 [...] 저작권자 등의 권리에 대한 적절한 보호를 등한히 하면서 이용의 활성화에만 초점을 맞출 경우에는 창작 및 관련 투자의 유인이 고갈되어 결과적으로 관련 산업의 침체와 함께 [...] 저작물의 이용 활성화라는 목적 자체도 실현할 수 없게 된다. 한편으로, 저작권자들의 권리를 보호하는 데만 극도로 치중하여 이용 활성화를 위한 공정이용의 보장을 소홀히 하게 될 경우에는 저작물의 이용이 전체적으로 위축되어 문화적 다양성과 활력을 잃게 되고 동시에 관련 산업의 발전을 가로막는 병목현상이 야기되어 결과적으로 저작권자 등과 이용자 사이의 선순환관계가 단절되게 된다. 이것은 실질적인 관점에서 볼 때 권리자들에게 결코 바람직한 결과라 할 수 없다. (저작권상생협의체 2010: 1, 머리말)

이러한 관점에서 볼 때 저작자의 경제적 권익을 보호하면서 동시에 팬 번역의 공익성을 극대화하기 위해서는 팬 번역 또는 팬 활동의 공정이용에 관한 개별규정을 신설하는 것도 가능하다. 예를 들어 팬 번역가와 배포 집단이 합리적인 윤리강령에 따라 팬 활동을 지속할 경우 그 정당성을 인정해주는 예외조항을 제정하는 것이다. 만일 현실적으로 이러한 방법이 불가능할 경우에는 국외의 연구에서 제시된 것처럼 공정이용에 대한 법원의 유연하고 균형 있는 시각과 해석이 필요하다. 법원이 4단계 테스트를 보다 폭넓게 해석하여 팬 번역

의 장점을 판결에 적극 반영하고 그러한 판결들이 공정이용의 판례로 자리 잡는다면 팬 번역의 정당성과 지위는 향상될 것으로 기대된다.

둘째, 그 어느 때보다도 팬 집단의 윤리적 태도가 필요하다. 제2장에서 언급하였듯이 팬 집단은 비영리적인 목적을 위해 팬 번역을 실시하고 그 배포 활동 또한 라이선스의 취득과 함께 종료된다. 하지만 일부의 사례가 보여주듯이 팬 번역과 관련된 윤리강령이 무시되고 팬 번역의 배포가 저작자의 이해와 관계없이 무분별하게 시행된다면 ‘팬 번역의 공정이용’에 관한 어떠한 주장도 설득력을 얻을 수 없다. 따라서 팬덤 스스로가 자체규율을 통해 팬 번역의 윤리성을 확보할 수 있어야 하고 이를 통해 법원의 호의적 판결이 가능하도록 해야 한다. 물론 이는 팬 번역이 법적 정당성을 확보할 수 있는 근본적인 방안은 될 수 없으나 외국의 사례처럼 부정적인 판결을 최소화시킬 수 있는 보다 현실적인 대안은 될 수 있다.

셋째, 팬 번역과 공정이용에 관한 학술연구 및 사회적 논의가 시급하다. 최근 들어 디지털 대체와 관련 기술이 급속히 발전하고 FTA 등의 교역협정이 점차 늘어나면서 우리나라에서도 저작물 사용과 그 제약 조건이 점차 강화되는 양상을 보이고 있다. 하지만 일반대중의 의식과 행동은 그러한 변화를 따라가지 못하고 있다. 저작권 침해와 소송에 관한 외국의 소식은 말 그대로 ‘남의 나라 이야기’로 인식되고 있으며 저작물의 공정이용에 관한 논의도 겨우 걸음마 단계에 있다. 특히 팬 번역과 관련된 관행은 공정이용에 관한 학술적 논의는 물론 언론이나 그 밖의 사회적 논의에서도 크게 주목받지 못하고 있다. 이러한 상황에서 팬 번역에 관한 논의와 연구는 앞서 설명한 두 가지 과제, 즉 공정이용 조항의 개정과 팬 집단의 윤리성 강화 등을 가능케 할 수 있다.

5. 맺음말

인터넷과 디지털 기술의 발전 덕택에 우리사회의 문화교류 방식은 근본적인 변화를 겪었으며 문화 확산의 주체도 소수의 미디어 제작자에서 다수의 프로슈머로 바뀌었다. 팬 번역은 이와 같은 패러다임적 변화의 실례로서, 컬트적 지위에서 점차 문화적 주류로 자리를 잡아가고 있다. 하지만 팬 번역은 범리상

불법이라는 이유만으로 그동안 큰 관심을 받지 못했다. 이러한 상황에서 본 논문은 팬 번역에 대한 옹호적 시각을 제시하면서 팬 번역이 공정이용의 원칙에 편입되어야 함을 주장했고 팬 번역이 법적 정당성을 확보하기 위한 방법으로 팬 집단의 윤리성 강화와 사회적·학술적 논의의 필요성을 제기하였다.

그러나 본 논문에서 제시한 주장과 관점들은 팬 번역의 ‘경제적 폐해’를 우려하는 기존의 관점에서 볼 때 아쉬운 측면이 없지 않다. 후자는 현 제도 하에서 팬 번역의 위법성을 해결할 수 있는 보다 현실적인 방안을 원할 수도 있고, 또 어떤 이는 본문에서 제시된 실례들이 각 사회의 상황에 따라 다르게 적용 해석될 수 있다고 주장할지 모른다. 따라서 팬 번역의 정당성과 관련된 후속 연구들은 팬 번역의 긍정적 측면과 관련된 보다 다양한 실례들을 수집하고 이를 바탕으로 팬 번역의 법적 지위를 향상시킬 수 있는 보다 구체적인 근거를 마련해야 할 것이다.

참고문헌

- 김모래 (2008) 「팬아트(Fan Art)의 자유: 저작권법적 접근」, 석사학위 논문, 연세대학교.
- 레비, 피에르 (1997) 『집단지성: 사이버 공간의 인류학을 위하여(L'intelligence Collective: Pour une Anthropologie de Cyberspace)』, 권수경 옮김 (2002), 서울: 문학과 지성사.
- 문화관광체육부 (2010) 「저작권법 일부개정법률(안)」 (문화관광체육부 입법행정 예고 자료), <http://www.mcst.go.kr>.
- 저작권상생협의체 (2010) 「저작물의 공정이용에 관한 가이드라인」, <http://www.mcst.go.kr>.
- Anime News Network (2003) ‘A New Ethical Code for Digital Fansubbing’, 8 June, <http://www.animenewsnetwork.com/feature/2003-06-08/2>.
- Caffrey, Colm (2009) *Relevant Abuse? Investigating the Effects of an Abusive Subtitling Procedure on the Perception of TV Anime Using Eye Tracker and Questionnaire*, Unpublished PhD dissertation, Dublin City U.

- Denison, Rayna (2011) 'Anime Fandom and the Liminal Spaces between Fan Creativity and Piracy', *International Journal of Cultural Studies* 14(5): 1-18.
- Duhl, Gregory M. (2003) 'Old Lyrics, Knock-Off Videos, and Copycat Comic Books: The Fourth Fair Use Factor in U.S. Copyright Law', *bepress Legal Series* (Paper 45), <http://law.bepress.com/expresso/eps/45>.
- Hatcher, Jordan (2005) 'Of Otaku and Fansubs: A Critical Look at Anime Online in Light of Current Issues in Copyright Law', *SCRIPT-ed* 2(4): 544-571.
- Hill, Matt (2002) *Fan Cultures*, London: Routledge.
- Jenkins, Henry (2006) *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York UP.
- Lee, Hye-Kyung (2009) 'Between Fan Culture and Copyright Infringement: Manga Scanlation', *Media, Culture & Society* 31(6): 1011-1022.
- (2010) 'Cultural Consumer and Copyright: A Case Study of Anime Fansubbing', <http://www.kcl.ac.uk>.
- Lee, Youkyung (2011) 'Nimble Entrepreneurs Help Korean Wave Go Global', *Yonhap News*, 29 August, <http://english.yonhapnews.co.kr>.
- Leonard, Sean (2005) 'Progress Against the Law: Anime and Fandom, With the Key to the Globalization of Culture', *International Journal of Cultural Studies* 8(3): 281-305.
- Mangiron, Carmen (2006) 'Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator', *Perspectives: Studies in Translatology* 14(4): 306-312.
- Muscar, Jaime (2006) 'A Winner Is Who? Fair Use and the Online Distribution of Manga and Video Game Fan Translations', *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law* 9(1): 223-254.
- Noda, Nathaniel T. (2008) 'When Holding on Means Letting Go: Why Fair Use Should Extend to Fan-Based Activities', *Sports and Entertainment Law Journal* 5: 64-104.
- (2010) 'Copyrights Retold: How Interpretive Rights Foster Creativity and Justify Fan-Based Activities', *Seton Hall Journal of Sports and Entertainment Law* 20(1): 131-163.
- O'Hagan, Minako (2008) 'Fan Translation Networks: An Accidental Translator Training Environment?', in John Kearns (ed.) *Translator and Interpreter Training: Methods and Debates*, London: Continuum, 158-183.
- Parkin, Simon (2008) 'You Say Tomato: A Pro on Fan-Translating Nintendo's Mother 3', <http://www.gamasutra.com>.
- Pym, Anthony (2011) 'Translation Research Terms: A Tentative Glossary for Moments of Perplexity and Dispute', in Anthony Pym (ed.) *Translation Research Projects 3*, Tarragona, Spain: Intercultural Studies Group, 75-110.
- Tushnet, Rebecca (2007) 'Copyright Law, Fan Practices, and the Rights of the Author', in Jonathan Gray, Cornel Sandvoss and C. Lee Harrington (eds) *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*, New York: New York UP, 60-71.
- Yang, Jeff (2004) 'ASIAN POP Manga Nation', <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/g/a/2004/06/14/manganation.DTL&ao=2>.

〈부록〉

A New Ethical Code for Digital Fansubbing (June 8, 2003)

This code of ethics is based on 6 basic premises from which a certain number of specific rules are derived.

1. The main purpose of fansubs is to allow English-language fans access to obscure anime they would never see otherwise.
 - a. At least once a year, a fansubber should justify his or her existence by subbing an obscure or older title.
 - b. A fansubber does the community no good by duplicating another's work. Therefore, if a fansub of an anime is already available, the fansubber should devote his or her efforts to another series, unless said existing fansub suffers from an excessively bad translation.
2. A secondary purpose of fansubs is to give fans an advance taste of anime that may someday be licensed.
 - a. Because of the speed at which new series are picked up, it should be assumed that a new series *will* be picked up. Therefore only the first 4 or 5 episodes should be fansubbed in order to give a taste of the anime. (roughly the same as viewing the first DVD release)
 - b. If, after the show has completed its run in Japan (or one year from the airing of the first episode), the title is still unlicensed, then fansubbing may continue.
3. Fansubs are not to be considered a substitute for owning a legal, English-language copy.
 - a. Do not distribute an American-licensed anime. Distribution must stop the instant a license is announced. Any distribution after that point gives the licensee legal cause to pursue the fansubber.
 - b. Fansubs are not meant to compete with a professional product, therefore perfection should not be considered a goal. Small improvements in video quality or translation should not be considered justification to create another competing fansub.
 - c. Fansubs are not meant to compete with a professional product, therefore the audio/video quality of a fansub should not attempt to match or better the quality of a professional DVD. In fact, a large filesize is a hindrance to the spread of a fansub and thus goes against the purpose of increasing awareness of a title. 175MB per 25-minute episode should be considered a maximum and 140MB a better choice.

4. Fansubbers should operate in a manner which minimizes impact on the commercial interests of anime-producing companies as it is in the best interests of anime fandom that these companies be healthy and create more anime.
 - a. Do not fansub an American-produced anime. Even if the company didn't officially announce a "license" or a release date, we know it's going to come to the US.
 - b. If the Japanese company went to the trouble of producing a DVD with English subtitles, do not fansub it and especially do not rip it and pretend it's a fansub. Region-2 encoding on the DVD is easily overcome and not considered a sufficient obstacle to fans to justify a fansub.
 - c. If the creators of the show specifically request it not be distributed over the internet, their wishes should be respected.
 - d. Encouraging and supporting people who choose to pick up the R2 DVDs as they come out is a good idea. Make the timed script available as a DVD subtitle file for people who would like to buy the Japanese DVD but don't understand Japanese.

5. We have an interest in the way other fans behave because it affects the reputation of all fandom.
 - a. If you see any series that is licensed (beyond one or two episodes, especially) on a fansubber's website, e-mail them about it. If they do not take it off in a certain number of days, e-mail the company that holds the license. Remember to give the company the URL and what series/OAV/movie is being fansubbed that is now licensed.
 - b. The fansubber should promote fansub ethics by displaying the code of conduct expected of the viewer somewhere in the anime (preferably during the eyecatch), such as: not for sale, rent or auction; do not distribute once licensed; if you liked this anime, please buy a legit copy once it becomes available.

6. You make fansubs voluntarily, out of your own free time, because you are a fan. Never for personal profit or recognition. If at any time you feel you should be compensated for the work you've done then you're probably doing this for all the wrong reasons.
 - a. The fansubber's goal should be to promote the anime they are fansubbing, not to promote themselves. As such, a fansub shouldn't contain credits (translator, timesetter, etc.) or a watermark identifying the group. The only exception is the name and website of the fansubber, presented at the beginning, eyecatch or end.
 - b. At no time should money be made from distributing fansubs. The one and only reason to ask for money is to offset the cost of distribution supplies such as blank DVDs, CDs, packaging materials, shipping costs. A fansubber should not charge for time or labor (time spent copying CDs, going to the post office) as he is doing this voluntarily. Where distribution costs exist, those costs should not be rounded up, either to simplify pricing or to obtain compensation for labor; this amount, no matter how small, is not part of the distribution costs.
 - c. Start-up costs and expansion costs of fansubbing equipment are the sole responsibility of those that would subtitle/distribute. You may not charge for the non-distribution costs associated with fansubbing, like buying the R2 DVD, paying for a translation or maintaining a website. Charging these expenses out to fans requesting fansubs is not reasonable. These expenses are considered the costs of participating in this expensive hobby. Fans or other sources, however, can voluntarily provide funds for these costs.

[Abstract]

A Study on Improving the Legal Status of Fan Translation: With Emphasis on the 'Fair Use' Principle

Lee, Sang-Bin
(Dongguk University, Seoul)

The advent and advancement of digital technology has allowed laypeople around the world to recreate licensed cultural products in their own way. For example, fans of Japanese manga and anime translate and edit their beloved titles and share the translations in their online fandom for common knowledge and interaction.

This article revolves around 'fan translation', the unofficial translation by a fan (or a group of fans) of various forms of media, including movie, video game, and comic. The paper begins with discussions about the legal status of fan translation under the existing copyright laws and two positive viewpoints of fan translation practices (i.e., (1) Fan translation hardly causes harms to those related to the copyrighted materials and (2) it has highly beneficial effects on copyright holders, businesses and society). The article then proceeds to delve into the legal status of fan translation from the perspective of the US's fair use provision (17 USC 107). The final section looks into the legal status of fan translation under Korea's new copyright law and suggests ways to ensure that it can be accepted as legal or legitimate.

▶ Key Words: fans, fan translation, copyrighted materials, legal status, fair use

이상빈

동국대학교(서울) 영어영문학부 영어·통번역학전공 조교수

sblee@dongguk.edu

관심분야: 체계기능언어학, 커뮤니티 통역, 법률번역

논문투고일: 2011년 10월 24일

심사완료일: 2011년 12월 12일

게재확정일: 2011년 12월 15일