

번역기계, 팬번역가, 로컬라이저의 네트워크: 게임번역기 MORT를 통해 살펴본 게임번역 네트워크의 미래

이 상 빈
(한국외대)

1. 서론

알파고(AlphaGo) 충격 이후 국내 번역학 분야에서도 ‘기계’에 대한 관심이 높아지고 있다.¹⁾ 과연 인류는 알파고에 해당하는 인공지능 번역기를 개발할 수 있을까? 우수한 번역기계가 개발될 경우 번역가와 번역교육은 어떻게 변해야 하는가? 기계도 문학작품과 같은 표현적 텍스트를 만족스럽게 번역할 수 있을까? 번역기계의 시대에 번역생산의 패러다임은 무엇인가? 이처럼 번역기계를 둘러싼 문제는 매우 다양하고 흥미로울 뿐만 아니라 번역산업의 미래에 있어서도 적지 않은 의미를 지니고 있다. 하지만 국내 번역학계의 관련 논의와 전문성은 굳이 해외의 상황과 비교하지 않더라도 매우 미흡한 상황임을 쉽게 짐작할

1) 본 논문에서는 기술(technology)과 기계(machine)를 거의 동일한 의미로 사용한다. 이는 기계번역에서의 ‘기계’가 일반적으로 기술에 가깝기 때문이다.

수 있다(cf. 이노신·이신재·이재영·이주희 2016; 임순정·한미선 2014 등).

본 논문의 목적은 국내에서 사용되고 있는 ‘실시간 게임번역기’ MORT를 소개하면서, 번역기계가 수반되는 게임번역의 과정은 어떠한 모습을 띠 수 있는지 보여주고, 그러한 번역과정에서 기계의 역할은 무엇인지, 나아가 번역기계는 다른 관련주체들(게이머, 팬번역가, 개발자, 로컬라이저)과 어떠한 관계를 맺을 수 있는지를 분석·전망하는데 있다. 이러한 측면에서 본 연구는 번역학이 전통적으로 주목해왔던 주제를 과학적으로 검증하거나 증명하기보다는, 지금까지 논의되지 않았던 주제를 소개하고 그 내용에 사회학적 분석을 곁들임으로써 미래의 관련논의를 이끌어내고자 한다.²⁾

본 논문의 구성은 다음과 같다. 먼저 제2장에서는 실시간 게임번역기 MORT를 간략히 소개한다. 특히 MORT의 이력과 실행방식 나아가 번역학에서 주목할 만한 MORT의 세 가지 특징에 대해 살펴본다. 이어 제3장에서는 MORT의 개발과 활용이 우리에게 시사하는 바를 간략히 논의한다. 그리고 제4장에서는 MORT가 어떠한 과정을 통해 발전·확장되었고 그러한 과정에서 다른 번역주체들과 어떠한 관계를 맺었으며 어떠한 역할을 수행했는지 정리해본다. 이를 위해 필자는 브루노 라투르(Bruno Latour)가 주창한 행위자 네트워크 이론(Actor Network Theory)을 설명하고 그 핵심개념을 토대로 ‘MORT의 번역네트워크’를 고찰할 것이다. 마지막으로 제5장에서는 기계를 포함하는 게임번역의 네트워크가 어떠한 특징을 갖게 될지 전망해본다.

2. 실시간 게임 번역기 MORT

MORT는 Monkeyhead’s OCR Real-time Translator의 약자로, 개발자 김무영(별명: Monkeyhead)이 지난 2013년 11월 자신의 블로그에 공개한 실시간 계

2) 게임분야에서의 기계번역은 해외에서도 충분히 논의되지 않은 주제이다. 게임번역 전문가 베르날 메리노(Bernal Merino 2015: 206)에 따르면 기계번역은 <2014 게임개발자 컨퍼런스>(Game Developers Conference 2014)가 개최되고 나서야 본격적으로 논의되기 시작했다. 따라서 본 논문에서처럼 게임번역의 맥락에서 번역기계의 사례를 구체적으로 논하는 것은 그 자체만으로도 의미가 있을 것이다.

임 번역기이다. MORT의 최신 버전은 본 연구가 진행되던 2016년 6월 초를 기준으로 Ver. 1.15이며, 이는 첫 버전이 배포된 이후 15번의 업데이트가 진행된 결과이다. MORT는 컴퓨터 화면에 있는 대사를 이미지로 캡처한 후 OCR을 이용해 대사를 추출하고 마이크로소프트의 Bing 번역기, 네이버 번역기, 텍스트 DB 등을 활용하여 게임 속 대사를 번역하는 프로그램이다.³⁾

MORT를 실행하는 기본 과정은 다음과 같다. 먼저 대사가 등장하는 영역을 지정한다. 영역을 지정하기 위해서는 프로그램 상의 ‘Search’ 버튼을 누른 후 대사가 나오는 영역을 <그림 1>의 점선처럼 드래그할 수 있고, 대사의 위치가 가변적일 경우 ‘빠른 OCR’ 기능을 이용할 수도 있다. 또한 ‘옵션’ 창(<그림 1>의 오른쪽 이미지)을 통해 폰트, 스킨, 번역방법, 이미지 등을 세부적으로 조정하여 자막의 정확성과 품질을 높일 수 있다. 이러한 설정이 끝나면, 게이머가 위치시킨 ‘번역창’(<그림 1>의 왼쪽 하단)에서 한국어 자막이 실시간으로 출력된다.

그림 1 MORT의 설정 화면⁴⁾

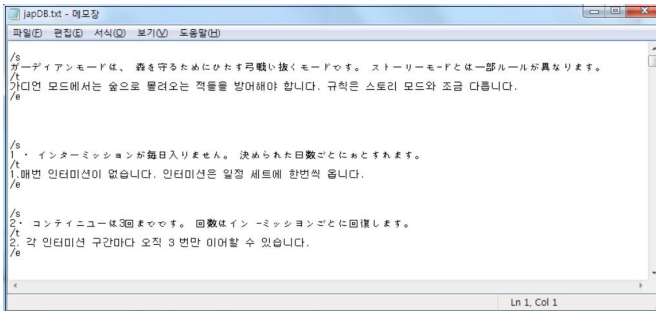


MORT에는 세 가지 주목할 만한 특징이 있다. 첫째, MORT는 기계번역

- 3) Bing을 사용한 이유에 대해서는 확인이 필요하다. 참고로 햄프셔와 포르터 살비아 (Hampshire & Porta Salvia 2010)는 10개의 FOMT(free online machine translator) 시스템을 비교하면서 Google 번역의 품질이 가장 우수하다고 결론 내렸다.
- 4) 본 논문에서 사용된 MORT와 관련된 이미지는 개발자의 블로그에서 발췌되었다.

(MT)과 번역메모리(TM) 체제를 동시에 지원하며, 번역의 참여문화를 지향한다. 보다 구체적으로 말하자면, MORT는 Bing 번역기와 같은 ‘무료 온라인 자동번역기’(free online machine translator, 이하 ‘FOMT’)를 통한 실시간 기계번역을 지원하는 동시에, 이미 MORT를 통해 생성·저장된 번역 DB(그림 2)를 이용하여 실시간으로 게임대사를 출력한다.⁵⁾ 이 가운데 DB 방식은 (완성도가 떨어지는) 현재의 기계번역 수준을 감안할 때 훨씬 더 선호되는 경향이 있다.⁶⁾ 왜냐하면 게이머가 사용하는 DB는 MORT를 통해 생성된 기계번역이 여러 게이머를 통해 다듬어진, 품질 높은 번역이기 때문이다. 즉, MORT 사용자는 원작게임의 대사와 그 번역을 텍스트 파일(.txt)로 저장·소유할 수 있으며, 보다 만족스러운 게임경험을 구현하기 위해 번역대사를 직접 수정할 수도 있다.⁷⁾

그림 2 MORT가 생성한 번역 DB 화면(일본어 원문과 한국어 번역)⁸⁾



- 5) MORT는 무료 온라인 자동번역기를 기반으로 작동하기 때문에 그 자체가 독립형(stand alone) 번역기는 아니다. 하지만 MORT의 주요 기능, 제작 목적, 옵션 등을 고려할 때 자동번역기라는 말이 불합리한 것은 아니다.
- 6) 통계기반 온라인 기계번역의 품질에 대해 아직까지 부정적인 시각이 많다(e.g., 임순정·한미선 2014). 그럼에도 불구하고 게임분야에서는 어색한 번역도 구하기 어려운 경우가 많아 팀왈도와 같은 비전문 집단의 번역도 크게 환영받고 있다. 오헤이건과 만지룬(O'Hagan & Mangiron 2013: 322), 도어티(Doherty 2016: 962) 등도 목적에만 어느 정도 부합한다면 ‘없는 것보다 있는 게 좋다’고 주장한다.
- 7) MORT는 “일본 게임의 소스파일이 필요하거나 프로그래밍 기술이 없어도 되기 때문에 접근성이 높다. 유저는 그저 맞는 해석한 내용만 텍스트 파일에 입력하면 된다. 영화 자막처럼 싱크를 맞추는 필요도 없다” (김무영 2013).
- 8) /s: 원문 시작(source/start), /t: 번역문 시작(translation), /e: 개별 자막 끝(end)

둘째, MORT의 번역은 팬서브(fansub)의 ‘형태적 특징’(김순영·정희정 2010: 87-90; 이지민 2015)을 갖는다. 게이머는 MORT를 통해 자막의 색깔, 크기, 폰트, 심지어 자막의 위치 등을 쉽게 지정할 수 있는데, 이러한 기능은 번역 자체가 게임경험을 훼손시키지 않도록 하는데 기여한다. 예컨대 3인칭 슈팅게임(TSG: Third-person Shooter Game)과 같이 고도의 집중력을 요하는 게임에서는 <그림 3>에서 확인할 수 있듯이 게이머의 시선이 게임장면과 최대한 분리되지 않도록 자막을 화면중앙 쪽으로 위치시키고 자막의 가시성(폰트 색, 굵기 등)도 변경할 수 있다.

그림 3 한국어 자막의 색깔과 위치(게임 *Red Faction: Armageddon*)



셋째, MORT는 일반 후킹(hooking) 프로그램과 달리 게임 프로그램을 건드리지 않아 윤리적인 문제로부터 자유롭다.⁹⁾ 개발자에 따르면 MORT는 글자의 이미지를 읽을 뿐 게임 프로그램을 건드리지 않기 때문에 “후킹 프로그램이나 게임 속 데이터를 변조해 한글을 집어넣는 패치 작업과 달리 저작권 등 법적인 부분에서 문제가 없다”(남혁우 2013). MORT의 이러한 특징은 팬번역의 위법 가능성을 미리 인지하고 해결하려는 기술적 전략으로, 게임 개발업체의 이해에도 저해되지 않는다(이상빈 2011).

9) 후킹이란 컴퓨터 프로그램에서 소프트웨어 구성 요소 간에 발생하는 메시지 등을 중간에서 가로채거나 전환하는 명령, 방법 등을 일컫는다.

3. MORT의 시사점

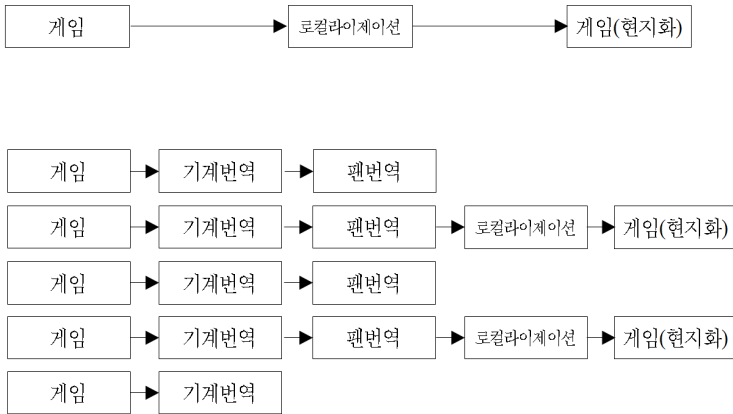
앞서 살펴보았듯이 게임번역기 MORT는 FOMT 시스템을 기반으로 실시간 한글번역을 지원함은 물론, FOMT의 번역을 수정·배포가 용이한 텍스트 파일로 제공한다. 또한 게임 프로그램을 건드리지 않고 대사를 번역하기 때문에 법적인 부분에서도 문제의 소지가 거의 없다. 다시 말해 MORT는 기능성, 접근성, 윤리성 등의 측면에서 적지 않은 잠재력을 가진, 게이머 중심의 번역기이다.

하지만 MORT라는 번역기는 단순한 프로그램이나 기술의 문제로만 다루어질 것이 아니라 보다 폭넓은 관점에서 논의될 필요가 있다. 왜냐하면, 앞으로 구체적으로 언급되겠지만, MORT와 함께 부각되는 새로운 번역주체와 번역과정은 게임번역의 생태계가 어떠한 형태로 발전될 수 있는지를 보여주기 때문이다.

MORT가 주는 시사점은 다음과 같이 두 가지로 요약될 수 있다. 첫째, MORT는 보다 다양한 번역주체가 참여하는, 게임번역의 새로운 과정을 보여준다. 먼저 MORT를 둘러싼 번역주체를 생각해보면, 개발자, 팬번역을 수행하는 게이머 그리고 꾸준히 발전되고 있는 번역기계로 요약할 수 있다. 이 가운데 번역기계는 팬번역가(게이머)가 활용할 수 있는 1차 번역본을 제공하고, 팬번역가는 비공식 “번역에디터”(traditors)(cf. Gambier & Munday 2014: 27)로서 자신이 경험한 게임플레이를 바탕으로 기계번역의 결과를 수정하고 공유한다. 한편, 개발자는 1차 번역물의 품질을 높이기 위해 게이머의 의견을 수렴하여 번역기계의 기능을 개선한다. 결국 MORT와 같은 번역기계가 활성화되면 기존에 두각을 나타내지 않았던 주체들이 번역의 과정에서 보다 적극적인 역할을 수행할 수 있다. 여기서 예측 가능한 점은 개발자, 팬번역가, 번역기계 등의 주체들이 로컬라이제이션의 과정에도 직접적인 영향을 줄 수 있다는 것이다.¹⁰⁾ 예컨대 로컬라이저(localizer)는 MORT로부터 파생된 팬번역과 해당게임의 인지도를 확인한 후 로컬라이제이션의 진행 여부를 결정하고 나아가 팬번역의 내용을 참고하여 같은 시간동안 보다 많은, 보다 게이머 친화적인, 현지화 버전을 생산할 수 있다. 아래 <그림 4>는 MORT와 같은 게임번역기가 활성화될 경우 로컬라이제이션이 진행되는 과정(하단)을 기존의 과정(상단)과 비교한 것이다.

10) 본 논문에서 “로컬라이제이션”과 “현지화”는 의미상 큰 구분 없이 사용된다.

그림 4 번역기계의 개입으로 인한 게임번역 과정의 변화(예시)



<그림 4>의 첫 번째 그림은 현재의 게임시장에서 확인할 수 있는 로컬라이제이션의 진행과정을 단순화시킨 것이다. 이에 비해 두 번째 그림은 ‘기계번역’과 ‘팬번역’이 개입된, 미래의 현지화 과정을 보여준다. 구체적으로 말하자면, 미래의 게임시장에서는 번역기계 덕분에 지금보다도 많은 수의 게임이 자동으로 번역되며, 게이머는 이 가운데 일부를 선정하여 번역 DB의 품질을 높인다. 이후 로컬라이저는 팬번역 가운데 일부를 선택하여 현지화 과정을 마무리한다. 이 때 로컬라이제이션은 현재의 과정보다 훨씬 더 빠른 속도로 진행되며, 현지화되는 게임의 수도 지금보다 많아지게 된다.

둘째, MORT와 같은 번역기는 게임산업을 활성화시키는데 기여할 수 있다. 앞서 살펴보았듯이 MORT는 FOMT를 활용하여 어느 정도 수용 가능한 실시간 게임번역을 제공할 수 있다. 또한 출력된 번역 DB를 여러 게이머가 직접 수정·배포할 수 있도록 함으로써 보다 자연스러운 번역을 단시간에 생산할 수 있도록 지원한다. 따라서 MORT는 예전 같았으면 번역되지 않았을 게임도 번역이 되도록 유도하고, 상대적으로 적은 노력으로도 게이머의 눈높이에 맞는 번역을 생산할 수 있는, 새로운 기회를 제공한다. 또한 MORT를 통해 구축된 한글 DB는 현지화가 되지 않은 게임의 플레이를 촉진시킬 수 있기 때문에 궁극적으로 게임개발업체의 시장진출 및 확대를 도울 수 있다.

4. 번역기계 MORT의 네트워크

실시간 게임번역기 MORT는 개발자, 팬번역가, 게이머 등의 인간집단과 긴밀한 상호작용을 맺고 있으며, 인터넷, FOMT, 개발자 블로그 등을 매개로 검색, 운영, 배포, 확산되어 왔다. 다시 말해 MORT의 구상부터 사용, 확산에 이르는 일련의 과정에는 이해관계를 가진 인간집단뿐만 아니라 그 집단과 관련된 다양한 기술이 전제되어 있다. 따라서 MORT와 같은 새로운 번역 생태계를 이해하기 위해서는 번역의 사회적 상황을 인간과 기술의 상호작용 및 교호(association) 속에서 설명할 수 있어야 한다. 이에 본 장에서는 비인간(non-human) 행위자의 사회적 역할을 강조하는 ‘행위자 네트워크 이론’(actor network theory, ANT)을 살펴본 후 MORT가 우리에게 시사하는 번역기계와 인간의 관계를 논하고자 한다.

4.1 라투르의 행위자 네트워크(ANT) 이론

프랑스의 과학기술학자 브루노 라투르(Bruno Latour)는 미셸 칼롱(Michel Callon), 존 로(John Law) 등과 더불어 1970년대부터 행위자 네트워크 이론(이하 ‘ANT’)을 주창해왔다. ANT는 ‘과학지식사회학’(SSK: sociology of scientific knowledge)과 마찬가지로, 과학 또한 사회적 구성(결과물)이라고 주장한다. 하지만 ANT는 “과학지식의 구성을 종래의 구성주의 접근들처럼 인간의 ‘순수이성’ 또는 ‘사회’와 같은 인간중심적 요인으로 설명하는 데서 탈피하여, 인간과 비인간 행위자들 사이의 동맹으로 구축되는 이질적 연결망[네트워크]”(김환석 2005: 141)으로 설명한다. 다만, 여기서 말하는 ‘행위자 간의 연결망’이란 실제로 “연구해야 할 실재(實在, reality)가 아니라 실재를 설명하는데 도움이 되는, 하나의 메타포”(Buzelin 2012: 189)에 해당한다.

라투르는 사회적 네트워크를 설명하기 위해 ‘행위소’(actant)라는 개념을 도입한다. 그에 따르면 사회학의 과정은 단순히 인간만을 관찰·분석하는 데 있는 것이 아니라 사회적 네트워크를 구성, 강화, 유지, 파괴하는데 관여하는 모든 요소, 즉 기계, 기술, 아이디어, 미생물, 심지어 운명 등을 포함하는 행위소의 분석에 있다(Tyulenev 2014: 165).¹¹⁾ 예컨대 자동차 교통의 네트워크에서는 다

음과 같은 행위소를 생각해 볼 수 있다.

안전벨트를 매는 행위는 교통경찰[인간행위소] 때문일 수도 있지만 단순히 미착용 경보음[비인간 행위소]이 귀찮아서 일수도 있다. 또한 과속방지턱 앞에서 속도를 줄이는 행위는 보행자[인간행위소] 때문일 수도 있지만 자차의 파손을 막기 위한 심리[비인간 행위소]의 결과일 수도 있다(홍성욱 2011의 사례를 참고하여 필자가 재구성함).

ANT의 관점에서 볼 때 번역가의 네트워크는 편집자, 출판업자, 비평가, 원저자, 감수자, 독자, 원문, 번역문, 번역과 관련된 결텍스트 등 다양한 행위소로 구성된다. 그리고 이들 행위소는 각자의, 또 다른 종류의 네트워크를 구성하며 번역가의 네트워크와 복잡한 상호작용을 맺는다. 보기츠(Bogic 2010: 182)에 따르면, 번역가의 네트워크를 구성하는 행위소와 그들의 교호를 추적하면 ‘끊임없이 변화하는’ 번역 네트워크의 속성을 파악할 수 있다.

ANT는 네트워크의 구성을 ‘번역’(translation)으로 설명한다. ‘번역’은 네트워크를 구성하기 위해 필요한 행위소를 파악하고 동원하는 일련의 과정을 의미하는데, 라투르에 따르면 이러한 과정은 다음과 같이 네 단계로 구분될 수 있다(김환석 2005: 146-148; Tyulenev 2014: 166). 첫째, ANT의 ‘번역’은 해결해야 할 문제를 파악하고 문제의 해결을 제안하는 소위 “문제화”(problematization)에서 시작된다. 이 단계에서 행위자는 ‘필수통과지점’(obligatory passage point, 이하 ‘OPP’)이라는 전략적 위치를 점하고 해당 문제를 겪고 있는 다른 행위소들이 OPP를 통해 문제를 해결하게끔 유도한다. 둘째, OPP는 다양한 방법과 수단을 통해 새로운 네트워크를 구성하는데 필요한 행위소들을 모집한다. 이 경우 OPP는 모집 가능한 행위소들에게 일종의 이해관계를 부여함으로써 네트워크로의 진입을 가속화시킨다. 셋째, OPP의 전략을 통해 모집된 행위소는 네트워크를 구성하는 행위자(actor)로 성장하면서, 네트워크에서의 역할을 부여받는다. 마지막으로 네 번째 단계는 구성원의 동맹이 공고화되는 “동원화”(mobilization)

11) “영어에서 ‘행위자’란 인간에게만 국한되기 때문에, 기호학으로부터 빌려온 ‘행위소’라는 개념이 인간과 비인간을 함께 가리키기 위해서 쓰인다. 행위소는 행위할 수 있는 능력을 연결망[네트워크]에 의해 부여받은 인간 및 비인간의 모든 실체를 가리키는 개념이다”(김환석 2005: 143)

의 단계로, 이 시기의 행위자는 참여에 대한 보상을 받고 다른 행위자의 참여를 확대시킨다.

하지만 ANT의 ‘번역’은 앞서 언급된 4단계를 무조건, 기계적으로, 거치지 않는다(Naidoo & Leonard 2009: 206). 실제세계의 ‘번역’ 과정은 행위소의 작용과 네트워크의 성격에 따라 어느 단계에서도 중단될 수 있고, 두 단계가 뚜렷하게 구분되지 않고 통합되어 진행되기도 한다. 또한 모든 네트워크는 예측할 수 없는 방향으로 변화할 수 있기 때문에 네트워크의 발전과정은 일반화될 수 없다. 이러한 이유로 본 연구는 MORT의 네트워크가 안정화 단계에 접어들지 않은, 소규모 네트워크임을 인지하고, MORT의 네트워크를 하나의 특정 사례로 논의하고자 한다.

4.2 MORT를 통해 살펴본 게임번역기의 행위자 네트워크

라투르의 논리대로라면 번역기계도 행위자로서 이질적 네트워크를 구성할 수 있다. 그렇다면 번역기계의 행위자 네트워크는 어떠한 과정에 따라 구축될 수 있고, 어떠한 특징을 갖는가? 또한 그러한 네트워크에서의 인간(번역가)과 기계(번역기)는 어떠한 관계를 맺을 수 있는가? 이러한 질문들은 MORT라는 특수 목적의 번역기가 사용되기 시작한 현 시점에서 탐구할만한 가치가 있다. 왜냐하면 지금보다도 성능이 우수한 번역기가 개발·사용될 경우, 본 절의 내용에서 예측할 수 있듯이, 기계번역의 행위자 네트워크는 번역가와 그 주변집단에게 훨씬 더 큰 영향을 줄 수 있기 때문이다.

MORT는 다음과 같이 세 가지 과정을 통해 구축되었다(남혁우 2013). 첫째, 김무영은 실시간 게임 번역기의 필요성을 느끼고 개발에 필요한 다양한 행위소를 동원하기 시작했으며 자신의 블로그를 OPP로 발전시켰다. 먼저 그는 자신의 블로그를 통해 지인 네 명과 협업관계를 구축하고 MORT의 디자인, UI 등을 요청했다. 그리고 개발에 필요한 검색 알고리즘, OCR, 기계학습 등의 분야를 연구하면서 MORT의 초기 버전을 탄생시켰다. 개발자 김무영은 MORT와 관련된 모든 파일을 자신의 블로그에 올려놓았기 때문에 자동게임번역, MORT 등에 관심 있는 사람들은 그의 블로그를 방문해야만 했다.

둘째, MORT의 개발자는 다양한 방식을 통해 행위소를 동원하고 OPP의 입

지를 강화했다. 예컨대 그는 MORT의 업데이트 버전과 관련 자료를 지속적으로 포스팅하면서 블로그의 정보성을 높였다. 또한 한글번역 DB를 직접 제작, 수정, 업로드 함으로써 DB가 필요한 게이머의 방문을 유도했다. 뿐만 아니라 MORT의 사용방법, 기능, 시연 등과 관련된 동영상을 YouTube 등을 통해 제공함으로써 MORT의 홍보효과를 높였다. 특히 *THIS IS GAME*이라는 게임관련 인터넷 매체에 MORT를 직접 소개하면서 관련 기사가 생산되도록 만들었다.¹²⁾

셋째, 네트워크의 일부 참여자들은 관찰자의 입장에서 벗어나 주체적인 행위자로 변모하기 시작했다. 가령 그들은 MORT의 문제점이나 개선사항을 공유함으로써 프로그램의 기능이 개선되도록 자극했고, “실시간 게임번역기(MORT) 리눅스용 클론”을 제작하는 등 MORT가 다루지 못했던 부분을 직접 해결하려고도 했다.¹³⁾ 또한 일부 참여자는 개발자만 해오던 번역 DB 구축에 직접 나서기도 했다. 2015년 4월 12일 포스트를 보면 “MORT 한글 번역 DB를 만들어 주신 X님 감사드립니다[아이디 X는 필자가 변경]”로 시작하는 글이 있는데, 이 글에 따르면 게이머 X는 “MORT의 첫 콘솔 게임이자 일본어 번역 DB”를 만드는데 기여했다. 또한 게임 *Red Faction: Armageddon*의 포스트에는 아래와 같이 번역가, 검수자의 닉네임뿐만 아니라 간단한 검수이력도 존재한다.

번역을 도와주신 L(P)님, W님, J님 감사합니다.

2014-10-05

- 미션 6까지의 검수가 끝났습니다.

2014-08-22

- 미션 2까지의 검수가 끝났습니다.
- 일부 오역/오타자를 수정했습니다(아이디의 경우 필자가 변경함).

12) 개발자의 인터뷰 기사에는 다음과 같은 부분이 있다.

지난 24일 디스이즈게임 자유게시판에 ‘실시간 게임 번역기를 만들어 봤습니다’는 글이 올라왔다. 이 글에는 MORT(Monkeyhead’s OCR Realtime Translate)라는 실시간 번역기의 짧은 시연영상과 함께 간단한 소개 문구와 블로그 주소가 담겨 있었다(남혁우 2013).

13) <http://moordev.tistory.com/85>

(몽키헤드는 이 글을 읽고 “리눅스 버전용 번역기라니 대단하네요. 글을 읽어보니 구글번역기, 오타 처리 라이브러리 등 몰랐던 것들을 알게 되었습니다.”라고 답변한다.)

현 시점에서 MORT는 ‘가역성’(reversibility)이 높은, 소규모(행위자의 수가 적고 힘이 약한) 네트워크에 속한다.¹⁴⁾ 다시 말해 MORT 네트워크의 영향력은 아직까지 미미하여 조만간 소멸되거나 약화될 가능성이 있다. 그럼에도 불구하고 MORT의 네트워크는 다음과 같이 세 가지 의미 있는 해석을 가능케 한다.

첫째, 미래의 번역 네트워크에서는 기계가 핵심 행위자(key actor)로서 기능할 수 있다. 앞서 살펴보았듯이 MORT가 출력하는 번역은 1차적으로 FOMT의 산물이며, 2차적으로는 FOMT의 번역이 수정된 결과이다. 다시 말해 MORT를 통해 게이머가 접하는 게임대사의 대부분은 기계번역과 관련 있으며, 만일 MORT와 FOMT가 없다면 실시간 게임번역은 불가능하다. 이는 FOMT와 MORT가 단순히 부수적인 역할만을 수행하는 기계가 아니라 네트워크의 존재를 가능케 하고 네트워크의 기능에 절대적인 역할을 수행하는 핵심 행위자임을 의미한다.

둘째, 미래의 번역 네트워크에서는 팬번역가의 행위성(agency)이 보다 두드러질 것이다. 기존의 현지화 과정에서는 팬번역가의 의미 있는 역할을 기대하기가 어려웠으며, 팬번역의 대부분은 비공식적인 경로로 진행되거나 활용되었다. 하지만 기계번역이 수반되는 미래의 번역 네트워크에서는 팬번역의 양과 질이 지금과는 비교할 수 없을 만큼 성장 가능하다. 특히 게임번역에서는 게임의 스토리, 캐릭터, 대사 등이 팬의 기호에 맞게 트랜스크리에이션(transcreation) 되어야 하므로 MORT와 같은 기계를 이용한 팬번역은 소수의 번역자가 참여하는 일반 로컬라이제이션보다 효율적이고 생산적일 수 있다. 지금도 일부 게임의 공식번역이 팬번역가를 통해 이루어지는 만큼, 기계번역의 품질이 좋아진다면 팬번역가의 영향력과 역할은 더욱 더 커질 것이다.¹⁵⁾

셋째, 단일 행위자도 OPP로서 번역 네트워크의 형성과 발전에 지대한 영향

14) 비가역성(irreversibility)의 상태는 돌아가기 어려운, 네트워크의 발전 단계를 일컫는다. 모든 네트워크는 가역성에서 비가역성의 방향으로 발전하며, 궁극적으로 비가역성을 추구한다. MORT의 네트워크가 작은 이유는 개발자의 사회적, 기술적, 경제적, 상징적 자본(capital)이 부족하기 때문이다. 참고로 쿵(Kung 2015)의 연구는 번역의 ANT와 부르디외의 자본이론을 접목시켰다.

15) 블리자드(Blizzard)는 *StarCraft II*를 현지화할 때 “한글화 아이디어 콘테스트” 등을 개최하는 등 팬번역을 수용하고자 노력했다(이상빈 2012). 또한 *Divinity: Original Sin*의 이탈리아어 공식번역은 팬집단이 직접 수행하였다.

을 줄 수 있다. 당초 MORT의 개발자는 번역과 무관한 사람이었으며 MORT를 개발할 당시 그는 게임과 프로그래밍에 관심 있는 대학생이었다. 하지만 그는 실시간 게임번역기를 개발하고 OPP로 성장하면서 기계번역 네트워크의 잠재력과 가능성을 보여주었다. 이러한 사례는 비단 국내 게임분야에서만 가능한 것이 아니라 다른 문화, 다른 번역분야에서도 ‘개인’을 통해 가능할 것이다.

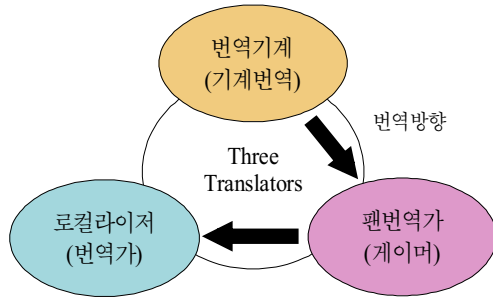
5. 맺음말: 게임번역 네트워크의 미래

MORT의 네트워크는 번역기계가 핵심 행위자로 참여하는 번역 네트워크의 선례를 보여준다. 특히 MORT의 네트워크는 게임번역의 과정뿐만 아니라 핵심 행위자의 구성과 역할 면에서 기존의 번역 네트워크와는 다른 양상을 보인다. 이러한 측면에서 MORT의 네트워크는 기계가 주된 역할을 수행하는 게임번역 네트워크의 한 단면을 보여주는지도 모른다. 본 장에서는 미래 게임번역 네트워크가 보여줄 특징들을 조심스레 예측해 보기로 한다.

5.1 게임번역 네트워크의 특징

미래의 게임번역 네트워크는 MORT의 사례로 추정해 볼 때 다음과 같은 특징을 가질 것이다. 첫째, 게임 로컬라이제이션은 번역기계, 팬번역가, 로컬라이저라는 3대 행위자를 통해 직간접적으로 수행되며, 번역의 주된 과정은 번역기계 → 팬번역가 → 로컬라이저의 순을 따를 것이다. 앞서 언급하였듯이 FOMT를 기반으로 한 번역기계는 어느 정도 수용 가능한 번역을 제공하고, 게이머는 기계번역의 결과를 필요에 따라 수정하면서 번역의 완성도를 높인다. 그리고 이렇게 생산된 수많은 팬번역은 로컬라이저의 선택과 후속작업을 통해 현지화에 편입된다. 즉, <그림 5>에서 볼 수 있듯이, 번역기계는 게임번역의 개시자(initiator)로서 1차 번역본을 산출하고, 게이머는 팬번역가로서 기계번역의 교정자(reviser) 역할을 수행하며, 마지막으로 로컬라이저는 팬번역을 기반으로 현지화 과정을 마무리하는 완성자(finisher) 역할을 수행한다.

그림 5 게임번역 네트워크의 3대 행위자와 주요 번역방향



따라서 게임번역가는 도 카르모와 마이아(do Carmo & Maia 2013: 69)가 주장한 것처럼 “번역가(translator)－클라이언트(client)－툴(tool)이라는 3자 관계(triple relationship)” 속에서 자신의 역할을 협상해야 하지만, 여기에서 한 발 더 나아가 ‘팬번역가’라는 행위자도 고려할 필요가 있다. 다시 말해 기계번역 시대의 로컬라이저는 팬번역가를 포함하는 4자 관계를 고려해야 한다.

둘째, 번역기계는 팬번역가, 전문번역가 등과 ‘교류하는’ 거대 행위자(macro-actor)로 성장할 것이다. 지금까지의 번역기계는 번역가의 완전한 지배를 받는, 단순한 툴로써만 인식되어왔다. 하지만 가까운 미래의 번역기계는 번역가가 ‘참고할 수도 있는’ 보조도구가 아니라 번역가가 ‘반드시 동원해야 할’ 행위자로 기능할 것이다.¹⁶⁾ 특히 게임에서와 같이 제한적 형태의(문학작품 등과 비교해 봤을 때 ‘제한적인’) 번역이 이루어지는 영역에서는 궁극적으로 인간의 번역과 기계의 번역에 차이를 두기가 점점 더 어려워질 수도 있다. 이 경우 번역가는 번역 초기단계에서부터 완성단계에 이르기까지 번역기계와 밀접하게 ‘교류’할 수밖에 없고, 그러한 과정을 겪은 번역기계는 (번역 데이터의 누적으로) 점점 더 완성도 높은 번역을 산출할 수 있다(Doherty 2016). 이처럼 번역기계가 인간번역가와 좀 더 수평적인 관계를 맺고 상호교류의 대상이 되는 번역 세계는 최근 일부 학자들 사이에서도 큰 관심을 받고 있다. 예컨대 뎀(Pym 2011), 알롱소와 칼보(Alonso & Calvo 2015) 등은 다음과 같이 주장했다.

16) 이러한 측면에서 번역기계는 게임번역 네트워크의 OPP로 기능할 수 있다.

기술은 우리를 내러티브의 세계, 즉 여러 인물(human characters)이 처음-중간-끝으로[순차적으로] 연결되어 있는 내러티브의 세계로 인도하지 않는다. 지식을 구축하는 지배적인 방식은 대화(dialogue), 즉 다수의 행위자 사이에서 발생하는 상호교류(interactive exchange), 토론(discussion)을 통해 가능하다(Pym 2011: 7).

우리가 주장하는 초인간적 번역 가설(trans-human translation hypothesis)이란 인간번역가와 기술을 통합시키는, 확장된 형태의 인지적, 인류학적, 사회적 시스템 및 연결망을 의미한다. 이 가설은 오늘날 확인 가능한 여러 번역 워크플로우(workflow)의 집단적 속성(collective dimensions)을 확인시켜 준다. 기술중재형 접근방식(technology-mediated approach)은 기술을 인간과 상호작용을 맺고 끊임없이 활동하는(in action) 것으로 규정하고, 나아가 인간에 의해 100% 지배받는 고립된·파편화된 도구로 보지 않고 다수의 도구적 발전을 촉진시키는 개체로 규정한다(Alonso & Calvo 2015: 148).

셋째, 기계번역의 네트워크에서는 자막방식의 로컬라이제이션이 활성화될 수 있다. 앞서 살펴보았듯이 MORT는 자막영화와 마찬가지로 실시간 자막번역을 지원하기 때문에 MORT를 이용하는 게이머는 원작의 음성(특히 캐릭터의 목소리)을 그대로 즐길 수 있다. 이처럼 자막에 기초한 게임번역은, 더빙보다 자막이 선호되는 국내 외화번역의 현실을 고려해 볼 때, 기존의 더빙방식보다 선호될 가능성이 있다. 특히 최근의 게임이 영화의 연출방식을 따르고 있고 모바일 게임을 포함한 전체 게임시장의 규모가 급성장하는 현실을 감안해 볼 때(조영준 2014), 자막에 기초한 로컬라이제이션은 기존의 더빙방식보다 비용, 시간, 수용 등의 측면에서 훨씬 더 효율적이다.¹⁷⁾ 따라서 FOMT와 번역기계의 품질이 더욱 더 좋아질 경우 대부분의 게임은 자막으로 번역되고, 아동용 게임(전체 사용자)이나 시장성이 큰 게임의 경우에는 더빙방식의 현지화가 이루어질 것이다.

17) 예컨대 *StarCraft II*의 캐릭터 대사는 유명 성우를 통해 더빙되었다. 이 게임의 한글화에는 3년 이상의 시간이 소요되었다(이상빈 2013).

5.2 연구의 한계와 의의

본 논문의 한계는 두 가지 측면에서 명확하다. 첫째, 본 논문이 분석하고 예측한 내용들은 MORT라는 단일 네트워크에 기초하고 있기 때문에 앞서 언급하였듯이 일반화하기가 쉽지 않다. 본 논문의 타당성과 신뢰도를 높이기 위해서는 게임영역에서 기계번역의 또 다른 사례를 확보한 후 MORT와의 차이점과 공통점을 도출해야 할 것이다. 둘째, 본 연구에서는 번역기 개발자, 팬번역가, 전문번역가(로컬라이저) 등을 포함해 네트워크 참여자에 대한(또는 네트워크 참여자로부터 얻은) 실증적 자료가 제시되지 않았다. 후속연구에서는 심층인터뷰 등을 통해 네트워크 구성원의 의견을 도출하는 등, 보다 심도 있는 사회문화적 분석이 수반되어야 할 것이다.

하지만 본 연구는 다음과 같은 의의를 갖는다. 첫째, 본 연구는 게임번역과 번역기계라는 두 분야의 접목가능성을 확인시켜준 국내 최초의 번역학 연구이다. 둘째, 본 연구는 번역기계가 참여하는 게임번역의 행위자 네트워크를 설명하면서 번역기계의 사회적 측면을 조명하였다. 지금까지 번역학 내의 관련 논의는 주로 기계번역의 기술적 특징이나 구현방법에 관한 것이었다(Sin-wai 2015).¹⁸⁾ 셋째, 본 논문은 번역기계와 인간번역가의 관계를 새로운 시각으로 해석하였다. 알파고 충격의 사례에서도 알 수 있듯이 그간 다수의 번역가들은 번역기계를 ‘위협’으로 인식하고 번역기계와 인간의 관계를 제로섬의 관점으로 논의하였다. 하지만 본 연구는 번역기계를 인간번역가와 교류할 수 있는, 네트워크의 핵심 행위자로 간주하면서 번역기계에 대한 다양한 해석 가능성을 제시하였다. 이러한 측면에서 본 논문은 번역(가)의 미래에 관한 학술적 논의에서 기초자료로 활용될 수 있을 것이다.

18) 2015년에 발행된 *The Routledge Encyclopedia of Translation Technology*의 목차만 보더라도 이를 쉽게 짐작할 수 있다.

참고문헌

1 차 자료

김무영 블로그, <http://killkimno.blog.me/>.

2 차 자료

- 김순영, 정희정 (2010) 「인터넷 기반 비전문가 자막번역(Fansubs)에 대한 연구의 필요성 고찰」, 『번역학연구』 11(4): 75-97.
- 김환석 (2005) 「행위자-연결망 이론(Actor-Network Theory)에 대한 이해」, 『한국과학기술학회 강연/강좌 자료』, 137-157.
- 남혁우 (2013) 「누구나 가능한, 실시간 게임 번역기를 만들어봤습니다」, 『디즈이즈게임』, 11 월 29 일, <http://c9.thisisgame.co.kr/webzine/news/nboard/5/?page=35&n=5147> 에서 발췌.
- 이노신, 이신재, 이재영, 이주희 (2016) 「통번역의 미래지평: 인공지능과 소통형 융합통번역 연구」, 『번역학연구』 17(2): 65-89.
- 이상빈 (2011) 「팬 번역의 법적 지위 개선에 관한 연구: 공정이용의 원칙을 중심으로」, 『번역학연구』 12(4): 119-143.
- 이상빈 (2012) 「비디오 게임 현지화에 관한 소고: 스타크래프트 2 현지화·한글화에 관한 팬덤의 논쟁을 중심으로」, 『통번역학연구』 16(1): 109-127.
- 이상빈 (2013) 「비디오 게임에서의 유머 번역과 수용: 스타크래프트 II 의 문화적 유머를 중심으로」, 『번역학연구』 14(1): 183-210.
- 이지민 (2015) 「팬자막과 전통 영상번역은 과연 다른가? 다중기호성을 반영한 영상번역 정의와 자막 형태, 자수 제한, 이국화 전략 탐구」, 『번역학연구』 16(2): 165-186.
- 임순정, 한미선 (2014) 「구글 번역의 사례 연구: 번역품질과 번역단위와의 관계를 중심으로」, 『번역학연구』 15(1): 177-209.
- 조영준 (2014) 「게임산업 위기 보고서: 전세계 게임시장 규모는 어느 정도?」, 『게임동아』, 9 월 24 일, <http://game.donga.com/75703/>에서 발췌.
- 홍성욱 (2011) 「ANT 와 인간-기계의 새로운 관계」, 『대학원 신문』, 3 월 29 일, <http://gspress.cauon.net/news/articleView.html?idxno=19821> 에서 발췌.

- Alonso, Elisa and Elisa Calvo (2015) 'Developing a Blueprint for a Technology-mediated Approach to Translation Studies', *Meta: Translators' Journal* 60(1): 135-157.
- Bernal Merino, Miguel Á. (2015) *Translation and Localisation in Video Games*, London & New York: Routledge.
- Bogic, Anna (2010) 'Uncovering the Hidden Actors with the Help of Latour: The "Making" of *The Second Sex*', *MonTI* 2: 173-192.
- Buzelin, H el ene (2012) 'Sociology and Translation Studies', in Carmen Mill an and Francesca Bartina (eds) *The Routledge Handbook of Translation Studies*, London: Routledge, 186-200.
- do Carmo, F elix and Belinda Maia (2013) 'Sleeping with the Enemy? Or Should Translators Work with Google Translate?', in Pilar S anchez-Gij on, Olga Torres-Hostench and Bartolom e Mesa-Lao (eds) *Conducting Research in Translation Technologies*, Berlin: Peter Lang, 43-70.
- Doherty, Stephen (2016) 'The Impact of Translation Technologies on the Process and Product of Translation', *International Journal of Communication* 10, 947-969.
- Gambier, Yves and Jeremy Munday (2014) 'A Conversation between Yves Gambier and Jeremy Munday about Transcreation and the Future of the Professions', *Cultus: The Journal of Intercultural Mediation and Communication* 7: 20-36.
- Hampshire, Stephen and Carmen Porta Salvia (2010) 'Translation and the Internet: Evaluating the Quality of Free Online Machine Translators', *Quaderns. Rev. trad.* 17: 197-209.
- Kung, Azu-Wen (2015) 'Bourdieu's Capital and Latour's Actor-Network Theory as Conceptual Tools in Translation Research', in Leong Ko and Ping Chen (eds) *Translation and Cross-cultural Communication Studies in the Asia Pacific*, Leiden: Brill Rodopi, 389-406.
- Naidoo, Ramsamy and Awie Leonard (2009) 'Tracing the Many Translations of

- a Web-Based IT Artefact', in Maria Manuela Cruz-Cunha, Eva F. Oliveira, Antonio Jose V. Tavares and Luis G. Ferreira (eds) *Handbook of Research on Social Dimensions of Semantic Technologies and Web Services*, New York: Information Science Reference, 202-222.
- O'Hagan, Minako and Carmen Mangiron (2013) *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*, Amsterdam: John Benjamins.
- Pym, Anthony (2011) 'What Technology Does to Translating', *Translation & Interpreting* 3(1): 1-9.
- Sin-wai, Chan (2015) (ed.) *The Routledge Encyclopedia of Translation Technology*, London & New York: Routledge.
- Tyulenev, Sergey (2014) *Translation and Society: An Introduction*, London & New York: Routledge.

[Abstract]

Machine translator and/in a future network of video game translators

Lee, Sang-Bin

(Hankuk University of Foreign Studies)

This study aims to explore two major facets of a future network of video game translators: (1) the roles that translation machines like MORT could play in a network of video game translators and (2) the relationship they could have with other network participants such as fan translators (video game players) and professional translators (localizers). MORT, or Monkeyhead's OCR Real-time Translator, is a 'translation machine' using free online machine translation services such as Microsoft's Bing and Naver's Translator.

This article consists of five sections. The second section introduces MORT, with emphasis on its usage and characteristics. The third section explores what implications MORT could have for the field of video game translation. The fourth section explains what roles translation machines could play in a translator network and what relationship they could have with other network participants. In particular, the translator network in which MORT participates as a key actor is explained in detail, drawing on Bruno Latour's Actor Network Theory. Finally, the fifth section discusses major differences between the present network of game translators and a future one, and concludes with limitations and implications of the study.

▶ Key Words: video game translation, machine translation, Latour's Actor Network Theory (ANT), localization, fan translation

이상빈

한국외국어대학교 영어대학 EICC학과 부교수

resangbin@daum.net

관심분야: 통역평가, 커뮤니티 통역, 담화분석

논문투고일: 2016년 7월 26일

심사완료일: 2016년 9월 5일

게재확정일: 2016년 9월 22일