

- 1 Competition among tourist destinations might contribute to the development of products and services.

관광지 사이의 경쟁은 제품과 서비스의 발전에 기여할 수 있을 것이다.

- 2 Providing better services not only gives an enhanced competitive edge but also raises standards in the industry, which in turn will be reflected to customers as a determinant of greater expectations.

더 나은 서비스의 제공은 경쟁력을 높여줄 뿐만 아니라 관광 산업의 기준을 높이고, 이는 결과적으로 고객들에게 더 큰 기대감의 결정 요인으로 반영될 것이다.

- 3 As a result, the customer's value chain would become an input of competitive advantage.

결과적으로, 고객의 가치 사슬은 경쟁력 우위를 제공해 줄 것이다.

- 4 Understanding what satisfies a customer's needs and wants is the basic ingredient of a recipe for arriving at successful marketing and improving competitive advantage.

무엇이 고객의 필요와 요구를 만족시키는가에 대한 이해는 성공적인 마케팅에 이르고 경쟁력 우위를 향상하기 위한 방안의 기본 요소이다.

- 5 Customers are an important source of identifying external ideas for many products and services; surveys enable them to reflect on their opinions about and experiences at the destination.

고객은 여러 제품과 서비스에 대한 외부로부터의 생각을 발견하는 중요한 원천이고, 설문 조사는 그들로 하여금 그 장소(관광지)에 관한 의견과 그곳에서의 경험에 대해 생각해 볼 수 있게 한다.

- 6 When tourists are satisfied with the destination, these satisfied customers are likely to come back or recommend the destination to others.

관광객이 그 장소에 만족하면 이 만족스러운 고객들은 다시 찾아오거나 다른 사람들에게 그 장소를 추천할 가능성이 높다.

- 7 In contrast, when customers are dissatisfied, they will have the power to decide neither to come back nor to make favorable word-of-mouth recommendations.

그에 반해서, 고객이 불만족하면, 다시 찾아오지도 않고 구두로 호의적인 추천도 하지 않기로 결정할 힘을 가질 것이다.

- 8 As a consequence, customer-centered organizations or destinations are expected to have a greater opportunity to win over the competition.

결과적으로 고객 중심의 조직이나 관광지는 경쟁자를 이길 가능성이 더 클 것으로 기대된다.

- 1 Different from the ancient Greeks, who saw leisure as an opportunity for well-rounded development, Romans perceived leisure to be primarily rest from work.

여가를 균형 잡힌 발달의 기회로 여긴 고대 그리스인들과는 달리, 로마인들은 여가를 주로 일로부터의 휴식으로 여겼다.

- 2 Considering that the Romans were almost constantly involved in wars to dominate foreign cultures, this viewpoint was necessary and allowed recuperation before the next war.

로마인들이 외국 문화를 지배하기 위해 거의 항상 전쟁에 참전했다는 것을 고려하면, 이런 관점은 필수적이었고 그다음 전쟁 전에 회복이 가능하게 해 주었다.

- 3 Play, then, served utilitarian rather than aesthetic or spiritual purposes.

그렇다면, 놀이는 미적이거나 정신적인 목적이라기보다는 실용적인 목적에 기여한 것이다.

- 4 As the Roman Empire grew and the increasing availability of slaves decreased the amount of daily work people were required to do, leisure time increased and was increasingly used as a way to control the masses.

로마제국이 성장하고 노예의 이용 가능성이 증가함으로 인해 사람들이 해야 하는 일상의 노동량이 줄면서, 여가 시간은 증가했고 대중을 통제하는 방법으로 점점 더 많이 이용되었다.

- 5 During Emperor Claudius' reign (41-54 A.D.), Rome had 59 public holidays and 95 game days, and by 354 A.D., there were more than 200 public holidays and 175 game days.

Claudius 황제의 통치 기간(서기 41-54년)에, 로마에는 59일의 공휴일과 95일의 경기하는 날이 있었고, 서기 354년에 이르러서는 이미 200일이 넘는 공휴일과 175일의 경기하는 날이 있었다.

- 6 The reason for this was simple: As Romans became less occupied with work, they became increasingly bored and critical of the government.

이것에 대한 이유는 간단했는데, 로마인들이 일로 바쁜 게 덜해지면서, 그들은 정부에 점점 더 싫증을 내고 비판적이 되어 갔기 때문이다.

- 7 The government then attempted to pacify unrest by providing pleasurable experiences through spectacle and celebrations of holidays.

그러자 정부는 구경거리와 명절 행사를 통해 즐거운 경험을 제공함으로써 불만을 달래려고 했다.

- 8 Bread and circuses, free food and entertainment, provided the framework for Roman society.

빵과 원형 극장, 즉 공짜 음식과 오락은 로마 사회에 틀을 제공했다.

- 1 Inseparable from capitalism, leisure is structured by the economic system and the related markets it creates.

여가는 자본주의로부터 분리될 수 없으므로 그 (자본주의) 경제 체제와 그것이 창출하는 관련 시장에 의해서 구조화된다.

- 2 Commodified consumption is directly connected to the production process.

상품화된 소비는 생산 과정과 직접적으로 관련이 있다.

- 3 An analysis of the model airplane hobby industry illustrates how technical advancements transformed this fun activity.

모형비행기 취미 산업에 대한 분석은 기술 발전이 이러한 재미있는 활동을 어떻게 변화시켰는지 보여 준다.

- 4 The postwar introduction of plastics reorganized the traditional core of this hobby: the construction and flying of model airplanes.

전후에 플라스틱이 도입되어 이 취미의 전통적 핵심, 즉 모형 비행기 제작과 날리기가 재편되었다.

- 5 For many years, enthusiasts focused on the flying aspects, and the model display was secondary.

오랫동안 애호가들은 날리기의 측면에 집중했으며, 모형전시는 부차적인 것이었다.

- 6 Being able to construct and fly a model plane required extensive skills and aeronautic knowledge; thus, the market was small.

모형 비행기를 만들고 날릴 수 있는 것은 광범위한 기술과 항공학적 지식을 요구했고, 따라서 시장은 작았다.

- 7 But the introduction of molding to modeling created a shift in focus.

그러나 모형 제작에 몰딩이 도입된 것이 초점의 전환을 만들었다.

- 8 The use of plastics altered the hobby by creating two distinct groups of fans.

플라스틱의 사용으로 서로 다른 두 팬 집단이 생김으로써 이 취미가 변화되었다.

9 On the one hand, there were fans who were interested in model display.

한편으로는, 모형 전시에 흥미가 있는 팬들이 있었다.

10 On the other hand, there were fans for whom model-building meant being able to fly the plane.

다른 한편으로는, 모형 제작이 비행기를 날릴 수 있음을 의미하는 팬들이 있었다.

11 In addition, the introduction of the plastic molding made it easier to meet the skill sets of eager younger enthusiasts.

더욱이 플라스틱 몰딩의 도입으로 열렬한 더 젊은 애호가들의 기술 역량에 부응하기가 더 쉬워졌다.

12 In fact, plastic kits helped fuel the popularity of making model airplanes, since mass production of prefabricated parts

eased the assembly process.

사실상, 플라스틱 키트는 모형 비행기 제작의 인기를 증가시키는 데 도움이 되었는데, 그 이유는 사전에 만들어진 부품의 대량 생산이 조립 과정을 쉽게 만들었기 때문이다.

13 As the leisure industry's capital flowed more vigorously, the market expanded into modeling of other objects, such as ships

and cars.

여가 산업의 자본이 더욱 활발하게 흐르면서, 시장은 선박과 자동차와 같은 다른 대상을 모형으로 제작하는 것으로 확장되었다.

14 Advertisements included the distribution of these kits through general department stores, making them part of the

children's toy market.

광고는 일반 백화점을 통해 이런 키트를 유통하는 것을 포함하였으며, 이는 이것(플라스틱 키트)을 아동용 장난감 시장의 일부분으로 만들었다.

15 The "deskilling" of the hobby shows how within capitalism "the mode of production shapes cultural activities in a form

consistent with its own needs."

취미의 '탈숙련화'는 어떻게 자본주의 내에서 '생산 방식이 그 고유의 요구와 일치하는 형태로 문화 활동을 형성하는지'를 보여 준다.