

## Enjoy the “Planned Confusion”

‘계획된 혼란’을 즐겨라

1. Comparing the two pictures below, you can easily notice some differences.
2. For example, the picture on the left is called a labyrinth / and only has an entrance.
3. The picture on the right is called a maze / and has both an entrance and an exit.
4. You can find / the origin of the labyrinth / in Greek mythology.
5. It is said / to be a prison that you cannot escape.
6. But you may notice that the labyrinth has only a single path.
7. There are no dead ends.
8. This means you don't have to worry about getting out of it / when you enter it.
9. If you follow the path all the way to the end, you will reach the center.
10. To get out, you simply have to turn around / and walk back out the way you came in.
11. When you are in a maze, it's a different story.
12. There are many choices to make / and dead ends to frustrate you.
13. You have to keep making decisions about which way to go.
14. If you are not careful, you can easily lose your way.

1. 아래 두 그림을 비교하면 몇 가지 차이를 쉽게 알아차릴 수 있습니다.
2. 예를 들면, 왼쪽 그림은 미궁이라 불리고 & 입구만 있습니다.
3. 오른쪽 그림은 미로라 불리며 입구와 출구가 둘 다 있습니다.
4. 미궁의 기원은 그리스 신화에서 찾을 수 있습니다.
5. 그것은 여러분이 빠져나올 수 없는 감옥으로 알려져 있습니다.
6. 하지만 여러분이 알아차릴 수 있듯이 미궁은 통로가 하나입니다.
7. 막다른 길이 없습니다.
8. 이것은 [여러분이 거기에 들어갈 때 빠져나오는 것을 걱정하지 않아도 된다는 것을] 의미합니다.
9. 통로를 따라 끝까지 가면, 여러분은 미궁의 중앙에 도착할 것입니다.
10. 빠져나가기 위해서는 여러분은 단지 돌아서서 & 들어간 길대로 걸어 나오면 됩니다.
11. 여러분이 미로 안에 있을 때에는 완전히 상황이 다릅니다.
12. 결정할 많은 선택지가 있고, 여러분을 좌절하게 만드는 막다른 길들이 있습니다.
13. 어느 길로 갈지 계속 결정해야 합니다.
14. 조심하지 않으면 길을 잃기 쉽습니다.

15. <sup>오늘날, 요즘에</sup> These days, mazes <sup>~라고 여기다</sup> are often considered left-brain puzzles.

16. Many people willingly visit maze parks / and enjoy the “planned <sup>혼란</sup> confusion.”

17. And some of them <sup>~을 생각해내다</sup> came up with <sup>자기자신의</sup> their own solutions. <sup>해결책</sup>

18. The easiest and most reliable one / is / to <sup>놓다, 두다</sup> place a hand on <sup>믿을만한</sup> one wall / <sup>시작부터, 처음부터</sup> from the very beginning.

19. Then you just keep following that wall.

20. It's like walking in a dark room. <sup>~같은</sup>

21. Unfortunately, this simple <sup>방법</sup> method may not be effective / in <sup>효과적인</sup> certain types of mazes, especially when all of the walls are <sup>어떤, 특정한</sup> not connected. <sup>특히</sup>

22. Mazes <sup>다양한</sup> are made with a variety of different materials, like <sup>산울타리</sup> walls and rooms, <sup>거울</sup> hedges, bricks, mirrors, and even snow. <sup>재료</sup>

25. This is called a number maze.

26. You start from point A / and have to go / <sup>순서</sup> in the order of 1 → 9 → 8 → 5 → 1 → 9 → ...

27. Why don't you give it a try?

28. You have 30 seconds to escape! <sup>탈출하다</sup>

15. 오늘날, 미로는 흔히 좌뇌형 퍼즐로 간주됩니다.

16. 많은 사람이 미로 공원에 기꺼이 방문하여 & '계획된 혼란'을 즐깁니다.

17. 그리고 그들 중 몇몇은 자기들만의 해결 방법을 생각해 냈습니다.

18. 가장 쉽고 믿을 만한 해결 방법은 [시작 지점부터] 한쪽 벽에 손을 대는 것입니다.

19. 그러고는 여러분은 단지 그 벽을 계속 따라가면 됩니다.

20. 이것은 마치 어두운 방을 걷는 것과 같습니다.

21. 불행히도, 이 간단한 방법은 어떤 종류의 미로에서는 [특히 모든 벽이 이어져 있지는 않은 경우] 효과가 없을지도 모릅니다.

22. 미로는 벽과 방, 산울타리, 벽돌, 거울, 심지어는 눈 등 다양한 다른 재료로 만들어집니다.

23. 사실, 미로는 종이에 인쇄되거나 그려질 수도 있습니다.

24. 여기 그 예가 하나 있습니다.

25. 이것은 숫자 미로라고 불립니다.

26. 여러분은 A 지점에서 출발하여 1, 9, 8, 5, 1, 9 ...의 순서로 이동해야 합니다.

27. 한 번 시도해 보는 게 어떤가요?

28. 여러분은 빠져나가는 데 30초가 주어져요!

29. Labyrinths and mazes are truly fun, but that's not the end of the story.

30. Looking at them closely, you may find / the beauty of order and regularity.

31. They may also show you / how creative human beings are.

32. If there is a maze park on your next trip, why don't you stop and take some time to enjoy it?

33. It will surely be worth visiting!

29. 미궁과 미로는 정말 재미있지만, 그것이 이야기의 끝이 아닙니다.

30. 그것들을 자세히 들여다보면 여러분은 질서와 규칙성이라는 아름다움을 발견할 수 있을지도 모릅니다.

31. 그것들은 또한 여러분에게 인간이 얼마나 창조적인가를 보여 줄지도 모릅니다.

32. 다음 여행에 미로 공원이 있으면 둘러서 즐기 위해 시간을 가져보는 것은 어떨까요?

33. 분명히 들를 가치가 있을 것입니다!