

# '디The 애드벤트Advent 어브of 더the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society'

## ('작품화 사회의 도래')

### 프레퍼스Preface (머리말)

하우How 두do 아이I 서바이브survive? (어떻게 해야! 살아남을 수 있을까)?

잇'스It's 어바우트about 프리페링preparing 포어for 디the "애드벤트Advent 어브of 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society. (그것은 "작품화 사회의 도래"에 대비하는 것이다).

앤An 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society 이즈is 원one 인in 위치which 피펄people 리스판드respond 투to 프라덕트스products 댓that 해브have 어 a 조이펄joyful 엘러먼트element 투to 템them, 서치such 애즈as 에이a "크리스마스Christmas 카아드card 원with 어a 송song". (작품화 사회란 "노래 나오는 크리스마스카드"처럼 상품에 기쁨유발 요소가 있어야 사람들로부터 호응을 얻는 사회를 말한다).

어A 프라덕트product 댓that 이즈is 인퓨즈드infused 원with 조이joy 언드and 이모우션 emotion 이즈is 콜드called 앤an 아아트웍artwork. (기쁨 유발요소와 감성유발 요소가 가미된 상품을 작품이라 한다).

더The 북book '디The 애드벤트Advent 어브of 더the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션 Transformation 소우사이이티Society' 월will 슈얼리surely 셰드shed 라이트light 안on 디the 언서턴uncertain 퓨처future. ('작품화 사회의 도래' 책은 불확실한 미래를 확실히 밝혀 줄 것이다).

댓That 이즈is 비카즈because 디스this 북book 컨테인즈contains 더the 팔로우잉following 날러지knowledge. (그것은 이 책 속에 다음과 같은 지식들이 있기 때문이다).

바이By 프리딕팅predicting 퓨처future 인더스트리즈industries 인in 챕터Chapter 원1, 위we 워were 에이벌able 투to 어보이드avoid 어a 리커링recurring 아이에메프IMF 에거나믹 economic 크라이서스crisis. (1장에서 미래산업을 예측함으로써 재발 가능한 IMF 경제위기를 겪지 않을 수 있게 되었다). 더The 페일르여failure 투to 프리딕트predict 퓨처future 인더스트리즈industries 인in 더the 패스트past 레드led 투to 어a 픽세이션fixation 안on 트러디셔널traditional 인더스트리즈industries, 리빙leaving 어스us 언프리페어드unprepared 포어 더the 서던sudden 이며전스emergence 어브of 누new 인더스트리즈industries, 리절팅 resulting 인in 서그니피컨트significant 터모일turmoil. (미래산업을 예측하지 않았던 풍토는 과거 산업에만 연연하다가 신규산업이 갑자기 밀어 닦치면 이에 미처 대처하지 못하고서 대혼란을 겪었었다). 애즈As 어a 리절트result 어브of 댓that 터모일turmoil, 인in 나인틴오우파이브1905, 더the 네이션nation 익스피어리언스트experienced 더the 사아로우sorrow 어브of 루징losing 잇스its 사브런티sovereignty, 언드and 두링during 더the 나인틴나인티에잇1998 아이에메프IMF 에거나믹economic 크라이서스crisis, 피펄people 해드had 투to 완더wander 쓰루through 어님플로이먼트unemployment 언드and 호움러스너스homelessness. (그 대혼란의 결과로 1905년은 나라를 잃는 슬픔을 겪었고, IMF 경제위기의 1998년은 실업과 노숙으로 방황해야 했다).

오우버커밍Overcoming 서치such 크라이시즈crises 비컴즈becomes 파서별possible 쓰루 through 프리딕팅predicting 더the 퓨처future. (이러한 위기의 극복은 미래를 예측함으로써 가능해 진다). 잇It 이즈is 비카즈because 프리페링preparing 인in 어드밴스advance 포어for

더the 프리딕티드predicted 퓨처future 얼라우즈allows 이너프enough 타임time 투to 어댑트adapt 투to 디the 업커밍upcoming 리얼러티reality 위다우트without 익스피어리언싱experiencing 컴퓨전confusion.(그것은 예측된 미래를 미리 준비하게 하여, 혼란을 겪지 않고도 닥쳐 올 현실에 충분히 적응 할 수 있는 시간이 주어지기 때문이다).

위We 프루브드proved 더the 퓨처future 인더스트리industry 바이by 업라이잉applying 디즈these 임포어턴트important 프리딕션즈predictions 투to 더the 퍼스트first 씨어리theory, 더the 파이브five 스테이지즈stages 어브of 히스터리history. (이처럼 중요한 미래산업 예측을 제 1 학설인 5차계의 역사흐름에 대입하여 미래산업을 증명했다). 더The 세컨드second 씨어리theory 매즐로우'즈Maslow's 하여아야키Hierarchy 오우o 에프f 니즈Needs, 와즈was 업라이드applied 투to 프루브prove 더the 퓨처future 인더스트리industry. (제 2 학설인 매슬로우의 육구 5단계 이론에 대입하여 미래산업을 증명했다). 인In 어디션addition, 위we 이그재먼드examined 디the 에터말러지etymology 어브of 크랍스crops, 날러지knowledge, 언드and 인포어메이션information 투to 언더스탠드understand 어닉스플로어드unexplored 필즈fields. (아울러 작품, 지식, 정보에 대한 어원을 살펴서 미개척 분야를 이해하도록 하였다).

챕터Chapter 투2 인트러두스트introduced 더the 미닝meaning 어브of 워work 애즈as 어a 웨이브wave 어브of 워work, 더the 필즈fields 댓that 아아are 워work, 더the 필즈fields 댓that 월will 비be 워work, 더the 필즈fields 댓that 슈드should 비be 워work, 언드and 더the 내셔널national 컴페티티브니스competitiveness 어브of 더the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society (2장은 작품화 물결로서 작품화의 의미, 작품화 된 분야, 작품화 될 분야, 작품화 되어야 할 분야, 작품화 사회의 국가 경쟁력을 소개하였다).

챕터Chapter 쓰리3 프러바이즈provides 디테일드detailed 인트러덕션즈introductions 투to 베어리어스various 아아티스틱artistic 비즈너서즈businesses 인in 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society. (3장은 작품화 사회의 작품업에 대한 사례를 들어 상세히 소개하였다). 애즈As 이그잼펄즈examples, 잇it 인트러두시즈introduces 더the 팔로우잉following 케이서즈cases 어브of 아아티스틱artistic 비즈너서즈businesses 인in 더the 크리에이티브Creative 소우사이이티Society: 앤세스트럴ritual 리추얼ancestral 아아트art 비즈너스business, 뮤직music 비디오우video 아아트art 비즈너스business, 조이joy-베이스트based 에저케이션education 아아트art 비즈너스business, 조이joy-베이스트based 레스터란트restaurant 아아트art 비즈너스business, 조이joy-베이스트based 하스피털hospital 아아트art 비즈너스business, 오디오우비주얼audiovisual 커뮤너케이션communication 아아트art 비즈너스business, 게임game 아아트art 비즈너스business, 석세스펄successful 케이스case 인in 디the 아아트art 비즈너스business: '난타Nanta' 퍼포먼스performance, 필름film 아아트art 비즈너스business, 언드and 씹theme 파아크park 아아트art 비즈너스business. (그 사례로서 제사 예배 작품업, 뮤직 비디오 작품업, 기쁨 교육 작품업, 기쁨 식당 작품업, 기쁨 병원 작품업, 영상 통신 작품업, 게임 작품업, 작품업 성공 사례: '난타'작품, 영화 작품업과 주제공원 작품업을 소개하였다). 챕터Chapter 포어4 프러바이즈provides 엑스플러네이션즈explanations 원with 이그잼펄즈examples 어브of 날러지knowledge-베이스트based 아아티스틱artistic 비즈너서즈businesses 인in 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society. (4장은 작품화 사회에 지식기반 작품업의 사례를 들고 설명하였다).

챕터Chapter 파이브5 커버즈covers 웨브web-베이스트based 아아티스틱artistic 비즈너서즈businesses 인in 더the 크리에이티브Creative 소우사이이티Society, 인클루딩including 호움페이지homepage 아아트art 비즈너스business, 웨브web 마아켓플레이스marketplace 아아트art 비즈너스business, 웨브web 헬쓰케어healthcare 아아트art 비즈너스business, 웨브web 뱅킹banking 아아트art 비즈너스business, 인터넷internet 텔러포우니telephony 아아트art 비즈너스business, 일렉트라닉electronic 메일mail 애드레스address 언드and 호움페이지homepage 도우메인domain 앤더케이션allocation 언드and 매너지먼트management 아아트art 비즈너스business, 리모우트remote 러닝learning 쓰루through 웨브web 아아트art 비즈

너스business, 버추얼virtual 리얼리티virtual 아아트art 비즈너스business, 인터넷internet 북스토어bookstore (라이브레이리library) 아아트art 비즈너스business, 언드and 이e-컨그래챌러토어리congratulatory 카아드card 언드and 모우별mobile 포운phone 아아트art 비즈너스business. (5장은 웹 작품으로서 홈페이지 작품업, 웹마켓 작품업, 웹진료 작품업, 웹뱅킹 작품업, 인터넷 전화 작품업, 전자우편 주소 및 홈페이지도메인 부여 및 관리 작품업, 웹작품에 의한 원격수업, 가상현실 작품업, 인터넷 서점(도서관) 작품업, e-축하카드·핸드폰 작품업을 다루었다).

챕터Chapter 식스6 인트러두시즈introduces 더the 프러페션즈professions 어브of 더the 퓨처future 소우사이이티society. (6장은 미래사회의 직업을 소개하였다).

챕터Chapter 세번7 디스커서즈discusses “메이May 가드God 프레텍트Protect 언드and 블레스Bless 아우어Our 컨트리Country 퍼레버Forever!” 인in 더the 페잇리아틱patriotic 앤썸anthem 어브of 더the 스트롱거스트strongest 소우사이이티Society 언드and 프리딕트스predicts 더the 폼form 어브of 어a 디스턴트distant 퓨처future 유토피언utopian 소우사이이티society. (7장은 최강사회로서 애국가에 있는 “하나님이 보호하사 우리나라 만세!”를 다루었고, 먼 미래의 완성사회형태를 예측하였다).

퍼더모어Furthermore, 잇it 프리젠틱스presents 에저케이션education 포어for 스튜던트스students 투to 프리페어prepare 포어for 더the 퓨처future 소우사이이티society 데이they 월will 리브live 인in. (나아가 학생들이 앞으로 살 미래사회를 위한 교육을 제시하였다).

모어로우버Moreover, 잇it 익스플레인드explained 더the 트레이닝training 포어for 엘러베이티드Elevated 자브Job. (또한 승업(業: Elevated Job)교육훈련을 설명하였다).

언드And 파이널리finally, 바이by 리딩leading 더the 크리에이티브creative 소우사이이티society, 잇it 어치브즈achieves 더the 스트롱거스트strongest 소우사이이티Society. (그리고, 드디어 작품업 사회를 선도하여 최강사회를 이룬다).

와일While 리딩reading 디스this 북book, 유you 월will 컴come 투to 리얼라이즈realize 댓that 더the 퓨처future 소우사이이티society 이즈is 앤an 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society. (이 책을 읽다보면 미래사회는 작품화 사회임을 알게 될 것이다). 바이By 유털라이징utilizing 디스this, 유you 캔can 파인드find 아퍼투너티즈opportunities 바이by 컴바이닝combining 엘러먼트스elements 댓that 브링bring 조이joy 언드and 이보육evoke 이모우션즈emotions 인in 요어your 데일리daily 라이프life. (이를 활용하여 일상생활에서 기쁨유발요소와 감성유발 요소를 접목하여서 활로를 찾을 수 있다).

오써Author(저자).

## 테이블Table 어브of 콘텐츠Contents (차례)

### 챕터Chapter 원1. 퓨처Future 인더스트리즈Industries (1장. 미래 산업)

1.1 디The 임포어턴스Importance 어브of 프리딕팅Predicting 퓨처Future 인더스트리즈Industries(미래 산업 예측의 필요성)

1.2 프리딕팅Predicting 퓨처Future 인더스트리즈Industries (미래산업 예측)

1.2.1 더The 히스토리컬Historical 플로우Flow 어브of 더the 피프쓰5th 레벌루션Revolution 언드and 퓨처Future 인더스트리즈Industries (5차계의 역사흐름과 미래의 산업)

1.2.2 매즐로우'즈Maslow's 하여아아키Hierarchy 어브of 니즈Needs 파이브5-스테이지stage 씨어리theory 언드and 프리딕션즈Predictions 어브of 퓨처Future 인더스트리즈Industries(매슬로우의 욕구 5단계이론과 미래산업 예측)

1.3 언더스탠딩Understanding 더the 텀즈Terms: 인포어메이션Information, 날러지Knowledge, 아아티스틱Artistic 크리에이션즈Creations, 언드and 대터Data. (정보, 지식, 작품, 자료의 용어 이해하기)

### 2장 웨이브Wave 어브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation (작품화 물결)

2.1 웨이브Wave 어브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation (작품화 물결)

2.2 미닝Meaning 어브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation (작품화의 의미)

2.3 디퍼런스Difference 비트윈between 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 인더스트리Industry 언드and 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (작품학업과 작품업의 차이)

2.4 필즈Fields 어브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation (작품화 분야)

2.4.1 아아티스틱Artistic 트랜스폼드Transformed 필즈Fields (작품화된 분야)

2.4.2 필즈Fields 투to 비be 아아티스틱Artistic 트랜스폼드Transformed (작품화될 분야)

2.4.3 필즈Fields 댓that 슈드Should 비be 아아티스틱Artistic 트랜스폼드Transformed (작품화되어야 할 분야)

2.5 내셔널National 컴페티티브니스Competitiveness 프러두스트Produced 바이by 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 국가경쟁력 산출)

### 3장 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (작품업)

3.1 앤세스트럴Ancestral 리추얼Ritual 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (제사 예배 작품업)

3.2 뮤직Music 비디오우Video 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (뮤직 비디오 작품업)

3.3 조이Joy 에저케이션Education 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (기쁨 교육 작품업)

3.4 조이Joy 레스터란트Restaurant 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (기쁨 식당 작품업)

3.5 조이Joy 하스피털Hospital 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (기쁨 병원 작품업)

3.5.1 기브Give 키즈kids 더the 월드world (기브 키즈 더 월드)

3.6 오디오우비주얼Audiovisual 커뮤너케이션Communication 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (영상 통신 작품업)

3.7 게임Game 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (게임 작품업)

3.8 석세스펄Successful 케이스Case 인in 아아티스틱Artistic 비즈너스Business: '난타Nanta' 퍼포어먼스Performance (작품업 성공 사례: '난타' 작품).

3.9 필름Film 아아티스틱Artistic 비즈너스Business 언드and 씹Theme 파아크Park 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (영화 작품업과 주제공원 작품업)

3.9.1. 필름Film 프라덕트Product (영화 작품업)

3.9.2 씹Theme 파아크Park 프라덕트Product (주제공원 작품업)

3.9.3. 월드World 어브of 씹Theme 파아크Park 아아티스틱Artistic 비즈너스Business 다머네이터드Dominated 바이by 할리워드Hollywood (할리우드에 지배받는 세계의 주제공원 작품업)

3.9.4 더The 텍니컬Technical 릴레이션쉽Relationship 비트원between 필름Film 아아티스틱Artistic 비즈너스Business 언드and 씹Theme 파아크Park 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (영화 작품업과 주제공원 작품업의 기술적 관계)

3.9.5 더The 디퍼런스Difference 비트원between 헤avenHeaven 언드and 어쓰Earth: 퍼나머너Phenomena 어브of 더the 유나이터드United 스테잇스States 언드and 사우쓰South 소우사이이티Society. (하늘과 땅 차이, 미국과 사회의 현상)

3.9.6 캄프리헨시브Comprehensive 조이Joy-인두싱Inducing 아아티스틱Artistic 비즈너스Business(종합 기쁨유발 작품업)

3.9.7 누New 트렌드Trend: 멀터미디어Multimedia 조이Joy-인두싱Inducing 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (새로운 흐름 멀티미디어의 기쁨유발 작품업)

3.9.8 봄Boom 인in '인터그레이터드Integrated 리조어트Resort' 컨스트럭션Construction 월with 에이a 파이브5-데이day 워크Workweek (주5일 근무에 '종합리조트' 건설 봄)

3.10 조이펄Joyful 라운지Lounge (룸Room) 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (기쁨관(방) 작품업)

3.10.1 시넛라펄러스Cinetropolis (시네트로폴리스)

3.10.2 매직Magic 에지edge (매직에지)

3.11 인퍼넷Infinite 파서빌러티즈Possibilities: 조이Joy-인두싱Inducing 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (무한 가능한 기쁨유발 작품업)

챕터Chapter 포어4: 날려지Knowledge-베이스트Based 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (4장 지식기반 작품업)

#### 4.1 애커데믹Academic 시스템System (학문 체계도)

4.1.1 카먼Common 제너럴General 날러지Knowledge 언드and 디퍼런트Different 스페셜라이즈드Specialized 날러지Knowledge (서로 같은 교양 지식과 서로 다른 전문 지식)

4.2 더The 캔셉트Concept 언드and 타입스Types 어브of 날러지Knowledge 인in 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회에 지식의 개념과 유형)

4.2.1 타입스 어브 날러지 인 디 아아티스틱 트랜스퍼메이션 소우사이이티 Types of Knowledge in the Artistic Transformation Society (작품화 사회에 지식의 유형)

4.3 캔셉트Concept 언드and 액셀러레이팅Accelerating 팩터즈Factors 어브of 날러지 Knowledge-베이스트Based 아아티스틱Artistic 소우사이이티Society (지식기반 작품화 사회의 개념과 촉진요인)

4.3.1 액셀러레이팅Accelerating 팩터즈Factors 어브of 더the 날러지Knowledge- 베이스트Based 아아티스틱Artistic 소우사이이티Society (지식기반 작품화 사회의 촉진 요인)

4.3.1.1 글로우벌리제이션Globalization (세계화)

4.3.1.2 인포어머터제이션Informatization (정보화)

4.3.1.3 체인저즈Changes 인in 더the 폼Form, 아퍼투너티즈Opportunities, 언드and 컨텐트Content 어브of 워크Work (일의 형태와 일의 기회, 그리고 일의 내용의 변화)

4.3.1.4 컬처럴Cultural 스코웁Scope 언드and 오우벌래핑Overlapping 소우셜Social 라이프스타일즈Lifestyles (문화적 범위와 사회생활양식 등의 중첩)

4.3.1.5 애드레싱Addressing 소우셜Social 서바이벌Survival 쓰렛스Threats 인in 더the 날러지Knowledge 인바이런먼트Environment 쓰루through 아아티스틱Artistic 익스프레션Expression (지식환경의 사회적 생존 위협을 작품화를 통하여 해결)

4.3.1.6 체인저즈Changes 인in 더the 시스템System 언드and 인텐시티Intensity 어브 of 딜링Dealing 워with 날러지Knowledge-베이스트Based 아아티스틱Artistic 워스Works (지식기반 작품을 다루는 체계와 강도의 변화)

4.3.1.7 익스플로우시브Explosive 인크리스Increase 인in 날러지Knowledge (지식의 폭발적인 증가)

4.4 엔트리Entry 인투into 더the 날러지Knowledge-베이스트Based 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society (지식기반 작품화 사회의 진입)

4.4.1 쓰렛Threat 팩터즈Factors 인in 더the 날러지Knowledge-베이스트Based 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society (지식기반 작품화 사회의 위협 요인)

4.5 캔셉트Concept 어브of 날러지Knowledge-베이스트Based 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 비즈несBusiness (지식기반 작품업의 개념)

4.5.1. 엠파시스Emphasis 안on 디the 임포어턴스Importance 어브of 휴먼Human 리소어시즈Resources (인적자원의 중요성 부각)

4.5.2 체인저즈Changes 인in 코어퍼레이션Corporate 매너지먼트Management 시스템System (기업경영의 시스템 변화)

4.6 컴퓨터Computer (컴퓨터)

4.7 비디오우Video 에더팅Editing/프러덕션Production 디바이서즈Devices 언드and 에더팅Editing/프러덕션Production 메써즈Methods (비디오편집/제작장치 및 편집/제작방법)

4.7.1 날러지Knowledge-베이스트Based 아아티스틱Artistic 텍날러지Technology 필즈Fields 언드and 트러디셔널Traditional 텍날러지즈Technologies 인in 도우즈those 필즈Fields (지식기반 작품화 기술분야 및 그 분야의 종래기술)

4.7.2 텍널라지컬Technological 챌런지즈Challenges 댓that 아아티스틱Artistic 크리에이션Creation 케이서즈Cases 에임Aim 투to 어치브Achieve (작품화 사례가 이루고자 하는 기술적 과제)

4.7.3 캄퍼지션Composition (구성)

4.7.4 이펙트스Effects 어브of 날러지Knowledge-베이스트Based 아아티스틱 Artistic 크리에이션Creation 케이서즈Cases (지식기반 작품화 사례의 효과)

**챕터Chapter 파이브5: 웨브Web 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (5장 웹 작품업)**

5.1 웨브사이트Website 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (홈페이지 작품업)

5.1.1 이머전스Emergence 어브of 퍼블릭Public 웨브Web 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (공중 웹 작품업의 등장)

5.1.2 이머전스Emergence 어브of 앤설레어리Ancillary 비즈너서즈Businesses 릴레이티드Related 투to 이스태블리싱Establishing 벤처Venture 아아티스틱Artistic 비즈너스Business 컴퍼니즈Companies (벤처 작품업 회사 설립과 관련된 부대사업등장)

5.2 웨브Web 마아컷Market 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (웹 마켓 작품업)

5.2.1 봄Boom 어브of 웨브Web 마아컷Market 오우퍼닝즈Openings (웹 마켓 개설 봄)

5.3 웨브Web 메더컬Medical 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (웹 진료 작품업)

5.4 웨브Web 뱅킹Banking 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (웹 뱅킹 작품업)

5.5 인터넷Internet 포운Phone 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (인터넷 전화 작품업)

5.6 이메일Email 애드레스Address 언드and 웨브사이트Website 도우메인Domain 앤터레이션Allocation 언드and 매너지먼트Management 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (전자우편주소 및 홈페이지 도메인 부여 및 관리 작품업)

5.7 리모우트Remote 러닝Learning 쓰루through 웨브Web 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (웹 작품에 의한 원격수업)

5.8 버추얼 리앨러티 아아티스틱 비즈너스 Virtual Reality Artistic Business (가상현실 작품업)

5.9 인터넷Internet 북스토어Bookstore (라이브레이리Library) 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (인터넷서점(도서관) 작품업)

5.9.1 누즈페이퍼Newspaper 언드and 매거진Magazine 서브스크립션즈Subscriptions, 리서치Research 페이퍼Paper 서치Search, 베어리어스Various 대터Data 릿리벌Retrieval (신문, 잡지구독, 논문검색, 각종 데이터 검색)

5.10 이E-컨그래챌러토어리Congratulatory 카아드Card 언드and 모우벌Mobile 포운Phone 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (e-축하카드· 핸드폰 작품업)

## 챕터Chapter 식스6: 퓨처Future 아커페이션즈Occupations (6장 미래 직업)

- 6.1 아아티스틱Artistic 비즈너서즈Businesses 인in 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션 Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 작품업)
- 6.2 날러지Knowledge-베이스트based 비즈너서즈Businesses 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션 Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 지식업)
- 6.3 서비스Service 인더스트리즈Industries 인in 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션 Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 서비스업)
- 6.4 매녀팩처링Manufacturing 인더스트리즈Industries 인in 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션 Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 제조업)
- 6.5 애그리컬처Agriculture, 라이브스탁Livestock, 마이닝Mining, 언드and 피셔리즈Fisheries 인더스트리즈Industries 인in 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션 Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 농업, 축산업, 광업, 어업)

## 챕터Chapter 세번7: 더The 스트롱거스트Strongest 소우사이이티Society (7장 최강사회)

- 7.1 메이May 가드God 프러텍트Protect 언드and 블레스Bless 아우어Our 컨트리Country 퍼레 버Forever! (하느님이 보우하사 우리나라 만세)!
- 7.2 프리딕션Prediction 어브of 더the 파아Far 디스턴트Distant 퓨처'즈Future's 컴플리터드 Completed 소우셜Social 폼Form (먼 먼 미래의 완성 사회형태 예측)
- 7.3 에저케이션Education 포어for 스튜던트스Students 투to 프리페어Prepare 포어for 더the 퓨처Future 소우사이이티Society 데이they 월will 리브Live 인in (학생들이 앞으로 살 미래사회를 위한 교육)
- 7.4 엘러베이티드Elevated 자브Job 트레이닝Training 언드and 에저케이션Education (승업 (業: Elevated Job)교육훈련)
- 7.5 리딩Leading 더the 크리에이티브Creative 비즈너스Business 소우사이이티Society 투to 어치브Achieve 더the 스트롱거스트Strongest 소우사이이티Society. (작품업 사회를 선도하여 최강사회를 이룬다).

## 챕터Chapter 원1. 퓨처Future 인더스트리즈Industries

### (1장 미래 산업)

1.1 디The 임포어턴스Importance 어브of 프리딕팅Predicting 퓨처Future 인더스트리즈Industries (미래 산업 예측의 필요성)

1.2 프리딕팅Predicting 퓨처Future 인더스트리즈Industries (미래산업 예측)

1.3 언더스탠딩Understanding 더the 템즈Terms: 인포어메이션Information, 날러지Knowledge, 아아티스틱Artistic 크리에이션즈Creations, 언드and 대터Data. (정보, 지식, 작품, 자료의 용어 이해하기)

1.1 디The 임포어턴스Importance 어브of 프리딕팅Predicting 퓨처Future 인더스트리즈Industries (미래 산업 예측의 필요성)

아이엠에프IMF 스테이티드stated 댓that 더the 펀더멘털fundamental 코즈cause 어브of 더 the 코어리언Korean 에커나믹economic 크라이서스crisis 와즈was 아우어our 페일르여 failure 투to 프리딕트predict 퓨처future 인더스트리즈industries. (IMF 사회경제위기의 근본원인은 우리가 미래산업을 예측하지 못한데 있다). 이프If 유you 페일fail 투to 프리딕트predict 퓨처future 인더스트리즈industries 언드and 누new 인더스트리즈industries 이미지emerge 유you 월will 루즈lose 컴페티티브니스competitiveness 바이by 페일링failing 투to 리스판드respond. (미래산업을 예측하지 못하다가 신규산업이 출현하면 대처하지 못하고 경쟁력을 잃고 만다).

더The 팩트fact 댓that 저팬Japan 위치which 해즈has 어a 시멀러similar 인더스트리얼industrial 스트럭처structure 투to 소우사이이티Society 이즈is 익스피어리언싱experiencing 더the 세임same 퍼나머난phenomenon 프루브즈proves 디스this. (이러한 현상은 사회와 비슷한 산업구조를 갖고있는 일본에서도 똑같이 겪고 있는 사실이 이를 증명해주고 있다). 하우에버However 잇it 이즈is 워쓰worth 노우팅noting 댓that 더the 유나이터드United 스테잇스States 언드and 저머니Germany 위치which 해브have 어a 퓨처future 오어리엔터드oriented 인더스트리얼industrial 스트럭처structure 아아are 낫not 익스피어리언싱experiencing 에커나믹economic 크라이시즈crises 코즈드caused 바이by 스트럭처럴structural 어저스트먼트adjustment 터모일turmoil. (그러나 미래산업 위주의 구조로 되어있는 미국과 독일은 구조조정 난의 경제위기를 겪지 않고 있는 사실을 주목할 필요 가 있다).

앨빈Alvin 토플러Toffler 어피어드appeared 안on 코어리언Korean 티비TV 언드and 프라퍼사이드prophesied 댓that 소우사이이티Society 워드would 페이스face 어a 시어리어스serious 크라이서스crisis 이프if 잇it 페일드failed 투to 리스트럭처restructure 잇셀프itself 어라운드around 퓨처future 오어리엔터드oriented 인더스트리즈industries. (앨빈 토플러는 사회 TV에 출연해서 사회가 미래산업 위주로 재편되지 않으면, 사회가 커다란 위기를 맞을 것이라고 예

언했었다).

The 월드world 리나운드renowned 스칼러scholar 앨빈Alvin 토플러Toffler 프리딕티드 predicted in his book 더The 써드Third 웨이브Wave that the 월드world 와즈 was 언더고우잉undergoing 어a 트랜지션transition 프럼from 앤an 인더스트리얼industrial 소우사이이티society 투to 앤an 인포어메이션information 소우사이이티society. (세계적 석학인 앨빈 토플러는 자신의 저서 "제3의 물결"에서 바야흐로 세계는 공업화 사회로부터 정보화 사회로의 변화를 맞이하고 있다고 갈파하였다). 토플러Toffler 아아규드argued that we 아아are 앱at 어a 히스토리컬historical 터닝turning 포인트point 웨어where 디the 인더스트리얼industrial 소우사이이티society 위치which 와즈was 다머네이터드dominated 바이by 바이너리binary 씽킹thinking 서치such 애즈as 매스mass 프러덕션production 매스mass 컨슘프션consumption 언드and 더the 다이카터미dichotomy 비트원between 캐퍼털리스트스 capitalists 언드and 워커즈workers 댓that 석시더드succeeded 애프터after 디the 인더스트리얼Industrial 레벌루션Revolution 인in 더the 유케이UK 이즈is 나우 now 트랜스포어밍 transforming 인투into 어a 모어more 다이버서파이드diversified 언드and 크리에이티브 creative 날러지knowledge 베이스트based 인포어메이션information 소우사이이티society 댓that 이즈is 그라운디드grounded 인in 더the 프러덕션production 어브of 이너베이티브 innovative 날러지knowledge. (그는 영국에서 공업혁명이 성공한 후 대량생산과 대량소비, 자본가와 노동자로 대립되는 이분법적 사고방식이 지배하던 공업화사회가 보다 다원화되고 창의적인 지식의 창출에 기반하는 정보화 사회로 전환되는 세계적 변환의 시점에 우리가 서 있다 는 것이다).

The 이머전스emergence 어브of 디스this 인포어메이션information 소우사이이티society 이즈is 펀더멘털리fundamentally 엇리버터드attributed 투to 더the 디벨럽먼트development 어브of 컴퓨터computer 텍날러지technology 위치which 해즈has 메이드made 잇it 파서벌 possible 투to 어큐멜레이트accumulate 언드and 프로세스process 매시브massive 어마운트 amounts 어브of 인포어메이션information. (이러한 정보화 사회의 태동은 근본적으로 컴퓨터기술의 발전에 의해 대량의 정보를 축적하고 처리할 수 있게 되었다). 애즈As 어a 리절트 result 어브of 디스this 디벨럽먼트development 데어there 해즈has 빈been 어a 제너레이션 generation 언드and 디스트리뷰션distribution 어브of 인포어메이션information 안on 어a 스케일scale 댓that 와즈was 프리비어슬리previously 어니매지너별unimaginable 에네이벌링 enabling 더the 크리에이션creation 어브of 서그니피컨트significant 밸류value 위다우트 without 에니any 인더스트리얼industrial 파운데이션 foundation. (이전에는 감히 상상도 하지 못하던 정보의 대량 창출과 대량유통이 이루어지면서 전혀 공업적인 기반이 없이도 막대한 부가가치를 창출할 수 있게 되었다). 토플러Toffler 얼터머틀리ultimately 프라퍼사이드 prophesied 댓that 에니any 네이션nation 오어or 컨트리country 댓that 페일즈fails 투to 액티블리actively 파아티서페이트participate 인in 디즈these 글로우벌global 체인저즈changes 월will 낫not 서바이브survive 인in 더the 트웬티퍼스트21st 센처리century. (그는 최종적으로 이러한 세계적 변화에 능동적으로 참여하지 못하면 그 어떤 민족이나 국가도 21세기에 살아남을 수 없을 것이라고 예언하였다).

We 슈드should 리플렉트reflect 안on 웨더whether 더the 커런트current 디퍼컬티즈 difficulties 페이싱facing 아우어our 컨트리country 메이may 해브have 어이전arisen 프럼 from 아우어our 페일르여failure 투to 조인join 디스this 글로우벌global 트렌드trend. (우리는 현재 우리나라가 처하고 있는 어려움의 실상이 이러한 세계적 조류에 합류하지 못한데서 발생한 것이 아닌지 반성해 보아야 할 것이다). 루킹Looking 백back 안on 히스터리history 위we 캔can 시see 댓that 더the 라이즈rise 언드and 폴fall 어브of 네이션즈nations 언드 and 피펄즈peoples 디펜더드depended 안on 하우how 액티블리actively 데이they 어댑티드 adapted 투to 언드and 어카머데이터드accommodated 템셀브즈themselves 투to 글로우벌 global 체인저즈changes. (지나온 역사를 되돌아 볼 때 국가와 민족의 흥망은 그 국가와 민족이 세계적인 변화의 흐름을 얼마나 적극적으로 수용하여 잘 적응하느냐에 달려있음을 알 수

있다).

스페인Spain 인in 더the 피프틴쓰15th 센처리century 와즈was 더the 모우스트most 파워풀powerful 네이션nation 인in 유럽Europe 위치which 빌트built 잇스its 칼러니즈colonies 올all 오우버over 더the 월드world 크리에이팅creating 어a 난non 세팅setting 엠파여empire. (15세기 스페인은 자신의 식민지를 전 세계에 건설하여, 유럽에서 최강의 국가 중 하나로 자리매김하였으며 태양이 뜨지 않는 대제국을 건설하였다). 더The 글로어리glory 데이즈days 어브of 스페인Spain 캔can 비be 신seen 이빈even 프럼from 데어their 플릿fleet 위치which 와즈was 콜드called 디the 인빈서벌invincible 아아마더armada. (스페인의 전성기는 그들의 함대를 무적함대라고 일컬었던 것에서도 알 수 있다). 애즈As 스페인Spain 임포어티드imported 매시브massive 어마운트스amounts 어브of 고울드gold 언드and 실버silver 프럼from 잇스its 칼러니즈colonies 인in 사우쓰South 어메리커America 디the 인타여entire 프라이스price 레벌level 어브of 유럽Europe 소어드soared 크리에이팅creating 앤an 인플레이셔네어리inflationary 임팩트impact. (스페인이 남아메리카의 식민지로부터 대량의 금과 은을 수입하면서, 유럽 전체의 물가가 급격히 상승하는 현상이 발생하였다). 퍼더모어 Furthermore 메니many 컨트리즈countries 서치such 애즈as 프랜스France 언드and 잉글런드England 베너피티드benefited 프럼from 스페인'즈Spain's 에커나믹economic 프라스페러티prosperity 마아벌링marveling 앳at 잇it 언드and 리퀘스팅requesting 파이낸셜financial 에이드aid 인in 익스체인지exchange. (프랑스, 영국 등 수많은 국가들이 스페인에 재정적인 도움을 요청할 만큼 경제적인 풍요로움을 누리고 있었다). 하우에버However 애프터after 비잉being 컴플레이선트complacent 월with 데어their 패스트past 석세스success 스페인Spain 펠fell 인투into 네어로우narrow 마인더드minded 프라이드pride 언드and 힌더드hindered 더the 다이버스diverse 아이디얼라지컬ideological 디벨롭먼트development 어브of 데어their 피펄people. (그러나 한때의 성공에 안주하여 사상적으로는 편협한 자긍심에 빠져 국민들의 다양한 사상적 발전을 저해하였고), 스페인'즈Spain's 너글렉트neglect 어브of 더the 웨이브wave 어브of 머캔털리스트mercantilist 트레이드trade 언드and 인더스트리얼리제이션industrialization 댓that 와즈was 스프레딩spreading 쓰루아웃throughout 유럽Europe 앳at 더the 타임time 레드led 투to 어a 래퍼드rapid 디클라인decline 인in 잇스its 내셔널national 언드and 에커나믹economic 파워power. (대외적으로 당시 유럽 세계에 전파되고 있던 종상주의 무역과 산업화의 물결을 도외시함으로써 국력과 경제력의 급격한 하락을 초래하였다). 애즈As 어a 리절트result 스페인'즈Spain's 고울던golden 에이지age 캐임came 투to 앤an 엔드end 애프터after 더the 디핏defeat 어브of 더the 스페니쉬Spanish 아아마더Armada 인in 더the 워어war 어겐스트against 잉글런드England 언드and 더the 컨트리country 서브서퀸틀리subsequently 펠fell 인투into 디클라인decline 언드and 비케임became 렐러게이티드relegated 투to 더the 퍼리퍼리periphery 어브of 유럽Europe. (그 결과 영국과의 해전에서 스페인의 무적함대가 패배함으로써 스페인의 절정기는 막을 내리고 이후 유럽의 변방으로 몰락하게 되었던 것이다).

퍼더모어Furthermore 애즈as 위we 이그재민examine 더the 케이스case 웬when 스페인Spain 언드and 잉글런드England 익스팬더드expanded 인투into 더the 누New 월드World 어브of 디the 어메리커즈Americas 투to 칼러나이즈colonize 디the 오우너즈owners 어브of 더the 칸터넌트continent 워were 디the 인디저너스indigenous 피펄people 디the 인디언즈Indians. (또한 사례를 살펴보면, 스페인과 영국이 아메리카 신대륙에 진출하여 식민지를 개척할 때 아메리카 대륙의 주인은 현지 원주민인 인디언들이었다). 하우에버However 터데이today 데이they 페이스face 디the 언포어처낫unfortunate 페이트fate 어브of 데어their 인타여entire 네이션nation 비잉being 익스터머네이티드exterminated. (그러나 오늘날 이들은 민족전체가 말살되는 비운을 맞이하였다). 하우에버However 더the 모어more 편더멘털fundamental 리전reason 포어for 디스this 이즈is 댓that 더the 레벌level 어브of 인디저너스indigenous 서사이이티즈societies 앳at 댓that 타임time 와즈was 소우so 배크워드backward 댓that 데이they 쿠드could 낫not 억셉트accept 더the 시벌리제이션civilization 어브of 더the 유러피언즈Europeans, 올도우although 잇it 이즈is 서터늘리certainly 드ue 투to 더the 머설러스merciless 슬로터slaughter 바이by 디the 유러피언즈Europeans. (그것은 물

론 유럽인들의 무자비한 학살에 기인하는 것이지만 더 근본적인 이유는 당시 인디언 사회의 수준이 유럽인의 문명을 받아들일 수 없을 만큼 너무 낙후되었다는 데 있을 것이다). 앤At the 타임time 더the 라이프스타일lifestyle 어브of 더the 네이티브Native 어메리컨즈 Americans 와즈was 어a 헌팅hunting 소우사이이티society 베이스트based 안on 어a 스토운 Stone 에이지Age 시벌리제이션civilization. (당시 인디언들의 생활은 석기문명에 바탕 한 수렵사회였던 것이다). 애즈As 어a 리절트result 두due 투to 해빙having 어a 렐러티블리 relatively 배크워드backward 레벨level 어브of 시벌리제이션civilization 디the 인디저너스 indigenous 피펄즈peoples 워were 어네이벌unable 투to 어댑트adapt 투to 더the 수피어리 어superior 시벌리제이션civilization 보우스터드boasted 바이by 더the 유러피언즈 Europeans 앤at 더the 타임time 리딩leading 투to 데어their 디스트럭션destruction 오어or 익스터머네이션extermination. (이와 같이, 낙후된 문명 수준을 가진 민족이었기에 당시 최상의 문명을 자랑하던 유럽인들을 맞이하여 그것에 적응하지 못하고 멸망하거나, 멸족하게 되었다).

인In 아우어our 케이스case 애즈as 웰well 두링during 더the 레이트late 조우시안Joseon 다이너스티Dynasty 라익like 올all 컨트리즈countries 인in 더the 월드world 인클루딩including 유럽Europe 퍼수드pursued 내셔널national 스트렝쓰strength 쓰루through 인더스트리얼 industrial 레벌루션revolution, (우리의 경우도 마찬가지로 조선시대 말기 유럽을 비롯한 세계의 모든 국가들이 공업혁명을 통해 부국강병을 추구할 때) 잇It 이즈is 디the 익스피어리언스 experience 어브of 서퍼링suffering 언더under 컬로우니얼colonial 룰rule 바이by 이그노링 ignoring 서치such 체인저즈changes 와일while 비잉being 트랩트trapped 인in 어a 디클라 이닝declining 컨트리country. (쇄국에 잠겨 이러한 변화를 무시함으로써 식민지배의 아픔을 겪었던 것이다). 안On 디the 어더other 핸드hand, 저팬Japan 올도우although 잇it 파아티서페이터드participated 인in 인더스트리얼리제이션industrialization 레이트late 와즈was 에이벌 able 투to 조인join 더the 랭크스ranks 어브of 더the 월드world 파워즈powers 쓰루through 더the 타이얼러스tireless 에퍼트스efforts 어브of 잇스its 인타여entire 파필레이션population 투to 파아티서페이트participate 인in 더the 글로우벌global 트렌드trend 어브of 체인지 change. (이에 반해 일본은 비록 공업화에 늦게 참여하였지만 전 국민이 세계적 변화의 조류에 동참하려는 각고의 노력을 통해 세계열강의 반열에 끼일 수 있었던 것이다). 애프터After 월드World 워어War 투II, 애즈as 더the 유나이터드United 스테잇스States 레드led 더the 팩스Pax 어메리캐너Americana 에어러era 데어there 와즈was 어a 디퍼컬트difficult 피어리어 드period 어라운드around 더the 나인틴에이티즈1980s 웬when 더the 컨트리country 와즈 was 프리딕티드predicted 투to 컬랩스collapse. (2차 세계대전 이후 팍스아메리카의 시대를 열어가던 미국이 1980년대를 전후하여 한때 미국의 몰락을 예언 받을 만큼 힘겨운 때가 있었다). 하우에버However, 더the 유나이터드United 스테잇스States 트리거드triggered 더the 날려지knowledge 언드and 인포어메이션information 인더스트리industry, 센터드centered 어라운드around 실러컨Silicon 밸리Valley 인in 더the 나인틴나인티즈1990s, 위치which 레드led 투to 어a 롱-래스팅long-lasting 봄boom (카머늘리commonly 노운known 애즈as 더the 누New 이카너미Economy 퍼나먼난phenomenon) 댓that 컨티뉴즈continues 투to 디스this 데 이day. (그러나 미국은 1990년대 실리콘 밸리를 중심으로 지식정보업을 일으킴으로써 오늘날 유래를 찾을 수 없는 장기호황(일명 신 경제현상)을 구가하고 있다).

덴Then 웃what 이즈is 더the 디퍼런스difference 비트원between 더the 페일르여failure 어브of 스페인Spain 디the 인디저너스indigenous 피펄people 언드and 조우시안Joseon 언드and 더the 석세스success 어브of 저팬Japan 언드and 더the 유나이터드United 스테잇스States? (그러면 스페인과 인디언 그리고 조선의 실패와 일본과 미국의 성공의 차이는 무엇일까)?

디The 앤서answer 디펜즈depends 애즈as 앨빈Alvin 토플러Toffler 세드said 얼리어earlier 안on 웨더whether 오어or 낫not 히he 캔can 액티블리actively 파아티서페이트participate 인in 더the 타이드tide 어브of 글로우벌global 체인지change. (그 해답은 앞서 앨빈 토플러가

말했듯이 세계적인 변화의 조류에 능동적으로 참여할 수 있느냐 없느냐에 달려있다). 디스 This 올소우also 리콰일즈requires 앤an 언더스탠딩understanding 어브of 더the 쉬프트shift 인in 더the 글로우벌global 페어러다임paradigm 인in 어a 서턴certain 에어리어area. (이것은 또한 세계사적 패러다임 (Paradigm : 특정 영역)의 변화에 대한 이해를 요구하고 있다). 데어 There 아아are 누머러스numerous 스터디즈studies 언드and 아아겨먼트스arguments 바이 by 스칼러즈scholars 러가아딩regarding 더the 쉬프트shift 인in 더the 글로우벌global 페어러다임paradigm. (세계사적 패러다임의 변화에 대해서는 수많은 학자들의 연구와 주장들이 있다). 하우에버However, 데이they 제너럴리generally 어그리agree 댓that 더the 월드world 해즈has 곤gone 쓰루through 더the 팔로우잉following 스테이지즈stages 어브of 디벨럽먼트 development. (그러나 세계가 다음과 같은 발전단계를 거쳐왔는데 대체적으로 인식의 동의를 하고 있다).

더The 퍼스트first 디벨럽멘털developmental 페어러다임paradigm 인in 더the 히스터리 history 어브of 휴매니티humanity 와즈was 더the 헌팅hunting 개더링gathering 스테이지 stage 팔로우드followed 바이by 애그리컬처럴agricultural 인더스트리얼industrial 언드and 서비스service 오어리엔터드oriented 서사이이티즈societies 얼터머틀리ultimately 어드밴싱 advancing 인투into 앤an 인포어메이션information 소우사이이티society 애즈as 애널라이즈 analyzed 바이by 앨빈Alvin 토플러Toffler 터데이today. (가장 먼저 등장한 인류세계의 발전 패러다임 단계는 수렵채취의 단계이며, 이 후 농경사회, 공업화사회, 서비스업사회를 거쳐 오늘날 앨빈 토플러의 분석과 같이 정보화사회로 진보하였다).

어판Upon 애널라이징analyzing 디즈these 스테이지즈stages 어브of 휴먼human 디벨럽먼트 development 위we 캔can 시see 댓that 데이they 아아are 캐터거라즈드categorized 베이스 트based 안on 더the 컨디션즈conditions 언드and 폼즈forms 어브of 라이블리후드livelihood 이카너미economy 댓that 휴먼즈humans 해브have 초우전chosen 포어for 서바이벌survival. (이러한 인류발전 단계를 분석해 보면 그것은 인류가 생존의 방식으로 택하고 있는 생업(경제)의 조건양식에 따른 분류임을 알 수 있다). 인In 어더other 워즈words, 잇it 민즈means 댓 that 휴먼즈humans 스타아터드started 프럼from 더the 모우스트most 프리머티브primitive 에커나믹economic 액티비티즈activities 서치such 애즈as 헌팅hunting 언드and 하아버스팅 harvesting 인in 디the 얼리early 프리머티브primitive 에어러era 언드and 레이터later 체인 지드changed 더the 컨디션즈conditions 어브of 데어their 라이블리후드livelihood 투to 앤an 애그리컬처럴agricultural 소우사이이티society 언드and 덴then 투to 앤an 인더스트리얼 industrial 언드and 서비스service 인더스트리industry. (즉 초기 원시시대 때 인류가 사냥·채취와 같은 가장 원시적인 경제활동에서 시작하여 이후 농경사회로 그리고 다시 공업과 서비스업으로 생업의 조건을 바꾸었으며, 생업의 조건을 삼을 수 있는 사회로 진보하였음을 의미하는 것이다).

디스This 민즈means 댓that 웨네버whenever 더the 컨디션즈conditions 어브of 라이블리후드livelihood 체인지드changed 휴먼human 소우사이이티society 와즈was 스윕트swept 업up 인in 어a 월린드whirlwind 어브of 그레이트great 체인저즈changes 언드and 섬타임즈 sometimes 더the 포어천즈fortunes 어브of 위너즈winners 언드and 루저즈losers 워were 리버스트reversed. (이러한 생업의 조건이 변할 때마다 인류사회는 커다란 변화의 소용돌이에 휩싸였으며, 때로는 낙오자와 성공자의 희비가 엉갈리기도 하였다).

잇It 해즈has 프루브드proved 투to 비be 아우어our 태스크task 댓that 노우no 원one 캔can 디나이deny 댓that 위we 슈드should 액티블리actively 파이어너어pioneer 퓨처future 인더스트리즈industries. (우리도 미래산업을 능동적으로 개척해야 한다는 것은 누구도 부인할 수 없는 우리의 과제임이 입증되었다). 더The 리커런스recurrence 어브of 디the 아이에메프IMF 인두스트리즈induced 에커나믹economic 크라이서스crisis 인in 소우사이이티society 듀due 투to 팩터즈factors 서치such 애즈as 이내더₩inadequate 앤티서페이션anticipation 언드and 프레퍼레이션preparation 포어for 퓨처future 인더스트리즈industries 이즈is 앤an 어전트urgent 챌런지challenge 댓that 위we 머스트must 오우버컴overcome. (미래산업에 대한 예측 및 대

비부족 등의 원인으로 유발된 IMF사회경제위기의 재발은 우리가 시급하게 극복해야 할 과제이다). 원One 업로우치approach 투to 어템프팅attempting 투to 애드레스address 디스this 태스크task 이즈is 투to 프리딕트predict 퓨처future 인더스트리즈industries 인in 디스this 북book. (이 과제를 해결해 보고자 하는 시도의 한 방법으로 이 책에서 미래산업을 예측하게 되었다). 더The 퓨처future 인더스트리즈industries 프리젠테드presented 인in 디스this 북book 아아are 디the 아아트art 인더스트리industry, 날러지knowledge 인더스트리industry, 서비스service 인더스트리industry, 매녀팩처링manufacturing 인더스트리industry, 애그리컬처agriculture 마이닝mining, 언드and 피싱fishing. (이 책에서 제시할 미래산업은 작품업, 지식업, 서비스업, 제조업, 농업, 광업, 어업이다). 프리딕팅Predicting 퓨처future 인더스트리즈industries 낫not 오운리only 프러바이즈provides 클루즈clues 포어for 디자이닝designing 이피션트efficient 에커나믹economic 스트럭처즈structures 벗but 올소우also 에네이벌즈enables 더the 컨스트럭션construction 어브of 컴페터티브competitive 소우설social 언드and 에커나믹economic 스트럭처즈structures 위치which 이즈is 모어more 피저벌feasible 던than 어드밴스트advanced 컨트리즈countries. (미래산업 예측은 선진국보다 효율적인 경제구조를 설계하는 실마리를 제공해 줌과 동시에 경쟁력 있는 사회 경제구조의 구축을 가능하게 한다). 인In 어디션addition 애즈as 피펄people 씽크think 어바우트about 더the 퓨처future 데이they 필feel 릴랙스트relaxed 언드and 해브have 디the 어빌러티ability 투to 프러시드proceed 에브리씽everything 인in 어a 플랜드planned 페이즈드phased 언드and 오우버롤overall 매너manner. (또한, 국민들이 미래를 생각하다보면 마음도 여유러워지고 매사를 계획적, 단계적, 총체적으로 진행하는 능력을 갖게 된다).

언드And 잇it 인스파이어즈inspires 더the 컨셉션conception 어브of 누new 프라덕트product 디벨럽먼트development. (그리고 신상품개발을 착상하게 한다).

## 1.2 프리딕팅 퓨처 인더스트리즈 Predicting Future Industries (미래산업 예측)

인In 더the 프리비어스previous 챕터chapter, 위we 런드learned 댓that 프리딕팅predicting 퓨처future 인더스트리즈industries 브링즈brings 스터빌리티stability 언드and 해피너스happiness 투to 아우어our 라이브즈lives. (앞절에서 미래산업 예측은 우리들을 안정적이고 행복하게 함을 알았다). 퍼더모어Furthermore, 위we 올소우also 런드learned 댓that 페일르여failure 투to 프리딕트predict 퓨처future 인더스트리즈industries 캔can 리드lead 투to 케이아스chaos 언드and 파버티poverty, 애즈as 에비던스트evidenced 바이by 더the 나인틴나인티에잇1998 아이에메프IMF 파이낸셜financial 크라이시스crisis 인in 소우사이이티Society. (또한 미래산업을 예측하지 못하면 1998년 IMF 사회 경제위기와 같은 혼란과 가난이 엄습했음을 알았다).

얼터머틀리Ultimately, 웨더whether 위we 프리딕트predict 퓨처future 인더스트리즈industries 오어or 낫not 월will 더터먼determine 더the 컨트래스트contrast 비트원between 파이낸셜financial 스터빌리티stability 언드and 크라이시스crisis, 어번던스abundance 언드and 파버티poverty, 웜쓰warmth 언드and 쿄울드cold 스톰즈storms, 디the 이그질러레이션exhilaration 어브of 라이프life 언드and 더the 하아쉬너스harshness 어브of 데쓰death, (결국 우리들에게 미래산업을 예측하느냐? 예측 안하느냐?)는 재정안정과 재정위기, 풍요와 빈곤, 따뜻함과 추운 눈보라, 생명이 뛰는 기쁨과 죽음으로 대별된다).

애즈As 프리딕팅predicting 퓨처future 인더스트리즈industries 이즈is 크루셜crucial 언드and 이멘슬리immensely 임포어턴트important, 디스this 섹션section 에임즈aims 투to 데먼스트레이트demonstrate 퓨처future 인더스트리즈industries 바이by 업라이잉applying 투two 프

린서펄즈principles. (이처럼 중요하고도 중요한 미래산업의 예측이므로 이 절에서는 2가지 학설에 대입하여 미래산업을 증명하려한다).

잇It 데먼스트레이츠demonstrates 퓨처future 인더스트리즈industries 바이by 업라이잉 applying 더the 퍼스트first 프린서펄principle, 위치which 이즈is 더the 히스토리컬historical 플로우flow 어브of 더the 피프쓰5th 레벌루션revolution. (제 1 학설인 5차계의 역사흐름에 대입하여 미래산업을 증명한다).

잇It 데먼스트레이츠demonstrates 퓨처future 인더스트리즈industries 바이by 업라이잉 applying 더the 세컨드second 프린서펄principle, 위치which 이즈is 매슬로우'즈Maslow's 하여아아키Hierarchy 어브of 니즈Needs 파이브5-스테이지stage 씨어리theory. (제 2 학설인 매슬로우의 욕구 5단계 이론에 대입하여 미래산업을 증명한다).

### 1.2.1. 더The 히스토리컬Historical 플로우Flow 어브of 더the 피프쓰5th 레벌루션Revolution 언드and 퓨처Future 인더스트리즈Industries (5차계의 역사흐름과 미래의 산업)

윗What 셋스sets 휴먼즈humans 어파아트apart 프럼from 어더other 애너멀즈animals 이즈is 댓that 더the 월드world 휴먼즈humans 아아are 베이스트based 안on 이즈is 낫not 심풀리simply 더the 머티어리얼material 내처럴natural 월드world. (인간이 다른 동물과 차별화되는 것은 인간이 기반하고 있는 세계가 단순히 물질적인 자연세계만이 아니라는 점이다).

휴먼즈Humans 아아are 리빙living 인in 투two 디퍼런트different 도우메인즈domains 사이멀테이니어슬리simultaneously. (인간은 서로 상이한 두 개의 영역을 동시에 살아가고 있다).

원One 이즈is 더the 월드world 어브of 더the 플레쉬flesh 댓that 디펜즈depends 안on 더the 머티어리얼material 내처럴natural 월드world 언드and 디the 어더other 이즈is 더the 월드world 어브of 더the 스피릿spirit 크리에이터드created 바이by 더the 메터피지컬metaphysical 액션action 어브of 더the 풀pure 휴먼human 브레인brain. (그 하나는 물질적 자연계에 의존하는 육신의 세계이며, 또 하나는 순수한 인간 두뇌의 형이상학적 작용에 의해 창조된 정신의 세계이다).

더The 키워즈keywords 포어for 리빙living 인in 더the 렐realm 어브of 더the 플레쉬flesh 아아are 타임time 언드and 스페이스space 와일while 더the 렐realm 어브of 더the 스피릿spirit 컨시스츠consists 어브of 더the 래셔널리티rationality 어브of 심벌리즘symbolism 디the 이모우션emotion 어브of 필링feeling, 언드and 더the 트랜센덴털transcendental 소울soul. (육신의 영역을 살아가는 키워드는 시간과 공간이며, 정신의 영역은 상징의 이성과 느낌의 감성 그리고 초월의 영혼이다).

루킹Looking 앗at 더the 히스터리history 어브of 휴먼human 디벨럽먼트development, 위we 캔can 시see 댓that 휴먼즈humans 해브have 이발브드evolved 터워어즈towards 어a 퓨러스피어리추얼spiritual 월드world 프럼from 더the 월드world 어브of 더the 플레쉬flesh. (인류 역사의 발전사를 살펴보면, 우리 인간은 육신의 세계에서 점점 순수한 정신적 세계를 지향하는 방향으로 진화하여 왔음을 알 수 있다). 휴먼Human 비잉즈beings 해브have 빈been 퍼수잉pursuing 어a 하여higher 스피어리추얼spiritual 월드world 비안드beyond 더the 내처럴natural 월드world 어브of 인스팅크추얼instinctual 타임time 언드and 스페이스space 언드and 얼터머틀리ultimately 퍼수잉 pursuing 더the 월드world 어브of 더the 소울soul. (인류는 본능의 시·공간이라는 자연적 세계에 국한되지 않고 보다 차원 높은 정신세계를 추구하여 왔으며 궁극적으로는 영혼의 세계를 추구해 가고 있다).

저스트Just 애즈as 데어there 아아are 로울low-레벌level 휴먼즈humans 후who 라이브live 컨파인드confined 투to 더the 월드world 어브of 인스팅크트스instincts 데어there 아아are 올

소우also 노우벌noble 휴먼즈humans 후who 브레이break 프리free 프럼from 서치such 피지컬physical 컨스트레인트스constraints 언드and 퍼수pursue 더the 디바인divine 쓰루through 리전reason 이모우션emotion 언드and 비안드beyond. (개개인도 마찬가지로 본능의 세계에 국한되어 살아가는 저차원적인 인간이 있는가 하면 그러한 육신의 굴레에서 벗어나 이성과 감성 나아가 신성을 추구 하며 살아가는 고상한 인간도 있다). 디스This 트렌드trend 어브of 에벌루션evolution 을소우also 시그너파이즈signifies 더the 스테이지즈stages 어브of 디벨롭먼트development 포어for 이치each 인더비저월individual 휴먼human 비잉being 언드and 웬when 클래서파이드classified 더the 파이브five 렐모즈realms 어브of 더the 휴먼human 익스피어리언스experience 아야are 더the 월드world 어브of 타임time 더the 월드world 어브of 스페이스space 더the 월드world 어브of 리전reason 더the 월드world 어브of 이모우션emotion 언드and 더the 월드world 어브of 더the 소울soul. (이러한 진화의 지향 추세는 인간 개개인의 발전 단계를 의미하기도 하는데, 그것을 분류해 보면 인류가 접하는 5차계의 세계는 시간의 세계, 공간의 세계, 이성의 세계, 감성의 세계, 영혼의 세계가 있다). 더 The 팔로우잉following 이미지image 렙러젠틱스represents 더the 디벨롭먼트development 어브of 휴먼 human 히스터리history 어코어딩according 투to 더the 프러그레션progression 어브of 더the 피프쓰5th 스테이지stage. (다음 그림은 5차계의 역사흐름에 의한 인류발달사를 나타내고 있다).

멘털 Mental 에어리어 area (정신 영역)	더The 월드world 어브of the 더 소울soul, the 더 피프쓰5th stage스테이지 (영혼의 세계 5차계)	이모우션Emotion, 조이Joy, 버추얼Virtual 어치브먼트 Achievement (감동, 기쁨, 가상성취)  트랜잭션Transaction, 칸버세이션 Conversation, 러브Love (거래, 대화, 사랑)	더The 포어쓰4th 인더스 트리industrial 얼 레벌루 션revolution 소우사이 티society (4차 작품업 사 회)
	더The 월드world 어브of 이모우션emotion, 더the 포어쓰4th 스테이지stage (감성의 세계 4차계)		
	더The 월드world 어브of 리전Reason, 더the 써드 3rd 스테이지stage (이성의 세계 3차계)		
피지컬 Physical 에어리어 area (육신 영역)	The 더 월드World 어브of 스페이스Space, 더the 세컨드2nd 스테이지stage (공간의 세계 2차계)	세이프티Safety (안전)	더The 세컨드2nd 인더스 트리industrial 소우사 이이티society (2차 공업 사회)
	더The 월드world 어브of 타임time, 더The 퍼스트	서바이벌Survival (생존)	더The 퍼스트1st 헌팅 hunting 언드and 파아밍

	1st 스테이지 stage (시간의 세계 1차계)	farming 소우사이이티 society (1차 수렵·농업사회)
--	--------------------------------	---

더 The 피프쓰 5th 월드 World 인카운터 드 Encountered 바이 by 세번 7 빌련 Billion 휴먼즈 Humans (70억 인류가 접하는 5차계의 세계)	메인 Main 로울즈 Roles 어브 of 휴먼즈 Humans (인간의 주 요역할)	히스터리 History 어브 of 휴먼 Human 디벨롭먼트 Development (인류발달 사)
---	---	---

[피그여Figure 원1] 더The 월드World 언드and 휴먼Human 디벨럽먼트Development in 더 the 피프쓰5th 레벌루션Revolution ([그림 1] 5차계의 세계와 인류 발달사)

스테이지 Stage 월1: 타임 Time - 서바이벌 Survival 헌팅 Hunting 언드and 애그리컬처 Agriculture 소우사이이티 Society (1차계: 시간 - 생존 수렵·농업사회)

휴먼Human 비잉즈beings 해브have 해드had 투to 잇eat 언드and 서스테인sustain 라이프life 인 in 오어더order 투to 메인테인maintain 더the 퍼스트first 렐먼realm 어브of 타임time 신스since 에인션트ancient 타임즈times. (인류는 오래 전부터 1차계인 시간의 세계를 유지하기 위해서 음식을 먹고 생명을 유지해야 했다). 더The 퍼스트first 스테이지stage 어브of 휴먼human 소우사이이티 society 와즈was 캐릭터라즈드characterized 바이by 헌팅hunting 언드and 파아밍farming 애즈as 더the 프라이메어리primary 민즈means 어브of 서스터넌스sustenance. (생명을 유지하기 위해서 음식을 구하는 일이 절반이상 인구의 생활이었을 때가 1차의 수렵 농업사회이다). 두링During 디스 this 타임time 휴먼즈humans 워쉽트worshiped 언드and 프레이이드prayed 투to 더the 디바인 divine 파워즈powers 어브of 헤븐heaven 언드and 어쓰earth 애스킹asking 포어for 데어their 블레싱즈blessings 투to 서스테인sustain 데어their 라이브즈lives 언드and 프러바이드provide 뎁them 월with 푸드food. (이때 인간은 생명과 음식을 보내 달라고 천지신명께 예배드렸었다).

스테이지 Stage 투2: 스페이스 Space - 액티비티 Activity - 인더스트리얼 Industrial 소우사이  
티 Society (2차계 : 공간 - 활동 - 공업사회)

스테이지 Stage 쓰리 3: 리전 Reason - 트레이드 Trade, 커뮤니케이션 Communication, 러브

**Love - 날려지Knowledge 언드and 인포어메이션Information 서비스Service 소우사이이티  
Society (3차계: 이성- 거래, 대화, 사랑 - 지식 정보 서비스업 사회)**

월With 디the 이미전스emergence 어브of 애그리컬처럴agricultural 언드and 인더스트리얼industrial 엔툐라이지즈enterprises, 데어there 와즈was 이너프enough 푸드food 언드and 툴즈 tools 투to 서스테인ustain 휴먼human 라이프life 와일while 프러저빙preserving 더the 칸터누어티continuity 어브of 타임time 언드and 스페이스space, (농업과 공업 기업의 출현으로 음식과 도구들이 충분해지자, 시간과 공간의 세계가 유지되면서), 디스This 레드led 투to 더the 써드third 스테이지stage 어브of 휴먼human 소우사이이티society 디the 인포어메이션Information 에이지Age 웨어where 오우버over 해프half 어브of 더the 파필레이션'즈population's 데일리daily 라이프life 인발브드involved 크리에이팅creating 샵스shops, 북스books, 뉴즈페이퍼즈newspapers, 텔러포운즈 telephones, 티비즈TVs, 컴퓨터즈computers 언드and 인게이징engaging 인in 트랜잭션즈transactions 언드and 칸버세이션즈conversations 월with 메니many 피필people. (3차계인 이성의 세계를 유지하기 위해서 상점, 책, 신문, 전화, TV, 컴퓨터를 만들어 많은 사람들과 거래하고 대화하는 일이 절반이상 인구의 생활이었을 때가 3차의 정보서비스업 사회이다).

**스테이지Stage 포어4: 이모우션Emotion - 이모우션Emotion, 조이Joy, 버추얼Virtual 어치브먼트Achievement - 아아티스틱 Artistic 소우사이이티Society (4차계 : 감성 감동, 기쁨, 가상 성취 - 작품업 사회)**

월With 디the 이미전스emergence 어브of 애그리컬처럴agricultural 인더스트리얼industrial 언드and 인포어메이션information 서비스service 엔툐라이지즈enterprises, 데어there 와즈was 이너프enough 푸드food 툴즈tools 언드and 커뮤니케이션communication 투to 서스테인ustain 휴먼human 라이프life 와일while 프러저빙preserving 더the 칸터누어티continuity 어브of 타임time 스페이스space 언드and 리전reason, (농업, 공업, 정보서비스업 기업의 출현으로 음식과 도구와 대화가 충분해지자, 시간과 공간과 이성의 세계가 유지되면서), 디스This 레드led 투to 더the 포어쓰fourth 스테이지stage 어브of 휴먼human 소우사이이티society 디the 아아티스틱Artistic 에이지Age 웨어where 오우버over 해프half 어브of 더the 파필레이션'즈population's 데일리daily 라이프life 인발브드involved 크리에이팅creating 조이joyful 웍스works 어브of 아아트art 셰링sharing 뎁them 월with 이치each 어더other 쓰루through 더the 웹브web 언드and 무빙moving 이치each 어더other 월with 아아티스틱artistic 러브love 투to 메인테인maintain 더the 월드world 어브of 이모우션즈emotions. (4차계인 감성의 세계를 유지하기 위해서 인류는 즐거운 작품을 만들어 웹을 통해서 서로 보여주며 예술적 사랑으로 감동시키는 일이 절반이상 인구의 생활이었을 때가 4차의 작품업사회이다). 더The 커런트current 트렌드trend 어브of 티네이저즈teenagers 언드and 영young 어덜트스adults 완팅wanting 투to 어피어appear 안on 브로드캐스트sbroadcasts 투to 쇼우케이스showcase 뎁셀브즈themselves 캔can 올소우also 비be 신seen 애즈as 어a 사인sign 어브of 디the 아아티스틱Artistic 에이지Age 웨어where 셀프self 익스프레션expression 언드and 셀프self 프러모우션promotion 아아are 밸류드valued. (요즘 10대 20대 젊은이들이 방송에 출연하여 자기를 보여주고 싶어하는 표현 현상이 작품화사회의 징조이기도 하다). 디스This 이즈is 어a 퍼나머난phenomenon 어브of 러커버링recovering 조이joy 댓that 해즈has 빈been 섭레스트suppressed 포어for 어a 롱long 타임time. (이것은 그동안 억눌러왔던 기쁨회복 현상이다).

**스테이지Stage 파이브5: 소울Soul? "스페클레이션Speculation!!" (5차계: 영혼? "추측!!")**

월With 디the 이미전스emergence 어브of 애그리컬처럴agricultural 인더스트리얼industrial 인포어메이션information 서비스service 언드and 아아티스틱artistic 인더스트리즈industries

언드and 디the 어번던스abundance 어브of 푸드food 툴즈tools 커뮤너케이션communication 언드and 이모우셔널emotional 익스피어리언시즈experiences 더the 월드world 어브of 타임 time 스페이스space 리전reason 언드and 이모우션emotion 해즈has 빈been 프러저브드 preserved 언드and 인in 더the 피프쓰fifth 스테이지stage 어브of 소우사이이티society 더the 월드world 어브of 더the 소울soul 이즈is 메인테인드maintained 쓰루through 셰링sharing 디퍼컬티즈difficulties 언드and 서빙serving 이치each 어더other 쓰루through 플랫폼즈platforms 서치such 애즈as 더the 웹web 애즈as 웰well 애즈as 워ഷ핑worshiping 더the 원One 언드and 오운리Only 가드God. 디스This 이즈is 어a 퍼나머난phenomenon 어브of 더the 피프쓰fifth 서사이이털societal 스테이지stage 웨어where 모어 more 던than 해프half 어브of 더the 파펄레이션'즈population's 데일리daily 라이브즈lives 인발브involve 디즈these 액티비티즈activities. (농업, 공업, 정보서비스업, 작품업 기업의 출현으로 음식과 도구와 대화와 감동이 충분해지자, 시간과 공간과 이성과 감성의 세계가 유지되면서, 5차계인 영혼의 세계를 유지하기 위해서 웹 등을 통해서 서로의 어려움을 말해, 서로 봉사 하는 일과 천지신명이신 하나님께 예배하는 일이 절반이상 인구의 생활이었을 때가 5차 사회현상이다).

인In 더the 내셔널national 앤썸anthem, "메이May 가드God 프레텍트Protect 언드and 블레스Bless 아우어Our 컨트리Country 퍼레버Forever!". 잇it 이그젬플러파이즈exemplifies 더the 코어리언Korean 피펄people 애즈as 어a 네이션nation 리딩leading 디the 인더스트리industry 어브of 워ഷ핑worshiping 가드God 월玷드worldwide. (애국가에서 "하나님이 보호하사 우리나라 만세!"는 코리아 민족이 전세계적으로 하나님께 예배드리는 산업을 주도하는 민족임을 예시하고 있다).

### 1.2.2 매즐로우'즈Maslow's 하여아아키Hierarchy 어브of 니즈Needs 파이브5-스테이지stage 씨어리theory 언드and 프리딕션즈Predictions 어브of 퓨처Future 인더스트리즈Industries (매슬로우의 욕구 5단계이론과 미래산업 예측)

위We 해브have 이그재먼드examined 더the 디벨럽먼트development 어브of 휴먼human 히스터리history 위치which 해즈has 프로그레스트progressed 인in 디the 오어더order 어브of 헌팅hunting 언드and 개더링gathering 애그리컬처agriculture 인더스트리industry 언드and 디the 에이지age 어브of 인포어메이션information 서비스services 얼롱along 월with 더the 파이브five 센시즈senses 댓that 휴먼즈humans 퍼시브perceive 애즈as 디스커스트discussed 얼리어earlier. (우리는 위에서 인간이 접하는 5차계의 역상흐름과 인류발달사를 고찰했다). 더The 디벨럽먼트development 어브of 휴먼human 시벌리제이션civilization 프레그레스트progressed 인in 디the 오어더order 어브of 헌팅hunting 언드and 개더링gathering, 애그리컬처agriculture, 인더스트리industry, 언드and 디the 인포어메이션information 서비스service 에어러era. (인류발달사는 수렵 채취 농업 → 공업 → 정보서비스업시대 순으로 발전하였다). 더The 코즈cause 어브of 서치such 인더스트리얼 industrial 디벨럽먼트development 라이즈lies 인in 더the 디자여즈desires 어브of 인더비저월 individual 맴버즈members 인in 휴먼human 소우사이이티society. (이러한 산업발전의 원인은 인간사회에서 각 개인들의 욕구가 작용한다).

더The 씨어리theory 댓that 익스플레인즈explains 휴먼human 디자여즈desires 애즈as 더the 코즈 cause 어브of 더the 버쓰birth 어브of 누new 인더스트리즈industries 이즈is 매슬로우'즈Maslow's 니드need 하여아아키hierarchy 씨어리theory. (새로운 산업의 태동 원인이 되는 인간의 욕구에 대한 이론은 매슬로우(A.H. Maslow)의 욕구단계이론(need hierarchy theory)이 있다). 인In 더the 프리비어스previous 섹션section 위we 프리딕티드predicted 디the 이며전스emergence 어브of 어a 크래프트craft 인더스트리industry 소우사이이티society 바이by 컴페링comparing 더the 파이브five 센시즈senses 댓that 휴먼즈humans 퍼시브perceive 월with 더the 디벨럽먼트development 어브of 휴먼human 히스터리history. (앞 절에서 인간이 접하는 5차계의 세계와 인류발달사를 비교해서 작품업사회 도래를 예측했다). 인

In 오어더order 투to 어브테인obtain 모어more 릴라이어벌reliable 에버던스evidence 위we 컴페어compare 이스탈리쉬트established 씨어리즈theories 월with 퓨처 future 인더스트리즈industries. (이에 대한 보다 확실한 증거를 확보하기 위해서 이미 정설화된 이론과 미래 산업을 비교 해본다).

바이By 컴페링comparing 매즐로우'즈Maslow's 니드need 하여아아카hierarchy 씨어리theory 언드 and 더the 디벨럽먼트development 어브of 휴먼human 인더스트리얼industrial 히스터리history, 위 we 캔can 프리딕트predict 디the 인더스트리즈industries 댓that 월will 이미지 emerge 인in 더the 퓨처future. (인간의 "욕구단계이론"과 "인류의 산업발달사"를 비교해보면 미래에 태동할 산업을 예측할 수 있다). 데어포어Therefore 렛'slet's 이그재민examine 매즐로우'즈Maslow's 니드need 하여아아카hierarchy 씨어리theory 언드and 더the 디벨럽먼트development 어브of 휴먼human 인더스트리얼industrial 히스터리history. (그러므로 욕구단계 이론과 인류의 산업발달사를 살펴보자).

디The 임포어턴트important 프린서펄principle 어브of 더the 니드need 하여아아카hierarchy 씨어리 theory 이즈is 댓that 휴먼즈humans 해브have 파이브five 레벌즈levels 어브of 니즈needs 언드and 댓that 더the 포우커스focus 어브of 메이저major 인트러스트스interests 언드and 에파트스 efforts 이즈is 투to 풀필fulfill 더the 로우어스트lowest 레벌level 어브of 니즈needs 댓that 피펄people 아아are 커런틀리currently 낫not 새터스파이드satisfied 월with. (욕구단계이론의 중요 원리는 사람은 다섯 단계의 욕구가 있으며, 사람들이 현재 만족하지 못하고 있는 최저 수준의 욕구를 충족시키는데 주요 관심과 노력의 초점을 맞춘다는 것이다). 이프If 어a 퍼선person 이즈is 형그리hungry 데이they 비컴become 모우터베이터드motivated 투to 어브테인obtain 푸드food 인in 오어더order 투to 풀필fulfill 데어their 디자여 desire 투to 잇eat. (만일 굶주리고 있다면, 사람들은 먹고자 하는 욕구를 충족하기 위하여 음식을 얻으려고 동기화 된다). 퍼더모어Furthermore, 잇it 이즈is 언더스투드understood 댓 that 원스once 디즈these 베이식basic 피지얼라지컬physiological 니즈needs 아아are 애더컷리adequately 맷met, 인더비저월즈individuals 비컴become 모우터베이터드motivated 투to 포우커스focus 안on 풀필링fulfilling 더the 넥스트next 레벌level 어브of 니즈needs. (그리고 이러한 기초적 생리적 욕구가 적정수준으로 만족스럽게 충족되어야 한 단계 높은 욕구에 관심을 쏟게 된다는 것이다).

애즈As 타임time 프로우그레서즈progresses 언드and 앤an 인더비저월'즈individual's 니즈needs 아아are 맷met, 데이they 무브move 안on 투to 더the 넥스트 next 레벌level 어브of 니즈needs. (시간의 흐름에 따라서 개인의 욕구상태가 충족되면, 그 다음 욕구단계로 이동한다는 것이다). 히어Here 위we 디스커버discover 어a 서그니피컨트significant 코럴레이션correlation 비트원between 매즐로우'즈Maslow's 하여아아카hierarchy 어브of 니즈needs 언드and 더the 디벨럽먼트development 어브of 휴먼human 소우사이이티society. (여기에서 인간의 욕구단계이론과 인류의 발달사간에는 많은 상관관계가 있음을 발견한다).

웬When 컴페링comparing 매즐로우'즈Maslow's 하여아아카hierarchy 어브of 니즈needs 씨어리theory 월with 더the 히스터리history 어브of 휴먼human 인더스트리얼industrial 디벨럽먼트development, 더the 팔로우잉following 캔can 비be 어브저브드observed. (매슬로우의 인간의 욕구단계이론과 인류발달사를 비교해 보면 다음과 같다).

셀프-액처윌리제이션 Self-actualization 니즈Needs (자아실현 욕구)	이터널Eternal 라이프life (영생)	?
리스펙트Respect, 에스팀Esteem 니즈Needs (존경, 명예 욕구)	딜랏펄Delightful 워크work 어브of 아아트art (기쁜 감동의 작	? 워크Work 소우사이이티 Society (? 작품업사회)

소우셜Social 빌롱잉Belonging 니즈Nees (사회적 어울림 욕구)	품) 프렌드Friend, 러버 Lover, 그룹Group (친구, 애인, 단체)	날리지Knowledge 인포어메이션Information 서비스Service 인더스트리Industry 소우사이이티Society (지식정보서비스업 사회)
세이프티Safety 언드and 스터빌리티Stability 니즈Needs (안전 및 안정 욕구)	↑ 베어리어스 Various 툴즈tools, 카아즈Cars (각종도구, 승용차)	인더스트리얼Industrial 소우사이이티Society (공업사회)
↑ 피지얼라지컬Physiological 니즈needs (생리적 욕구)	라이스Rice, 클로운즈 Clothes, 하우스 House (쌀, 옷, 집)	헌팅Hunting, 애그리컬처럴 Agricultural 소우사이이티 Society (수렵, 농업사회)
매즐로우'즈Maslow's 파이브-레벨5-level 씨어리theory 어브of needs니즈 (메즐로우 욕구 5단계 이론)	뭣What 유you 니드 need (필요한 것)	휴먼Human 인더스트리 industry 디벨럽먼트 development 히스터리history (인류산업 발달사)

피그여Figure 투2 [그림2] 매즐로우'즈Maslow's 하여아아카hierarchy 어브of 니즈needs 씨어리theory 월with 더the 히스터리history 어브of 휴먼human 인더스트리얼industrial 디벨럽먼트development (매즐로우의 욕구 5단계 이론과 인류산업달달사)

### 퍼스트1st 레벨Level 피지얼라지컬Physiological 니즈needs 헌팅hunting, 애그리컬처럴 agricultural 소우사이이티society (1단계 : 생리적욕구 - 수렵, 농업사회)

디스This 인클루즈includes 올all 피지얼라지컬physiological 니즈needs 어브of 더the 바디 body 오어건즈organs 서치such 애즈as 형거hunger, 써스트thirst, 섹스sex, 슬립sleep, 액티비티activity, 언드and 센서리sensory 새터스팩션satisfaction, 애즈as 더the 로우어스트lowest 레벨level 어브of 휴먼human 니즈needs. (인간의 최하위 단계의 욕구로서 여기에는 굶주림, 갈증, 성, 수면, 활동성, 감각적 만족 등 신체기관의 모든 생리적 욕구가 포함된다). 피펄People 해브have 서스테인드sustained 데어their 라이브즈lives 포어for 오우버over 원핸드러드100 밀련million 이어즈years 바이by 헌팅hunting 언드and 개더링gathering 오어or 파아밍farming 투to 시쿨secure 푸드food 투to 새터스파이isatisfy 데어their 형거hunger, 위치which 이즈is 더the 로우어스트lowest 레벨level 어브of 휴먼human 니즈needs. (사람들은 배고픔을 해결 하려는 욕구를 충족하기 위해서 수렵을 채취하거나 농사를 짓는 등의 방법을 통해 식량을 확보하는 수렵, 농업사회를 1억년 이상 지속하였다).

### 세컨드2nd 레벨Level 니즈Needs 포어for 세이프티Safety 언드and 스터빌리티Stability 인더스트리얼Industrial 소우사이이티Society (2단계 : 안전 및 안정 욕구 - 공업사회)

애즈As 어a 드라이브drive 투to 식seek 피지컬physical 언드and 사이컬라지컬psychological 세이프티safety, 더the 니드need 포어for 세이프티safety 언드and 스터빌리티stability 인더스트리얼Industrial 소우사이이티Society (2단계 : 안전 및 안정 욕구 - 공업사회)

지컬psychological 앵자이언티anxiety. (인간의 육체적 안전과 심리적 안정을 추구하는 욕구로서, 신체적, 심리적으로 불안의 원인이 되는 위협으로부터 안전 및 안정을 얻으려고 하는 욕구이다). 원스Once 더the 베이식basic 서바이벌survival 니즈needs 어브of 더the 퍼스트first 레벨level 아아are 멧met, 더the 니드need 포어for 셀프-프레텍션self-protection 어아이지즈arises. (1단계의 먹고사는 욕구가 해결되면 자기보호욕구가 나타난다). 데어포어Therefore, 앤an 인더스트리얼industrial 소우사이이티society 이즈is 품드formed, 툴즈tools 아아are 메이드made 인in 팩터리즈factories, 언드and 레지덴셜residential 프라덕트스products 아아are 메이드made 언드and 캐어리드carried. (그래서 공업 사회를 이루어 공장에서 도구를 만들고 주거상품을 만들어 소지하게 된다).

#### 써드Third 레벨Level 소우설Social 빌롱잉Belonging 언드and 어필리에이션Affiliation 인포어메이션Information 서비스Service 인더스트리Industry 인in 소우사이이티Society (3단계 : 사회적 어울림, 소속의 욕구 - 지식정보서비스업 사회)

디스This 디자여desire 이즈is 어a 니드need 포어for 소우설social 어필리에이션affiliation 언드and 빌롱잉너스belongingness, 인클루딩including 이모우서널emotional 어펙션affection, 프렌드쉽friendship, 언드and 릴레이션쉽스relationships 월with 어더즈others. (이 욕구는 정서적 애정, 우정 등 다른 사람과의 어울림 관계욕구이다). 디스This 니드need 이즈is 메인리mainly 풀필드fulfilled 쓰루through 프렌즈friends, 스파우서즈spouses, 칠드런children, 페런트스parents, 언드and 베어리어스various 그룹group 멤버즈members. (이 욕구는 주로 친구, 배우자, 아이들, 부모, 그리고 다양한 집단 구성원들을 통해 충족 된다). 웬When 더the 니드need 포어for 셀프self-프레텍션protection 이즈is 새터스파이드satisfied, 피펄people 익스피어리언스experience 더the 디자여desire 포어for 소우설social 인터랙션interaction. (자기보호욕구가 충족되면 사람들은 어울리려는 욕구가 나타난다). 소우So, 인in 디the 인포어메이션information 서비스service 인더스트리industry, 피펄people 품form 어a 소우사이이티society 바이by 채팅chatting 월with 스트레인저즈strangers 온라인online, 미팅meeting 프렌즈friends 언드and 러버즈lovers, 언드and 오어거나이징organizing 클러브즈clubs 투to 이그지스트exist 위씬within 더the 바운더리즈boundaries 어브of 디the 오어거너제이션organization. (그래서 정보서비스업 사회를 이루어, 인터넷 채팅을 통해 낯선 미지의 사람들과 대화를 하고 친구와 애인을 만나고 동호회 등을 조직하여 조직의 테두리 속에 존재하려 한다).

#### 포어쓰4th 레벨Level: 소우사이이티Society 어브of 리스펙트Respect 언드and 프레스티즈Prestige-드리번Driven 아아티스틱Artistic 비즈너서즈Businesses (4단계: 존경 및 명예욕구 작품업 사회)

디스This 디자여desire 이즈is 더the 니드need 투to 리스펙트respect 원셀프oneself, 퍼제스possess 셀프self-에스팀esteem, 언드and 디자여desire 투to 비be 리스펙티드respected 바이by 어더즈others. (이 욕구는 자신을 존중하며, 자존심을 지니며, 타인으로부터 존경받기 바라는 욕구이다). 디스This 드라이브drive 인클루즈includes 어a 디자여desire 포어for 트러스트trust, 인디펜던스independence, 프리덤freedom, 디그너티dignity, 레커그니션recognition 프럼from 어더즈others, 레퍼테이션reputation, 어텐션attention, 아너honor, 언드and 리스펙트respect. (이 욕구에는 신뢰, 독립, 자유, 위신, 주위의 인정, 평판, 관심, 명예 그리고 존중에 대한 욕망이 포함되어 있다). 웬When 더the 니드need 포어for 소우설social 어필리에이션affiliation 이즈is 풀필드fulfilled, 더the 디자여desire 포어for 비잉being 리스펙티드respected 이머지즈emerges. (어울리는 욕구가 충족되면 존경받고 싶은 욕구가 나타난다). 잇It 이즈is 어a 디자여desire 투to 비be 레커그나이즈드recognized 바이by 어더즈others, 인in 어더other 워즈words, 어a 디자여desire 투to 비be 액널리지드acknowledged. (즉 다른 사람들에게 인정받고 싶어하는 욕구다). 데어포어Therefore, 인in 더the 월드world 어브of 아

아트스arts, 피필people 쇼우케이스showcase 데어their 텔런트스talents 언드and 턴turn 덤them 인투into 웍스works 어브of 아아트art 투to 게인gain 리스펙트respect 언드and 파펄레러티popularity. (그래서 작품업 사회를 이루어 자기가 잘하는 재능을 발휘하고 작품화해서 존경과 인기를 얻게 된다).

두링During 데어their 그랜드페런트스'grandparents' 타임time, 데이they 웍트worked 하아드hard 투to 리잘브resolve 푸드food 쇼어터저즈shortages, 언드and 나우now 데이they 해브have 이너프enough 푸드food. (할아버지, 할머니 때 먹거리를 해결하기 위해서 열심히 일을 해서 지금은 먹거리를 충분히 마련 했다). 인In 베어리어스various 컨트리즈countries, 디the 이슈issue 어브of 애그리컬처럴agricultural 리버럴리제이션liberalization, 웨더whether 투to 오우편open 업up 데어their 애그리컬처agriculture 오어or 낫not, 오편often 이머지즈emerges 애즈as 어a 소우셜social 뉴즈news 타픽topic. (각국마다 먹을 것이 넘쳐나서 농업개방을 하는지 안하는지가 사회적 뉴스로 등장하곤 했다). 모어로우버Moreover, 어a 퍼나머난phenomenon 어브of 디클라이닝declining 파펄레이션population 이즈is 어커링occurring 인in 베어리어스various 컨트리즈countries. (더욱이 인구가 줄고 있는 현상이 각국에서 벌어지고 있다). 더The 유나이터드United 스테잇스States, 위치which 랭크스ranks 퍼스트1st, 세컨드2nd, 언드and 써드3rd 인in 더the 월'즈world's 에커나믹economic 파워power, 해즈has 디사이디드decided 투to 억셉트accept 투2 밀련million 이머그런트스immigrants 프럼from 오우버시즈overseas. (세계의 경제력 순위 1,2,3위를 차지하고 있는 나라인, 미국이 200 만명의 이민을 해외로부터 받기로 했다). 저팬Japan 해즈has 디사이디드decided 투to 억셉트accept 파이브핸드러드싸우전드500,000 코어리언Korean 스튜던트스students 애즈as 이머그런트스immigrants. (일본이 50만명의 사회 유학생을 이민으로 받기로 했다). 저머니Germany 해즈has 디사이디드decided 투to 억셉트accept 원one 밀련million 이머그런트스immigrants 프럼from 네이버링neighboring 컨트리즈countries. (독일이 100만명의 이민을 인접국으로부터 받기로 했다). 컨트리즈Countries 아아are 인게이지도engaged 인in 어a 캄퍼티션competition 투to 컨슘consume 섷러스surplus 푸드food 포어for 에커나믹economic 그로우쓰growth, 이빈even 커버팅coveting 더the 파펄레이션population 어브of 네이버링neighboring 컨트리즈countries. 애즈As 어a 리절트result, 네이버링neighboring 컨트리즈countries 아아are 레프트left 월with 이빈even 모어more 섷러스surplus 푸드food. (각국은 남아 돌아가는 먹거리를 소비해서 경제 성장을 이루기 위해 옆에 나라의 인구까지 탐내는 판이니, 옆에 나라는 먹거리가 더욱더 남아 돌 수밖에 없다). 인In 서치such 어a 소우사이이티society 웨어where 데어there 이즈is 앤an 어번던스abundance 어브of 푸드food, 데어there 심즈seems 투to 비be 리털little 엘스else 투to 두do 비얀드beyond 샤이닝shining 쓰루through 아아티스틱artistic 크리에이션즈creations 댓that 아아are 배스틀리vastly 디퍼런트different 프럼from 더the 패스트past 언드and 카먼플레이스commonplace 태스크stasks. (이처럼 먹거리가 넘쳐나는 사회가 되었으니, 이제는 과거와 판이하게 다른 작품으로 자신을 빛내는 일 외에는 할 일이 없어져 간다).

#### 피프쓰5th 레벌Level: 셀프Self-액처윌리제이션Actualization 니즈Needs 소우사이이티Society (5단계 : 자아실현의 욕구 사회)

디스This 니드need 이즈is 더the 하이어스트highest 레벌level 어브of 니드need 인in 매즐로우'즈Maslow's 니드need 스테이지stage. (이 욕구는 매슬로우의 욕구단계에서 최고 수준의 욕구이다). 디스This 디자여desire 러퍼즈refers 투to 어a 롱잉longing 포어for 셀프self-액처윌리제이션actualization, 언드and 잇it 렙러젠틱스represents 더the 텐던시tendency 어브of 휴먼즈humans 투to 완트want 투to 익스프레스express 언드and 리얼라이즈realize 데어their 풀full 퍼텐셜potential. (이 욕구는 자기완성에 대한 갈망을 뜻하며, 인간이 자신의 잠재력을 발휘하고 실현하고자 하는 경향을 말한다). 웬When 더the 디자여desire 포어for 리스펙트respect 이즈is 새터스파이드satisfied, 더the 디자여desire 포어for 셀프self-릴러제이션realization 어피어즈appears. (존경욕구가 충족되면 자아실현욕구가 나타난다). 디스This 소우

사이이티society 이즈is 더the 피프쓰fifth 소우사이이티society. (이 사회는 제 5차 사회이다).

애즈As 디스크라이브드described 어버브above, 팔로우잉following 더the 날러지knowledge 언드and 인포어메이션information 서비스service 에어러era, 더the 넥스트next 서그니피컨트 significant 인더스트리즈industries 월will 리발브revolve 어라운드around 더the 디자여 desire 포어for 리스펙트respect, 리딩leading 투to 앤an 크리에이티브Creative 소우사이이티 Society 웨어where 네이버즈neighbors 아야are 딜라이터드delighted 쓰루through 아아티스틱artistic 크리에이션즈creations. (위 설명에서와 같이 지식정보서비스업 다음 단계의 주요산업은 존경받고자 하는 욕구로서 이웃을 작품으로 기쁘게하는 작품화 사회가 될 것이다).

디The 아아티스틱artistic 비즈너스business 이즈is 어a 프러페션profession 댓that 엔커리지즈encourages 피펄people 월돠드worldwide 투to "리조이스Rejoice 올웨이즈always" (원1 쎄설로우니언즈Thessalonians 파이브5:식스틴16) 인in 데어their 에브리데이everyday 라이브즈 lives. (작품화업은 세계인들이 "항상 기뻐하라(데살로니가전서 5장 16절)"를 실천하도록 하는 직업이다).

나우Now, 인in 디the 인포어메이션information 서비스service 소우사이이티society, 위we 아아are 에이벌able 투to 셰어share 더the 날러지knowledge 스토어드stored 안on 아우어our 컴퓨터즈computers 월with 이치each 어더other 쓰루through 디the 인터넷Internet. (이제 우리들은 정보서비스업 사회에서 컴퓨터에 저장한 지식들을 인터넷을 통해 서로 공유할 수 있게 되었다). 더스Thus, 휴먼즈humans 후who 아아are 이퀄라이즈드equalized 쓰루through 셰어드shared 날러지knowledge 이네버터블리inevitably 디벨럽develop 어a 디자여desire 투to 익스프레스express 언드and 쇼우show 데어their 오운own 셀브즈selves. (이처럼 공유된 지식에 의해서 서로 수평화된 인간은 자기 모습을 나타내 보이고 싶은 욕구가 필연적으로 발생한다). 디스This 디자여desire 리즈leads 인더비저월즈individuals 투to 비컴become 셀프self-리얼라이즈드realized 바이by 쇼우케이싱showcasing 웍스works 댓that 임바디embody 데어their 탤런트스talents, 유털라이징utilizing 올all 데어their 아이디어즈ideas 언드and 익스피어리언시즈experiences 업up 투to 디스this 포인트point. (이 욕구는 지금까지의 아이디어를 총동원한 자기재능을 담은 작품을 선보이면서 자기화된 인간이 되려 한다).

디스This 이즈is 더the 소우사이이티society 어브of 아아터퍼케이션artification 인더스트리즈industries 웨어where 인더비저월즈individuals 쇼우케이스showcase 데어their 오운own 웍스works. (이렇게 자기 작품을 선보이는 사회가 작품업 사회이다).

월With 디the 인벤션invention 어브of 더the 웹브web, 더the 소우사이이티society 어브of 아아터퍼케이션artification 인더스트리즈industries 이즈is 스프레딩spreading 이빈even 퍼더 further. (마침 웹이 발명되어 작품화업 사회가 더욱 확산되고 있다). 더The 웹브web 에네이벌즈enables 인더비저월즈individuals 투to 쇼우케이스showcase 데어their 오운own 웍스works 투to 디the 인타여entire 파파레이션population 어브of 세번7 빌련billion 월돠드 worldwide. (웹은 전세계 70억 인구에게 자기의 모습을 보여 줄 수 있게 하기 때문이다). 나우Now, 쓰루through 더the 웹브web, 인더비저월즈individuals 캔can 쇼우케이스showcase 데어their 웍스works 투to 어더other 인더비저월즈individuals, 비즈너서즈businesses 캔can 쇼우케이스showcase 데어their 웍스works 투to 어더other 비즈너서즈businesses, 오어거너제이션즈organizations 캔can 쇼우케이스showcase 데어their 웍스works 투to 어더other 오어거너제이션즈organizations, 리전즈regions 캔can 쇼우케이스showcase 데어their 리저널regional 웍스works, 언드and 컨트리즈countries 캔can 쇼우케이스showcase 데어their 내셔널national 웍스works 쓰루through 더the 웹브web. (이제 웹을 통해서 개인은 개인끼리, 기업은 기업끼리 작품을 선보이고, 웹을 통해서 단체는 단체끼리 작품을 선보이고, 웹을 통해서 각 지역은 각 지역의 작품을 선보이고, 웹을 통해서 각 국가는 국가의 작품을 선보일 것이다).

### 1.3 언더스탠딩Understanding 더the 텀즈Terms: 인포어메이션Information, 날러지Knowledge, 아아티스틱Artistic 크리에이션즈Creations, 언드and 대터Data. (정보, 지식, 작품, 자료의 용어 이해하기)

웬When 인트로두싱introducing 어a 누new 필드field, 잇it 이즈is 이센셜essential 투to 해브have 어a 컴플릿complete 언더스탠딩understanding 어브of 릴레이티드related 텀즈terms. (새로운 분야를 알려거든 관련 단어를 완벽히 이해해야 한다).

데어포어Therefore, 렛'slet's 이그재민examine 더the 텀즈terms 릴레이티드related 투to 아아티스틱artistic 크리에이션즈creations, 날러지knowledge, 인포어메이션information, 언드and 대터data 인in 더the 칸텍스트context 어브of 퓨처future 인더스트리즈industries. , (그러므로 미래산업에 관련된 작품, 지식, 정보, 자료의 용어를 살펴보자).

프라덕트Product(작품)(Pro전문duct관) : 잇It 이즈is 어a 레코드record 댓that 익스프레서즈expresses 대터data 원with 더the 퍼퍼스purpose 어브of 이보우킹evoking 이모우션즈emotions. (감동 목적의 자료를 표현한 기록물이다).

이그잼펄즈Examples: 웨브Web 게임즈games, 뮤직music 비디오우즈videos, 무비즈movies, 아아트art 렉처즈lectures, 조이joy-인두싱inducing 인더스트리즈industries. (사례: 웹게임, 뮤직비디오, 영화, 작품강의, 기쁨유발산업)

날러지Knowledge(지식) (Know알기 ledge광맥): 잇It 이즈is 어a 레코드record 댓that 어큐얼레이잇스accumulates 대터data 포어for 더the 퍼퍼스purpose 어브of 이피션시efficiency. (효율 목적의 자료를 쌓은 기록물이다).

이그잼펄즈Examples: 지알러지Geology 포어for 마이닝Mining, 에커나믹스Economics, 컴퓨터Computer 사이언스Science, 에저케이셔널Educational 텍날러지Technology.(사례: 광맥 알기 채광학, 경제학, 컴퓨터공학, 교육공학)

인포어메이션Information(정보)(In내부format편대ion명사어미): 잇It 이즈is 어a 레코드record 댓that 개더즈gathers 대터data 포어for 더the 퍼퍼스purpose 어브of 캠퍼티션competition. (경쟁 목적의 자료를 취합한 기록물이다).

이그잼펄즈Examples: 어드밴스트Advanced 텍날러지Technology 아아언드디R&D 유닛Unit, 밀러테어리 Military 파워Power 디벨롭먼트Development 유닛Unit. (사례: 첨단기술 내부 편대, 군사력 내부 편대)

대터Data(자료) : 잇It 이즈is 어a 퍼블리클리publicly 어베일러별available 레코드record 원with 더the 퍼퍼스purpose 어브of 디세머네이션dissemination. (전달 목적의 공개된 기록물이다).

이그잼펄즈Examples: 북스Books, 뉴즈페이퍼즈newspapers, 브로드캐스트스broadcasts, 웨브사이트website 아아트art, 거번먼트government 레커즈records, 파얼러멘터리 parliamentary 레커즈records, 코어트court 레커즈records, 다여이즈diaries. (사례: 책, 신문, 방송, 홈페이지 작품, 정부기록, 국회속기록, 법원기록, 일기)

테이벌Table 원1 [표1] 언더스탠딩Understanding 키Key 워즈Words in 더the  
아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society (용어 이해하기  
작품화 사회의 key word)

텀Term(용어) 컴페어러션Comparison 서브직트스subjects (비교항목)	프라덕트 product (작품)	날러지 knowledge (지식)	인포메이션 Information (정보)	데이터Data (자료)
프러덕션Production 프로세스process (제작과정)	데이터Data 레퍼젠테이션repr esentation (자료표현)	데이터 컬렉션Data collection (자료쌓기)	데이터 애그리게이션Dat a aggregation (자료취합)	오픈 데이터Open data(공개 자료)
고을Goal(목적)	셰링Sharing, 조이joy(공유, 기쁨)	이피션시efficienc y, 앱러케이션appli cation(효율, 응용)	컴퍼티션competi tion, 디펜스defen se(경쟁, 방어)	리밸드Revealed, 네이처Nature (공개, 자연)
필드Field(분야)	아아트art, 에저케이션, education (예술, 교육)	애카데믹academi c 디서플린disciplin e, 디벨롭먼트develo pment , (학문, 개발)	매너지먼트mana gement, 밀리터리milita ry 어페어즈affairs, (경영, 군사)	시추에이션situati on, 누메릭numeric 밸류value (상황, 수치)
넘버Number 어브of 유저즈users (이용자수)	에브리원everyon e in in 더the 월드world (70억명 누구나)	어바우트about 원one 밀리언million 피벌people (100만명 정도)	레스less 던than 원싸우전드1,000 피벌people (1,000명 이하)	에브리원 everyone (누구나)
유저지usage 피fee (이용료)	레스less 던than 텐 싸우전드10,000 원won (1만원 이하)	어바우트About 파이브 헌드러드 싸우전드500,000 원won (50만원 정도)	모어More 던than 원1 밀리언million 원won (100만원 이상)	포아For 프리free (무료)
프라덕트Product 타입type (상품형태)	딜리버드delivere d 액티블리actively (능동적으로 전달됨)	서브디바이디드S ubdivided 인투into 멀티포울즈multip oles (다극체로 세분화 됨)	패시브passive 언드and 시크리티브 secretive (수동적이고 은밀함)	패시브passive (수동체)
소프트웨어Software (소프트웨어)	웨브web 무비movie	웨브web 디벨롭먼트develo	웨브Web 프로그램	오픈Open 소프트웨어

	(웹 영화)	pmemt 툴tool (웹제작툴)	program (웹프로그램)	Software (공개소프트웨어)
그래픽스Graphics (그래픽)	둘리Dooly, 벳맨Batman 그래픽스graphics (둘리, 배트맨 그래픽)	그래픽graphic 디자인design 툴tool (그래픽 제작툴)	컴퍼니company 로우고우logo 그래픽graphic (회사 로고 그래픽)	퍼블리클리publicl y 어베일러별availa ble 그래픽graphic 텍날러지technol ogy (공개된 그래픽 기술)
비디오우Video(영상)	무비movie(영화)	필ムfilm 프러덕션producti on 무비movie (영화제작영화)	비디오우video 컨텐트content 프램from 어a 컴피팅competing 컨트리country (경쟁국 영상물)	퍼블리클리publicl y 어베일러별availa ble 비디오우video 컨텐트content (공개된 영상물)
포우토우photo(사진)	마운트Mount 빅두Baekdu 랜드스케입landsc ape 포우토우즈photo s (백두산 천지 사진)	피털fetal 그로우쓰growth 포우토우즈photo s (태아발육사진)	컴페터티브comp etitive 새털랏satellite 포우토우즈photo s (경쟁 위성 사진)	퍼블리클리publicl y 어베일러별availa ble 포우토우즈photo s (공개된 사진)
송song(노래)	힘hymn, 파풀러popular 송song (찬송가, 가요)	숏sheet 뮤직music 북book (악보집)	내셔널national 앤섬anthem 어브of 어a 라이벌rival 컨트리country (경쟁국 군가)	오울드old 송song 컬렉션collection (옛날 노래집)
드로잉drawing(그림)	더The 글리너즈Gleaner s (이삭줍기)	컬러color 씨어리theory (색채학)	만타즈montage (동타즈)	퍼블리클리publicl y 어베일러별availa ble 아아트웍artwork (공개된 그림)
맵Map(지도)	트래픽traffic 맵map (교통지도)	맵map 뷰잉viewing 팁스tips (지도보기요령)	밀러테어리milita ry 퍼실리티facility 맵map (군사시설지도)	퍼블리클리publicl y 어베일러별availa ble 맵map (공개된 지도)
일렉트라닉스 Electronics (전자제품)	티비TV, 레프리저레이터re frigerator, 피시PC , , (TV, 냉장고, PC)	서버 Server (서버)	디크립션decrypti on 컴퓨터computer (암호해독 컴퓨터)	퍼블리클리publicl y 어베일러별availa ble 일렉트라닉electr onic 프라덕트product 텍날러지technol ogy

				(공개된 전자제품기술)
프러덕션production 컴퍼니company (제작 회사)	퍼포어먼스Performance 플래닝Planning 컴퍼니Company (공연기획사), 필ムFilm 프러덕션Production 컴퍼니Company (영화제작사), 리스펙티브Respective 컴퍼니'즈Company's 크리에이션즈Creations (각 회사 저작물)	시별Civil 엔지니ERINGEngineering 컨설팅Consulting : 유에스U.S. 베텔Bechtel (토목컨설팅: 미국의 백텔), 시큐러티즈Security 컨설팅Consulting : 유에스U.S. 맥 킨지McKinsey (증권컨설팅: 미국의 맥킨지)	센트럴Central 인텔러전스Intelligence 에이전시Agency - 시아이에이CIA (미국중앙정보국), 디파아트먼트Department 어브of 디펜스Defense 인텔러전스Intelligence 에이전시Agency - 디아이에이DIA (국방정보부), 코어퍼릿Corporation 플래닝Planning 디파아트먼트Department (기업의 기획실), 펄리스Police 인텔러전스Intelligence 유닛Unit (경찰 정보부)	컴퍼니즈companies, 스쿨즈schools, 언드and 미디어media 오어거너제이션즈organizations (각 회사, 학교, 언론 기관)

## 챕터Chapter 투2. 웨이브Wave 어브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation (2장. 작품화 물결)

- 2.1 웨이브Wave 어브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation (작품화 물결)
- 2.2 미닝Meaning 어브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation (작품화의 의미)
- 2.3 디퍼런스Difference 비트원between 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 인더스트리Industry 언드and 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (작품화업과 작품업의 차이)
- 2.4 필즈Fields 어브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation (작품화 분야)
- 2.5 내셔널National 컴페티티브니스Competitiveness 프러두스트Produced 바이by 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 국가경쟁력 산출)

### 2.1 웨이브Wave 어브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation (작품화 물결)

디The 앤티서페이터드anticipated 웨이브wave 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션 transformation 프리딕티드predicted 인in 더the 프리비어스previous 챕터chapter 이즈is 나우now 스위핑sweeping 인in. (앞 1장에서 예측 되었던 작품화 물결이 밀려오고 있다). 나우어데이즈Nowadays, 프라덕트스products 니드need 투to 해브have 아아티스틱artistic 엘러먼트스elements 댓that 이보욱evoke 조이joy 인in 오어더order 투to 셸sell. (이제는 상품마다 기쁨을 유발하는 작품 요소가 있어야 상품이 팔린다). 애즈As 앤an 이그잼펄example, 인in 더the 패스트past, 심플리simply 프린팅printing 크리스마스Christmas 카아즈cards 워드 would 메익make 뎜them 셸sell. (그 한 예로서 과거에는 크리스마스 카드를 단순히 인쇄하기만 해도 팔렸다). 하우에버However, 나우now 이빈even 징걸jingle 벨bell 사운즈sounds 니드need 투to 비be 인클루디드included 포어for 뎜them 투to 셸sell. (그러나 지금은 여기에 징글벨 소리까지 나야 팔린다). 데이They 해브have 어태치트attached 앤an 일렉트라닉 electronic 칩chip 투to 더the 트러디셔널traditional 크리스마스Christmas 카아드card, 언드and 웬when 커스터머즈customers 오우펀open 더the 카아드card, 잇it 싱즈sings, "라이딩 Riding 어a 슬레이sleigh 쓰루through 더the 와잇white 스노우snow 이즈is 소우so 리프레싱 refreshing~" 디스This 타입type 어브of 크리스마스Christmas 카아드card 셸즈sells 베터 better 언드and 앗at 어a 하여higher 프라이스price. (기존 크리스마스 카드에 전자칩을 부착하였다가 고객이 크리스마스카드를 열면 "흰눈사이로 썰매를 타고 달리는 기분 상쾌도~ 하다~" 라고 노래하는 크리스마스 카드가 더 잘 팔리고 가격도 좋다).

언드And 나우now, 비디오우video 그래주에이션graduation 앨범즈albums 라익like 인in 피그여Figure 쓰리3 아야are 게이닝gaining 어텐션attention. (그리고 지금은 그림 3과 같이 동영상 졸업앨범이 각광을 받고 있다). 인In 더the 패스트past, 페이퍼paper 앨범즈albums 오운리only 컨테인드contained 포우토우즈photos, 벗but 비디오우video 그래주에이션 graduation 앨범즈albums 나우now 인클루드include 노스탈직nostalgic 바디body 무브먼트 movements, 보이서즈voices, 익스프레션즈expressions, 언드and 웬when 더the 커서 cursor 이즈is 플레이스트placed 오우버over 디the 애드레스address 북'스book's 섹션

section, 더the 그래저윗's graduate's 비디오우video 이즈is 오터매티클리automatically 디스플레이드displayed 얼통along 월with 터칭touching 노스탈직nostalgic 뮤직music. (과거의 종이 앨범은 사진만 있었지만, 동영상 졸업앨범은 추억적인 봄동작, 목소리, 표정, 주소록의 칸에 커서를 갖다 놓으면 졸업생의 영상이 자동으로 표시되고, 감미로운 추억 음악으로 감동을 주기 때문이다). 모어로우버Moreover, 버쓰데이birthday 그리팅greeting 카아즈cards 월with 일렉트라닉electronic 뮤직music 칩스chips 어태치트attached 댓that 플레이play 어a 버쓰데이birthday 셀러브레이션celebration 송song 아아are 셸링selling 베터better. (그리고 생일 축하 카드에도 전자 음악 칩을 부착하여 생일 축하 노래가 나오는 카드가 더 잘 팔린다).

인In 디스this 웨이way, 프라덕트스products (아아트웍스artworks) 댓that 인코어퍼레이트incorporate 엘러먼트스elements 댓that 이보욱evoke 조이joy 포어for 이치each 아이템item 셀sell 베터better. (이처럼 각 상품마다 기쁨을 유발하는 요소가 가미된 상품(작품)이 더 잘 팔린다).

퍼더모어Furthermore, 웨브web-베이스트based 이e-그리팅greeting 카아즈cards 아아are 게이닝gaining 트러멘더스tremendous 파펄레러티popularity 어멍among 더the 영거younger 제너레이션generation. (또한 웹용 e-축하 카드가 젊은이들에게 선풍적인 인기를 얻고 있다). 디스This 이즈is 비카즈because 이e-그리팅greeting 카아즈cards 프러바이드provide 어a 센스sense 어브of 아awe 언드and 이모우션emotion 쓰루through 비디오우즈videos 언드and 스윗sweet 컨그래黜러토어리congratulatory 뮤직music. (그것은 e-축하 카드가 동영상과 감미로운 축하 음악으로 감동을 주기 때문이다).

더The "싱잉singing 파운틴fountain," 위치which 스프레이즈sprays 베어리어스various 컬러즈colors 얼통along 월with 뮤직music, 이즈is 캡처링capturing 디the 어텐션attention 언드and 이모우션즈emotions 어브of 메니many 피펄people 컴페어드compared 투to 더the 트리디셔널traditional 파운틴fountain. (기존의 분수대보다 형형 색깔을 뿐어내는 "노래하는 분수대"는 많은 사람들의 구경거리와 감동이 되고 있다).

모어로우버Moreover, 카아즈cars 이큅트equipped 월with 하이high-퍼포어먼스performance 아디오우audio 시스템즈systems 포어for 뮤직music 엔조이먼트enjoyment 언드and 피처즈features 라익like 펫pet-프렌들리friendly 싯스seats 아아are 셸링selling 베터better, 애즈as 디즈these 엘러먼트스elements 애드add 어a 센스sense 어브of 조이joy 투to 더the 드라이빙driving 익스피어리언스experience. (또한 승용차에도 음악 감상용 고성능 음향장치, 애완석 등의 기쁨유발요소가 부착된 승용차가 더 잘 팔린다). 더스Thus, 인in 디스this 에어러era, 이치each 프라덕트product 머스트must 비be 인퓨즈드infused 월with 조이joy-인두싱inducing 엘러먼트스elements, 이센셜리essentially 비커밍becoming 어a 워work 어브of 아아트art, 인in 오어더order 투to 셀sell 석세스펄리successfully. (이렇듯이 이제는 각 상품에 기쁨유발 요소를 가미한 작품이어야만 잘 팔리는 시대가 도래 하였다).

히어Here, 프라덕트스products 인퓨즈드infused 월with 조이joy-인두싱inducing 엘러먼트스elements 아아are 러퍼드referred 투to 애즈as 아아트웍스artworks. (여기에서 기쁨을 유발하는 요소가 가미된 상품을 작품이라고 한다).

헨스Hence, 디the 에어러era 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 소우사이이티society 해즈has 어아이브드arrived. (그렇기에 작품화 사회가 도래하였다는 것이다).



피그여Figure 쓰리3. 디the 이니셜initial 스크린screen 어브of 더the 비디오우video 그래주에이션graduation 앨범album 디벨립트developed 바이by 핸시오우Hanseo 유너버시티University (그림 3. 한서전문학교에서 개발한 동영상 졸업 앨범의 초기 화면)

디스This 웨이브wave 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 이즈is 스위핑sweeping 억로스across 올all 필즈fields. (이러한 작품화 물결은 모든 분야에서 밀려오고 있다).

더The 프러페션profession 어브of 트랜즐레이션translation 라이터즈writers 언드and 저널리스트스journalists 후who 트랜스폼transform 레커즈records 라익like 나벌즈novels 인투into 웍스works

투to 무브move 피펄people 이즈is 이머징emerging. (소설등의 기록물을 작품화해서 사람들을 감동시키는

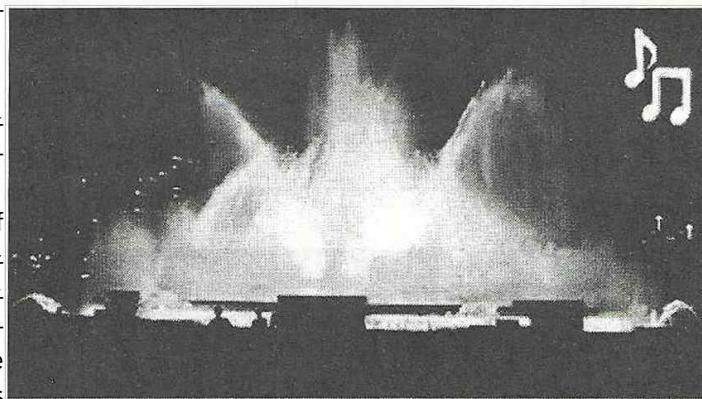
번역작가, 저널쟈키 직업이 새롭게 생기고 있다). 누New 프러페션즈professions 서치such 애즈as 피디PD (프러듀서Producer), 탤런트talent, 비디오우video 자키jockey, 언드and 그래픽graphic 아아터스트artist 아아are 이머징emerging 투to 트랜스폼transform 비저월visual 머티어리얼즈materials 라익like 무비즈movies 인투into 웍스works 투to 무브move 피펄people. (영화 등의 영상물을 작품화해서 사람들을 감동시키는 PD(Producer), 탤런트, 비디오쟈키, 그래픽아티스트라는 직업이 새롭게 생기고 있다). 어A 누new 프러페션profession 콜드called 사운드sound 디자이너designer 이즈is 이머징emerging 투to 트랜스폼transform 뮤지컬musical 머티어리얼즈materials 라익like 송즈songs 인투into 웍스works 댓that 터치touch 피펄'즈people's 하아트스hearts. (노래 등의 음악물을 작품화해서 사람들을 감동시키는 음향작가라는 직업이 새롭게 생기고 있다).

어A 누new 프러페션profession 콜드called 애너메이터animator 이즈is 이머징emerging 투to 트랜스폼transform 비저월visual 머티어리얼즈materials 라익like 카아툰즈cartoons 인투into 웍스works 댓that 무브move 언드and 터치touch 피펄people. (만화 등의 상영물을 작품화해서 사람들을 감동시키는 애니메이터라는 직업이 새롭게 생기고 있다). 누New 프러페션즈professions 서치such 애즈as 어나운서즈announcers, 앵커즈anchors, 펄리터컬political 카먼테이터즈commentators, 언드and 커미디언즈comedians 아아are 이머징emerging 투to 트랜스폼transform 뉴즈news 언드and 브로드캐스트broadcast 머티어리얼즈materials 인투into 웍스works 댓that 무브move 언드and 터치touch 피펄people. (뉴스 등의 방송물을 작품화해서 사람들을 감동시키는 아나운서, 앵커, 시사평론가, 코미디언 직업이 새롭게 생기고 있다).

누New 프러페션즈professions 라익like 게임game 디벨러퍼즈developers, 게임game 시네아리오우scenario 라이터즈writers, 게임game 프로우그래머즈programmers, 언드and 게임game 디자이너즈designers 아아are 이머징emerging 투to 트랜스폼transform 워어war 시뮬레이션즈simulations 언드and 어더other 게임game 캔텐트content 인투into 웍스works 댓that 캡티베이트captivate 피펄people 인in 더the 렐므realm 어브of 버추얼virtual 게이밍gaming. (전쟁 시뮬레이션등의 게임물을 작품화해서 사람들을 가상게임으로 감동시키는 게임제작자, 게임시나리오 작가, 게임프로그래머, 게임 디자이너라는 직업이 새롭게 생기고 있다).

커런틀리Currently, 쿄어리언Korean 소우사이이티society 이즈is 리핑leaping 터워어즈towards 비커밍becoming 앤an 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 소우사이이티society. (현재 한국 사회는 작품화 사회로 도약해 가고 있다). 신스Since 롱long 어고우ago, 이빈even 두링during 더the 타임time 어브of 초우Choe 무Mu-선seon 언드and 쟁Jang 영Yeong-실sil, 섬some 어브of 어스us 해브have 빙been 인게이지드engaged 인in 아아티스틱artistic 액티비티즈activities. (이미 오래 전 최무선, 장영실 때부터 우리들 중 일부는 작품 활동을 시행해왔다).

어A 소우사이이티society 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 이즈is 오



피그여Figure 포어4. 인처즈 "싱잉Singing 파운틴Fountain" 일선Ilisan 인터내셔날International 엑서비션Exhibition 홀Hall (그림 4. "노래하는 분수대" 일산 국제전시장)

우퍼닝opening 업up 웨어where 모어more 던than 해프half 어브of 더the 토우털total 파펄레이션population 이즈is 인게이지드engaged 인in 아아티스틱artistic 액티비티즈activities. (단지 전체 인구의 절반이상이 작품 활동을 할 작품화 사회가 열리고 있을 뿐이다).

더The 석세스success 어브of 난터Nanta 퍼포어먼서즈performances 언드and 트러디셔널traditional 퍼커션percussion 쇼우즈shows 데먼스트레이스demonstrates 댓that 어a 소우사이이티society 케이퍼벌capable 어브of 하아너싱harnessing 아우어our 네이션'즈nation's 캐릭터리스틱스characteristics 이즈is 앤an 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 소우사이이티society. (난타 공연의 성공과 풍물패 공연의 성공은 우리 민족의 특성을 살릴 수 있는 사회가 작품화 사회임을 증명하고 있다).

인In 더the 패스트past, 피펄people 유즈드used 투to 인트러두스introduce 뎁셀브즈themselves 바이by 세이잉saying, "아이I 웍work 압at ○○ 컴퍼니company." (예전에는 자기소개를 "나는 ○○회사에 근무 합니다"라고 말했다).

나우어데이즈Nowadays, 피펄people 인트러두스introduce 뎁셀브즈themselves 바이by 세이잉saying, "아이I 앰am 어a 게임game 프로우그래머programmer." (지금은 자기소개를 "나는 게임 프로그래머 입니다"라고 말한다). 인In 디스this 웨이way, 인in 앤an 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 소우사이이티society, 피펄people 인트러두스introduce 뎁셀브즈themselves 유징using 워즈words 댓that 인더케이트indicate 디the 아아티스틱artistic 도우메인domain 어브of 데어their 스페셜라이즈드specialized 날러지knowledge. (이처럼 작품화 사회에서는 전문지식의 작품 영역을 표시하는 단어를 사용하여 자기소개를 한다). 서터늘리Certainly, 렛'slet's 익스플로어explore 모어more 다이버스diverse 이그잼펄즈examples. (좀 더 다양한 예를 들어보자).

아이I 앰am (어a 패스터pastor, 어a 티쳐teacher, 어a 로여lawyer, 앤an 어카운턴트accountant, 어a 웨브web 디자이너designer, 어a 웨브web 에더터editor, 앤an 애너메이터animator, 어a 래퍼rapper, 어a 드럼drum 댄서dancer, 어a 뉴즈news 앵커anchor)." (나는 (목사, 교사, 변호사, 회계사, 웹 디자이너, 웹 에디터, 애니메이터, 랩 가수, 난타 댄서, 뉴스앵커)입니다."라고 소개한다).

애즈As 신seen 인in 디스this 쉬프트shift 인in 셀프self-인트러덕션즈introductions, 인in 더the 소우사이이티society 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation, 데어there 이즈is 어a 그로우잉growing 트렌드trend 어브of 밸류잉valuing 언드and 쇼우케이싱showcasing 원'즈one's 스페셜라이즈드specialized 날러지knowledge (웍스works) 인in 데어their 리스팩티브respective 필즈fields. (이러한 자기소개 변화 현상에서 보았듯이 작품화 사회에서는 자기 전문 지식(작품)분야를 소중히 여기고 이를 표시하려는 현상이 나타나고 있다). 디스This 이즈is 어a 퍼나먼난phenomenon 댓that 플레이서즈places 더the 하이어스트highest 밸류value 안on 디the 아아티스틱artistic 콤비티quality 댓that 무브즈moves 피펄people. (이는 사람들을 감동시키는 작품성에 최고의 가치를 부여하는 현상이다).

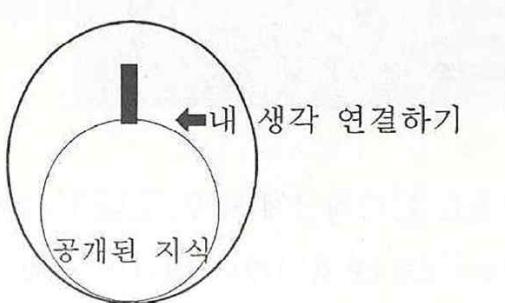
애즈As 서치such, 더the 라이징rising 임포어턴스importance 어브of 웍스works 애즈as 어a 밸려벌valuable 리소어스resource 인디케잇스indicates 디the 익스팬션expansion 어브of 엑스퍼티즈expertise. 하우에버However, 웍커즈workers 인in 더the 필드field 어브of 아아티스틱artistic 레이버labor 퍼제스possess 하이high 모우빌러티mobility 위씬within 데어their 스페셜라이즈드specialized 도우메인즈domains. (이처럼 작품이 점점 더 중요해지는 자원으로 떠오른다는 것은 점점 더 전문성이 확대 된다는 의미이긴 하지만 작품 근로자들은 그들의 전문 영역 내에서는 매우 이동성이 높다).

데이They 컨시더consider 잇it 내처럴natural 투to 무브move 프림from 원one 플레이스place 투to 어너더another, 웨더whether 잇's it's 위씬within 더the 세임same 필드field 어브of 웍스works, 어a 컴퍼니company, 어a 유너버서티university, 어a 리서치research 인스티튜트institute, 오어or 이빈even 어a 디퍼런트different 컨트리country. (그들은 동일한 작품분야의 회사이거나 대학이거나 연구소이거나 어느 나라이거나 한 곳에서 다른 곳으로 이동하는 것을 당연하게 생각한다). 디스This 이즈is 비카즈because 데이they 빌리브believe 댓that

익스피어리언싱experiencing 베어리어스various 애스펙트스aspects 위씬within 더the 세임 same 아아티스틱artistic 필드field 이즈is 이센셜essential 포어for 뎜them 투to 파이어니어 pioneer 데어their 유닉unique 스페셜라이즈드specialized 웍스works. (왜냐하면 보다 동일한 작품 분야를 다양하게 경험해야만 자신들의 특수 전문작품을 개척해 갈 수 있다고 생각하기 때문이다).

데어포어Therefore, 프러페셔널professional 아아티스틱artistic 비즈너서즈businesses 아아 are 낫not 컨스트레이드constrained 바이by 웨더whether 데이they 아아are 수터별suitable 포어for 더the 커런트current 시추에이션situation 오어or 낫not, 언드and 데이they 두do 낫 not 폼form 어a 하이라아커컬hierarchical. 스트럭처structure. 인스테드Instead, 데이they 아 아are 디바이디드divided 인투into 프러페셔널즈professionals (프로우즈pros) 언드and 낫 non-프러페셔널즈professionals (애머터즈amateurs), 러가아들러스regardless 어브of 더the 스퍼시픽specific 서컴스탠서즈circumstances 데이they 페이스face. (그렇기 때문에 전문 작품업은 당면한 상황에 적합 하든 안하든 구애받지 않고 계층구조를 이루고 있지 않으며, 전문가(프로)와 비전문가(아마츄어)로 구분된다). 비전문가는 시간이 흐르면서 자기의 생각을 기존 영역에 연결하여 특정 영역(패러다임)을 개척하여 전문가로 변신한다.

애즈As 쇼운shown 인in 더the 다이어그램diagram 빌로우below (피그여Figure 파이브5), 스퍼시픽specific 에어리어즈areas 아아are 비잉being 익스플로어드explored 언드and 트랜스폼드transformed 인투into 웍스works 어브of 아아트art 인in 어a 프로세스process 리젬벌링resembling 셀cell 디비전division. (아래 그림5와 같이 세포분열 형태로 특정 영역이 개척되어 작품화 된다).



피그여Figure 파이브5. 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation = 퍼블릭Public 날러지Knowledge + 커넥팅Connecting 마이My 쯧스Thoughts (그림 5. 작품화 = 공개된 지식+ 내 생각 연결하기)

저스트Just 애즈as 디픽터드depicted 인in 피그여Figure 파이브5,, 어a 타임time 해즈has 컴come 웬when 에브리원everyone, 인클루딩including 유you 언드and 미me, 캔can 애드add 아우어our 쯧스thoughts 투to 비컴become 엑스퍼트스experts 언드and 익스피어리언스experience 어a 리서전스resurgence. 디스This 해즈has 레드led 투to 앤an 익스플로우시브explosive 인크리스increase 인in 베어리어스various 웍스works.. (위 그림5와 같이 너도나도 내 생각을 보태서 전문가로 재탄생되기 때문에 각각 다른 작품들이 폭발적으로 증가하는 시대가 도래하고 있다).

인디드Indeed, 디스this 이즈is 더the 베어리very 소우사이이티society 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation. (바야흐로 이러한 사회가 작품화 사회인 것이다).

스페셜라이즈드Specialized 날러지knowledge 워커즈workers 뷰view 데어their 웍work 애즈as 라이프life 잇셀프itself. (전문지식의 작품근로자들은 일을 인생 그 자체로 여긴다). 머니Money 이즈is 임포어턴트important 투to 에브리원everyone, 인클루딩including 스페셜라이즈specialized드 날러지knowledge 워커즈workers, 벗but 데이they 두do 낫not 뷰view 머니money 애즈as 더the 프라이메어리primary 퍼퍼스purpose. (돈은 누구에게나 마찬가지로 작품 근로자들에게도 중요하지만 그들은 돈을 궁극적인 목적으로 생각하지 않으며), 퍼더모어

Furthermore, 데이they 두do 낫not 컨시더consider 머니money 애즈as 더the 소울sole 리워어드reward 포어for 데어their 어치브먼트스achievements 언드and 어캄플리쉬먼트s accomplishments. (또한 돈을 성과와 성취의 대가로 간주하지 않는다). 안On 더the 칸트레어리contrary, 스페셜라이즈드specialized 날러지knowledge 워커즈workers 컨시더consider 더the 레커그니션recognition 어브of 데어their 웍work 애즈as 더the 하이어스트highest 밸류value, 오펜often 체어리슁cherishing 디the 액날리지먼트acknowledgment 어브of 데어their 크리에이션즈creations. (오히려 전문지식의 작품가는 자기 작품을 우러러 박주는 것을 최고의 가치로 생각한다).

인In 디스this 웨이way, 더the 소우사이이티society 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 캔can 비be 리얼라이즈드realized 바이by 맥서마이징maximizing 더the 유털러제이션utilization 어브of 디the 이머징emerging 날러지knowledge 언드and 인포어메이션information-베이스트based 소우사이이티society, 언포울딩unfolding 비포어before 어스us. (이처럼 작품화사회는 우리 앞에 새롭게 펼쳐지고 있는 지식정보화 사회의 활용을 극대화함으로써 실현시킬 수 있다). 크리에이팅Creating 어a 소우사이이티society 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 인발브즈involves 디세머네이팅disseminating 더the 크리에이티브creative 날러지knowledge 어브of 소우사이이티society 멤버즈members 와이들리widely 유징using 디the 인터넷internet, 웨브web, 언드and 디저털digital 텍날러지즈technologies. (사회 구성원의 창의적인 지식을 인터넷 웹과 디지털 기술을 이용해 광범위하게 확산시킴으로써) 쓰루Through 디the 익스팬션expansion 언드and 립러덕션reproduction 어브of 날러지knowledge, 누new 애디드added 밸류value 이즈is 제너레이터드generated, 리딩leading 투to 더the 포어메이션formation 어브of 어a 소우사이이티society 웨어where 날러지knowledge 이즈is 트랜스폼드transformed 인투into 아아트웍스artworks. (지식의 확대·재생산을 통해 새로운 부가가치를 창출해 작품화사회를 만드는 것이다). 인In 에선스essence, 잇it 이즈is 어a 소우사이이티society 댓that 에임즈aims 포어for 캠리테이티브qualitative 트랜스퍼메이션transformation 어브of 컬렉티브collective 날러지knowledge 바이by 스프레딩spreading 더the 캠플레이션즈compilations 어브of 인디비주얼리individually 프러두스트produced 날러지knowledge 베이스트based 안on 크리에이티버티creativity 언드and 리어셈벌링reassembling 뎁them 인투into 하아모우니어스harmonious 아아트웍스artworks. (즉 개인의 창의성에 근거하여 생산된 지식의 편린들을 확산시키고 하나의 조화로운 작품으로 재조합해냄으로써 총체적인 지식의 질적인 변화를 지향하는 사회인 것이다).

위We 어치브achieve 더the 컴플리션completion 스테이지stage 어브of 더the 날러지knowledge-인포어메이션information 소우사이이티society 쓰루through 서치such 캠리테이티브qualitative 트랜스퍼메이션transformation 어브of 날러지knowledge, 언드and 디스this 스테이지stage 이즈is 콜드called 디the "아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society." (우리는 이러한 지식의 질적인 변화를 통해 달성되는 지식정보화 사회의 완성 단계가 '작품화 사회'이다).

더The 펀더멘털fundamental 리전reason 포어for 더the 커런트current 에커나믹economic 크라이서스crisis 인in 아우어our 컨트리country 이즈is 더the 랙lack 어브of 포어사이트foresight 인투into 퓨처future 인더스트리즈industries, 위치which 리절티드resulted 인in 이내더₩inadequate 프레퍼레이션preparation. (오늘날 우리나라가 처한 경제위기의 근본적인 원인은 미래산업에 대한 예측이 없었으므로 이에 대해서 준비하지 못했기 때문이다).

컨트리즈Countries 인in 에이저Asia, 인클루딩including 코어리어Korea 언드and 저팬Japan, 해브have 페이스트faced 디퍼컬티즈difficulties 뉴due 투to 데어their 페일르여failure 투to 프리딕트predict 퓨처future 인더스트리즈industries 언드and 데어their 텐던시tendency 투to 포우커스focus 안on 프레젠틱present 오어or 패스트past 석세서즈successes 위다우트without 컨시더링considering 더the 퓨처future. (미래산업을 예측하지 못하고 현재나 과거의 성공에 연연하면서 미래를 생각하지 않은 한국, 일본 및 각 아시아 국가들은 현재 어려움에 처하였지만), 안On 디the 어더other 핸드hand, 더the 유나이터드United 스테잇스States 언드and 서턴certain 유러피언European 컨트리즈countries, 위치which 해브have 액티블리actively 드리번driven 더the 트랜스퍼메이션transformation 터워어즈towards 퓨처future 인

더스트리즈industries, 아아are 익스피어리언싱experiencing 에커나믹economic 프라스페러티prosperity 언드and 그로우쓰growth. (미래산업으로의 변화를 적극적으로 주도해온 미국과 유럽일부 국가 들은 초호황의 경제를 구가하고 있다).

투To 어보이드avoid 리피팅repeating 서치such 에커나믹economic 크라이시즈crises 인in 더the 퓨처future, 위we 니드need 칸스턴트constant 포어캐스팅forecasting 언드and 프레퍼레이션preparation 포어for 웃what 라이즈lies 어헤드ahead. (우리가 다시는 이러한 경제위기를 반복하지 않기 위해선 미래에 대한 끊임없는 예측과 준비가 있어야 할 것이다).

디The 인벤션invention 어브of 컴퓨터즈computers 해즈has 브롯brought 어바우트about 누머러스numerous 체인저즈changes 인in 더the 프라그레스progress 어브of 휴먼human 소우사이이티society, 월with 오어러진즈origins 댓that 캐낫cannot 비be 트레이스트traced 백back 인in 히스터리history. (컴퓨터의 발명은 인류사회의 발전에서 그 유래를 찾아볼 수 없는 많은 변화를 초래하고 있다). 이스페셜리Eespecially, 디the 인벤션invention 어브of 디the 인터넷internet, 위치which 에네이벌즈enables 디the 언리머티드unlimited 디스트러뷰션distribution 어브of 날러지knowledge 언드and 인포어메이션information 인in 버추얼virtual 스페이스space, 프리젚트스presents 휴매니티humanity 월with 앤an 인타이얼리entirely 누new 페어러다임paradigm 어브of 디벨롭먼트development 노운known 애즈as 더the 날러지knowledge 인포어메이션information 소우사이이티society. (특히 가상공간상에서 무제한적인 지식정보의 유통을 가능하게 하는 인터넷의 발명은 소위 지식정보화 사회라는 전혀 새로운 발전의 패러다임을 인류에게 제시해 주고 있다).

더The 모우스트most 서그니피컨트significant 체인지change 댓that 해즈has 어이전arisen 포어for 휴매니티humanity 월with 디the 애드벤트advent 어브of 더the 날러지knowledge 인포어메이션information 소우사이이티society 이즈is, 어버브above 올all, 디the 언리머티드unlimited 크리에이션creation 언드and 디스트러뷰션distribution 어브of 날러지knowledge, 애즈as 웰well 애즈as 더the 크리에이션creation 어브of 웍스works 베이스트based 소우얼리solely 안on 풀pure 날러지knowledge 위다우트without 더the 니드need 포어for 머티어리얼material 파운데이션즈foundations. (지식정보화 사회의 시작으로 인류에게 발생한 가장 큰 변화는 무엇보다 지식의 무제한적인 창조와 유통 그리고 물질적인 토대 없이 순수한 지식에 기반한 작품 창출에 있을 것이다). 디스This 시그너파이즈signifies 댓that 더the 모우스트most 임포어턴트important 드라이빙driving 포어스force 어브of 휴먼human 프라그레스progress 이즈is 노우no 롱거longer 디터먼드determined 바이by 하우how 머치much 머티어리얼material 웰쓰wealth 원one 퍼제서즈possesses, 애즈as 잇it 와즈was 인in 더the 패스트past, 벗but 래더rather 바이by 하우how 어번던트abundant 원'즈one's 인털렉추얼intellectual 크리에이티버티creativity 이즈is. (이것은 인류발전의 가장 중요한 동인이 이전과 같이 얼마나 많은 물질적 양을 소유하고 있느냐에 있지 않고 얼마나 풍부한 지적인 창의성을 가지고 있느냐에 따라 결정되는 시대가 되었음을 의미한다).

애즈As 시멀러similar 이그잼펄즈examples, 피그여즈figures 라익like 빌Bill 게잇스Gates 후who 파이어니어드pioneered 마익로우소프트Microsoft, 제어리Jerry 양Yang 후who 디자인드designed 서치search 엔진즈engines 투to 퍼실러테이트facilitate 이지easy 액세스access 투to 인포어메이션information 안on 디the 인터넷through 쓰루internet 야후Yahoo, 언드and 제프Jeff 베조우즈Bezos 후who 이너베이티드innovated 어a 누new 비즈너스business 렐realm 어브of 버추얼virtual 스페이스space 트랜잭션즈transactions 쓰루through 애머잔Amazon 캄com, 해브have 올all 이머지드emerged 애즈as 파이어니어즈pioneers 어브of 더the 날러지knowledge 언드and 인포어메이션information-드리번driven 소우사이이티society, 제너레이팅generating 이멘스immense 애디드added 밸류value 쓰루through 데어their 어이저널original 아이디어즈ideas. (비슷한 예로 컴퓨터 운영체제를 창안한 마이크로소프트의 빌 게이츠<sup>1)</sup>, 인터넷상에서 필요한 정보를 쉽게 찾을 수 있도록 도와주는 검색엔진을

1) 빌Bill 게잇스Gates (빌 게이츠): 본Born 안on 악토우버October 트웬티에잇쓰28, 나인틴피프티파이브1955, 인in 시애텁Seattle, 와싱턴Washington. (워싱턴주(州) 시애텁에서 1955년 10월 28일 출생). 인!In 나인틴식스티세번1967, 히he 엔로울드enrolled 앤at 레익사이드Lakeside 스쿨School, 웨어where 히he 비갠began 히즈his 어소우시에이션association 월with 컴퓨터즈computers. 잇It 와즈

설계한 야후의 제리 양<sup>2)</sup>, 가상공간상의 거래라는 새로운 비즈니스 영역을 창안한 아마존닷컴의 제프 베조스<sup>3)</sup> 등등 이들은 모두 독창적인 아이디어를 통해 수천억의 부가가치를 창출해낸

was 히어here 댓that 히he 멧met 폴Paul 앤런Allen, 후who 레이터later 비케임became 어a 코우co-파운더founder 어브of 마익로우소프트Microsoft 코어퍼레이션Corporation. (1967년 레이크사이드에 입학하면서부터 컴퓨터와 관계를 맺게 되었으며, 이곳에서 마이크로소프트사(社)의 공동창업자인 P.앨런을 만났다). 인In 나인틴세번티포어1974, 얼롱along 월with 피P 앤런Allen, 히he 디벨럽트developed 더the 퍼스트first 마익로우컴퓨터microcomputer 프로우그래밍programming 랭궈지language, 베이식BASIC 팔로우잉Following 디스this, 인in 나인틴세번티파이브1975, 히he 드랍트dropped 아웃out 어브of 칼리지college 언드and 파운디드founded 마익로우소프트Microsoft 코어퍼레이션Corporation 인in 앨버커키 Albuquerque, 누New 멕시코우Mexico. (1974년 P.앨런과 함께 최초의 소형 컴퓨터용 프로그램 언어인 베이직(BASIC)을 개발한데 이어 1975년 대학을 중퇴하고 뉴멕시코주(州) 앨버커키에서 마이크로소프트사를 설립하였다). 인In 나인틴에이티원1981, 히he 러시브드received 어a 피버털pivotal 아퍼투너티opportunity 웬when 아이비엠IBM, 더the 월'즈world's 라아저스트largest 컴퓨터computer 컴퍼니company 앗at 더the 타임time, 커미션드commissioned 힘him 투to 디벨럽develop 앤an 아페레이팅operating 시스템system 프로우그램program 포어for 퍼시널personal 컴퓨터즈computers (레이터later 네임드named 도스DOS). 디스This 마아크트marked 더the 파운데이션foundation 포어for 웃what 마익로우소프트Microsoft 해즈has 비컴become 터데이today. (1981년 당시 세계 최대의 컴퓨터 회사인 IBM사 (社)로부터 퍼스널컴퓨터에 사용할 운영체제 프로그램(후에 DOS라고 명명됨) 개발을 의뢰받은 것을 계기로 지금의 기틀을 마련하게 되었다). 인In 오거스트August 나인틴나인티파이브1995, 히he 릴리스트released '윈도우즈Windows 나인티파이브95', 위치which 브롯brought 어바우트about 어a 레벌루셔네어리revolutionary 트랜스퍼메이션transformation 인in 퍼시널personal 컴퓨터computer 아페레이팅operating 시스템즈systems. 위씬Within 저스트just 포어four 데이즈days 어브of 잇스its 릴리스release, 잇it 셋set 어a 리마아커벌remarkable 레코드record 바이by 셀링selling 오우버over 원one 밀련million 카피즈copies 월되드worldwide. (1995년 8월 '윈도스95'를 출시함으로써 퍼스널컴퓨터 운영체제의 획기적 전환을 가져 왔으며, 이는 발매 4일만에 전세계적으로 100만 개 이상의 판매실적을 올리는 대기록을 세웠다). 어코어딩According 투to 포어브즈Forbes, 히he 와즈was 올소우also 랭크트ranked 애즈as 더the 웰씨어스트wealthiest 인더비저월individual 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States 인in 보우쓰both나인틴나인티포어1994 언드and 나인틴나인티파이브1995. (<포브스 Forbes>지에 의하면, 1994~1995년 미국 갑부 제1위에 선정되기도 하였다).

- 2) 제어리Jerry 양(Yang (제리 양)): 야후Yahoo, 파운디드founded 바이by 차이니즈Chinese-어메리컨American 제어리Jerry 양Yang, 이즈is 노운known 애즈as 어a 다먼트dominant 플레여player 인in 더the 글로우벌global 인터넷internet 어리너arena 월with 오퍼서즈offices 인in 트웬티원21 컨트리즈countries 어라운드around 더the 월드world. (야후 창립자 야후는 전 세계 21개국에 지사를둔 '인터넷 세계의 강자로서, 중국계 미국인 제리양이 창립했다). 제어리Jerry 양Yang 와즈was 랭크트ranked 식스틴쓰16th 어멍among 더the "피프티50 모우스트Most 인플루엔셜Influential 피펄People 인in 더the 디저털Digital 월드World" 바이by 타임TIME 매거진Magazine. (제리양은 「타임지가 선정한 '디지털 세상을 이끌 인물 50명 가운데 16위로 선정되었었다」).
- 3) 제프Jeff 베조우즈Bezos (제프 베조스): 히He 메이저드majored 인in 일렉트리컬electrical 엔저니링engineering 언드and 컴퓨터computer 사이언스science 앗at 프린스턴Princeton 유너버시티University 언드and 그래주에이티드graduated 월with 탑top 아너즈honors. (프린스턴 대학교에서 전자공학과 컴퓨터 과학을 전공했으며 최우수 성적으로 졸업했다). 애프터After 그래주에이션graduation, 베조우즈Bezos 조인드joined 더the 벤처venture 펌firm 에파이티이엘FITEL 언드and 레이터later 무브드moved 투to 더the 파이낸셜financial 인스티튜션institution 뱅커즈Bankers 트러스트Trust, 웨어where 히he 디벨럽트developed 컴퓨터computer 시스템즈systems 포어for 인베스먼트investment 퍼퍼서즈purposes. (베조스는 졸업후 벤처업체였던 FITEL사에 입사했고, 그후 금융기관인 뱅커스 트러스트에 들어가 투자관련 컴퓨터 시스템을 개발했다). 앗At 디the 에이지age 어브of 써디thirty, 베조우즈Bezos 와즈was 워킹working 애즈as 어a 파이낸셜financial 매너저manager 인in 누New 요어크York 월when 히he 코우인시멘털리coincidentally 캐임came 억로스across 스터티스틱스statistics 인더케이팅indicating 댓that 인터넷internet 유서지usage 와즈was 그로우잉growing 앗at 어a 레이트rate 어브of 트웬티쓰리현드러드2300 퍼센트percent 퍼per 먼쓰month 와일while 서칭searching 더the 웹web. (그의 나이 서른이 되던 해 베조스는 뉴욕의 금융 매니저로 일하고 있었고, 우연히 인터넷을 검색하던중 인터넷 웹 인구가 매달 2300퍼센트씩 급증하고 있다는 통계를 접한다). 와일While 어더즈others 워were 올소우also 인트리그드intrigued 바이by 디스this팩트fact, 노우no 원one 해드had 어a 클리어clear 비전vision 어브of 웃what 투to 두do 월with 잇it.

(다른 이들도 이 사실에 흥미를 느끼고 있었지만 그것을 통해 무엇을 하겠다는 사람은 없었다). 하우에버 However, 베조우즈 Bezos 와즈 was 디퍼런트 different. (그러나 베조스는 달랐다). 히 He 셋 set 아웃 out 터워어즈 towards 더 the 웨스트 West, 웨어 where 벤처 venture 인베스먼트스 investments 위 were 쓰라이빙 thriving 앳 at 더 the 타임 time, 위다우트 without 에니 any 스퍼시픽 specific 플랜즈 plans (준 June 나인틴나인티포어( 1994). (당시 벤처업체에 대한 투자가 활발하게 이루어지고 있던 서부를 향해 무작정 떠나게 되었다(1994. 6월)). 하우에버 However, 히 he 해던't hadn't 옛 yet 디사 이디드 decided 웨어 where 히 he 워드 would 세털 settle 원스 once 히 he 어아이브드 arrived. (하지만 어디로 가서 정착할지는 아직 결정하지 못한 상태였다). 베조우즈 Bezos 설렉터드 selected 트웬티 twenty 아이템즈 items 댓 that 쿠드 could 비 be 소울드 sold 쓰루 through 디 the 인터넷 internet 언드 and 써로우리 thoroughly 리서치트 researched 더 the 마아컷 market 컨디션즈 conditions 포어 for 파이브 five 어브 of 뎁 them. (베조스는 인터넷을 통해 판매할 수 있는 품목 20가지를 정하고 그중 다섯 가지 품목에 대해서 철저하게 시장상황을 조사했다). 디 The 아이템즈 items 히 he 설렉터드 selected 앳 at 댓 that 타임 time 워 were 북스 books, 시디즈 CDs, 비디오우즈 videos, 컴퓨터 computer 하아렐 hardware, 언드 and 소프트웨어 software. 나우 Now, 애머잔 Amazon. 캄 com 핸들즈 handles 올 all 디즈 these 아이템즈 items 안 on 잇스 its 웨브사이트 website. (그때 선택했던 품목은 서적, CD, 비디오, 컴퓨터 하드웨어, 소프트웨어였고, 지금은 아마존닷컴 사이트에서 이 품목들을 모두 취급하고 있다). 앳 At 댓 that 타임 time, 디 the 애스펙트 aspect 댓 that 베조우즈 Bezos 페이드 paid 더 the 모우스 트 most 어텐션 attention 투 to 와즈 was 더 the 렐러티브 relative 사이즈 size 어브 of 더 the 마아컷 market. (당시 베조스가 가장 주의를 기울였던 부분은 상대적인 시장의 규모였다). 더 The 프라이스 price 레벨즈 levels 어브 of 디 the 아이템즈 items 투 to 비 be 소울드 sold 워 were 올 소우 also 어 a 팩터 factor 투 to 컨시더 consider. (판매대상 품목의 가격수준도 고려해야 할 요소였다). 히 He 와즈 was 서칭 searching 포어 for 어포어더벌 affordable 아이템즈 items 투 to 인슈어 ensure 댓 that 커스터머즈 customers 워던't wouldn't 필 feel 어니지 uneasy 어바우트 about 메이킹 making 온라인 online 퍼처서즈 purchases. (그는 고객들이 온라인으로 구매하는데 있어 불안을 느끼지 않도록 가격이 저렴한 품목을 찾고 있었다). 얼터머틀리 Ultimately, 베조우즈 Bezos 디사이디드 decided 투 to 셀 sell 북스 books. (결국 베조스는 서적을 판매하기로 결정했다). 히 He 초우즈 chose 북 book 세일즈 sales 비카즈 because 잇 it 와즈 was 어 a 마아컷 worth 워쓰 market 애잇포인트 8.2 빌리언 billion 달러즈 dollars, 더 the 프라덕트스 products 워 were 어포어더벌 affordable, 언드 and 데어 there 워 were 어라운드 around 쓰리 3 밀리언 million 디퍼런트 different 북스 books 어베일러벌 available 포어 for 세일 sale 월화드 worldwide. (서적판매는 시장규모가 820억 달러에 달하고, 가격이 저렴한 품목이며, 전세계에서 약 300만종의 서적을 판매할 수 있기 때문이었다). 애프터 After 세털링 settling 인 in 시애텔 Seattle, 베조우즈 Bezos 언드 and 히즈 his 쓰리 three 코우 co-파운더즈 founders 셋 set 업 up 컴퓨터즈 computers 인 in 어 a 거라즈 garage. (시애틀에 정착한 베조스는 창업멤버 세명과 함께 차고 안에 컴퓨터를 설치했다). 히어 Here, 데이 they 비 갠 began 디벨러핑 developing 더 the 코어 core 소프트웨어 software 포어 for 애머잔닷컴 Amazon.com 론치 launch. (여기에서 그들은 아마존닷컴의 출범을 위한 핵심 소프트웨어를 개발하기 시작했다). 월 With 더 the 빌리프 belief 인 in 디 the 임포어턴스 importance 어브 of 컴퍼니 company 브랜드 brand 밸류 value 안 on 더 the 웨브 web, 시이오우 CEO 베조우즈 Bezos 네임드 named 히즈 his 사이트 site 월 with 더 the 월 '즈 world's 롱거스트 longest 리버 river 네임 name. (웹에서는 회사 브랜드의 가치가 중요하다는 확신 아래 베조스 회장은 자신이 운영할 사이트에 세계에서 가장 긴 강의 이름을 붙였다). 퍼더모어 Furthermore, 인 in 더 the 미디어 media, 히 he 스테이티드 stated 댓 that 애머잔닷컴 Amazon.com 워드 would 비컴 become 더 the 월 '즈 world's 라아저스트 largest 북스토어 bookstore. (그리고 언론에는 아마존닷컴이 세계에서 가장 큰 서점이 될 것이라고 말했다). 오우버 Over 더 the 넥스트 next 포어 four 이어즈 years, 누머러스 numerous 이벤트스 events 톡 took 플레이스 place. (그후 4년동안 무수한 일들이 일어났다). 더 The 석세스 success 어브 of 애머잔닷컴 Amazon.com 와즈 was 낫 not 소우얼리 solely 베이스트 based 안 on 더 the 펀더멘털 fundamental 아이디어 idea 어브 of 크리에이팅 creating 앤 an 온라인 online 스토어 store. (온라인 상점을 만든다는 기본적인 아이디어만으로 아마존닷컴이 성공을 거둔 것은 아니다). 서터늘리 Certainly, 디 the 아이디어 idea 어브 of 앤 an 온라인 online 스토어 store 잇셀프 itself 이즈 is 구드 good. (물론 온라인 상점이라는 아이디어 자체는 좋다). 하우에버 However, 애머잔'즈 Amazon's 석세스 success 스토어리 story 이즈 is 어바우트 about 더 the 팩트 fact 댓 that 데이 they 워 were 에이벌 able 투 to 엑서큐트 execute 댓 that 아이디어 idea 인 in 어 a 칸크릿 concrete 매너 manner. (다만 아마존닷컴의 성공은 그 아이디어를 구체적으로 실행했기 때문에 가능했다는 이야기이다). 체어먼 Chairman 베조우즈 Bezos 올 소우 also 엠퍼사이지 emphasizes 댓 that 서제스팅 suggesting 앤 an 아이디어 idea 이즈 is 앤 an 이지 easy 태스크 task, 언드 and 더 the 릴 real 챌린지 challenge 라이즈 lies 인 in 엑서큐팅 executing 댓 that 아이디어 idea. (베조스 회장도 아이디어를 제안하는 것은 쉬운일이며 정작 어려운 것은 그 아이디어를 실행하

지식정보화 사회의 총아들이다).

하우How 캔can 위we 와이즈리wisely 어댑트adapt 투to 디the 임펜딩impending 매시브massive 서사이이털societal 체인지change 댓that 라이즈lies 어헤드ahead 어브of 어스us? (우리 앞에 다가오고 있는 이 거대한 사회적 변화의 물결을 맞이하여 우리는 어떻게 해야 슬기롭게 적응해 나갈 수 있을 것인가)?

메니Many 피펄people 마이트might 파인드find 더the 텀term "아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation" 언퍼밀르여unfamiliar. (작품화란 용어에 낯설어 할 분들이 많을 것이다).

더The 칸셉트concept 어브of "아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation" 이즈is 어a 텀term 인트러두스트introduced 바이by 디the 오써author 애즈as 어a 키key 워드word 투to 디파인define 디the 업커밍upcoming 퓨처future 소우사이이티society, 렙리젠틱representing 더the 레이터later 스테이지stage 어브of 더the 날려지knowledge 인포어메이션information 소우사이이티society. (작품화란 개념은 저자가 앞으로 다가올 미래사회를 정의하는 키워드(Key Word)로 도입한 용어로서 후기 지식정보화 사회를 의미하는 개념이다). 인In 심펄simple 텀즈terms, "아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation" 러퍼즈refers 투to 더 the 프로세스process 어브of 개더링gathering 언드and 시스터머타이징systematizing 프래그먼티드fragmented 피서즈pieces 어브of 날려지knowledge 댓that 이그지스트exist 스캐터드scattered 언드and 유너파이잉unifying 템them 인투into 어a 코우히런트coherent 호율whole. (단순하게 설명하면 흩어져 존재하는 지식의 파편들을 하나로 묶어 체계화해 내는 것을 의미한다).

인In 디스this 챕터chapter, 위we 에임aim 투to 프러바이드provide 어a 프리사이스precise 디스크립션description 어브of 더the 미닝meaning 어브of '아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation' 투to 인슈어ensure 리더즈readers' 언더스탠딩understanding. (본 장에서는 이러한 '작품화'의 의미를 정확하게 서술하여 독자의 이해를 구할 것이며), 위We 올소우also 인텐드intend 투to 이그재민examine 하우how 디스this 나별novel 칸셉트concept 이즈is 업라이드applied 인in 소우사이이티society 앳at 라아지large 언드and 더the 리퍼커션즈repercussions 잇it 제너레이션sgenerates. (이 새로운 개념이 사회 일반에 어떻게 적용되고 어떠한 파장을 불러일으키는지 살펴보고자 한다).

위We 해브have 익스플로어드explored 더the 미NINGmeaning 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 언드and 잇스its 서사이이털societal 앱러케이션application 퍼나먼트phenomena. (작품화의 의미와 그 사회적 적용 현상을 살펴보았다).

위We 월will 인베스터게이트investigate 더the 월드뷰worldview 어브of 앤an 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 소우사이이티society 언드and 더the 리절팅resulting 체인저즈changes 인in 디the 에커나믹economic 시스템system, 인클루딩including 더the 트랜스퍼메이션transformation 어브of 디the 인더스트리얼industrial 스트럭처structure. (작품화 사회의 세계인식과 여기에서 파생되는 경제체제 일반(산업구조)의 변화상을 탐구할 것이다).

더The 월드뷰worldview 어브of 앤an 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 소우사이이티society 코어러스판즈corresponds 투to 더the 포어쓰fourth 스테이지stage 어브of 매즐로우'즈Maslow's 하여아아키hierarchy 어브of 휴먼human 니즈needs. (작품화 사회의 세계인식은 매슬로우의 인간 욕구의 5단계 중에서 제 4단계에 해당한다). 인In 어더other 워즈words, 잇it 트랜센즈transcends 더the 프리시딩preceding 스테이지즈stages 어브of 머티어리얼리스틱materialistic 디자여즈desires 언드and 식스seeks 스피어리추얼spiritual 풀필먼트fulfillment (아아티스틱artistic 풀필먼트fulfillment, 더the 조이joy 어브of 셰링sharing). (즉 물질적 욕망 추구의 전 단계를 벗어나 정신적 충만(예술적 충만, 공유의 기쁨)을 갈구하는 단계이다). 애즈As 디스this 아아티스틱artistic 인스퍼레이션inspiration, 프리비어슬리previously 엔조이드enjoyed 오운리only 바이by 어a 퓨few 아아티스트sartists, 비컴즈becomes 와이드스프레드widespread 어멍among 더the 제너럴general 파밸레이션

---

는 것이라고 이야기한다).

population, 어a 제너럴리제이션generalization 어브of 아아티스틱artistic 센시빌리티 sensibility 억로스across 휴매니티humanity 오어or 컬처럴cultural 아아터스터서제이션 artisticization 월will 래퍼들리rapidly 테익take 플레이스place. 칸서퀸틀리Consequently, 디 the 인더스트리얼industrial 스트럭처structure 월 will 언더고우undergo 어a 누new 리오어 거너제이션reorganization. (이전의 소수 예술인들만이 누리던 이러한 예술적 감흥이 일반인에게까지 일반화되면서 전 인류의 예술인화 내지는 문화의 예술화가 급속히 이루어 질 것이며, 이에 따라 산업구조도 새롭게 재편될 것이다). 더The 트랜스퍼메이션transformation 인투 into 앤an 아아티스틱artistic 소우사이이티society 이즈is 앤an 이네버터벌inevitable 더렉션 direction 포어for 더the 디벨립먼트development 어브of 휴먼human 소우사이이티society. (작품화 사회로의 변화는 거스를 수 없는 인류사회의 발전 방향이다).

## 2.2 더the 미닝meaning 어브of 디the 아아티퍼케이션artification (작품화의 의미)

퍼스틀리Firstly, 웍스works 어브of 아아트art 아아are 아브젝트스objects 댓that 무브move 피펄people 이모우쉬널리emotionally. (첫째, 작품은 사람을 감동시키는 물건이다).

데어There 아아are 베어리어스various 타입스types 어브of 구즈goods 인클루딩including 피지컬physical 아브젝트스objects, 서버서즈services, 레커즈records, 스크린드screened 웍스 works, 소프트웨어software, 게임즈games, 버추얼virtual 캐릭터즈characters, 언드and 모어 more. (물건의 종류는 물체, 서비스, 기록물, 상영물, 소프트웨어, 게임, 가상인물 등이 있다). 피펄People 라익like 투to 비be 무브드moved 이모우쉬널리emotionally. (사람들은 감동하기를 좋아한다). 더The 타입스types 어브of 이모우션즈emotions 댓that 캔can 비be 이보우트 evoked 인클루드include 컨비년스convenience 디퍼컬티difficulty, 셰링sharing 퍼제션 possession, 조이joy 새드너스sadness, 플레저pleasure 앵거anger, 러브love 헤이트hate, 트러스트trust 서스피션Suspicion, 하아머니harmony 디비전division, 라이프life 데쓰death, 유쓰youth 오울드old 에이지age, 헬쓰health 일너스illness, 어치브먼트achievement, 언드and 에퍼트effort. (감동의 종류는 편리함(어려움), 공유(소유), 기쁨(슬픔), 즐거움(노여움), 사랑(미움), 믿음(의혹), 일치(분열), 삶(죽음), 젊음(늙음), 건강(병듦), 성취, 노력이 있다).

피펄People 엔조이enjoy 비잉being 무브드moved 바이by 구드good 웍스works 어브of 아아트art. (사람들은 누구나 좋은 미술작품을 보고 감동하기를 좋아한다).

엔씨소프트'스NCsoft's 게임game "리니어지Lineage" 브링즈brings 어스us 더the 조이joy 어브of 어치브먼트achievement 안on 더the 웨브web. (NC소프트사의 리니지 게임은 우리에게 웹에서 성취의 기쁨을 가져다 준다).

더The 서사이이털societal 퍼나며난phenomenon 어아이징arising 프럼from 더the 컴플리션 completion 스테이지stage 어브of 디the 인포어메이션information 소우사이이티society 이즈 is 더the "웍Work 어브of 아아트Art" 소우사이이티society, 언드and 더the 파운데이셔널 foundational 아커페이션occupation 위씬within 디스this 소우사이이티society 이즈is 더the 필드field 어브of 아아티스틱artistic 크리에이션creation. (정보화 사회의 완성단계에서 오는 사회 양태가 작품화 사회이며, 이러한 사회의 근간이 되는 직업군이 작품업이다). 피펄People 해브have 올웨이즈always 연드yearned 투to 리브live 인in 어a 월드world 어브of 인스퍼레이션inspiration 언드and 이모우셔널emotional 임팩트impact. (이처럼 사람들은 감동의 세상에서 살기를 원하고 있었다). 에브리원Everyone 슈드should 해브have 리브드lived 인in 어a 월드world 어브of 이모우션즈emotions, 벗but 나우now 데이they 아아are 스타아팅starting 투to 씽크think 어바우트about 이모우션즈emotions. (모두가 감동의 세상에서 살았어야 하는데 이제야 감동을 생각하게 되었다). 더The 리전reason 와이why 더the 월드world 어브of 이모우션emotion 해즈has 빈been 딜레이드delayed 이즈is 비카즈because 휴먼즈humans 해드 had 투to 살브solve 디the 이슈즈issues 어브of 서바이벌survival 언드and 세이프티safety 투

to 섬some 익스텐트extent 퍼스트first. (감동의 세상이 늦어진 이유는 인간에게 먼저 생존 문제와 안전문제가 어느 정도 해결되어야 했기 때문이다).

애즈As 스페셜러제이션specialization 언드and 오토메이션automation 해브have 그래주얼리 gradually 인크리스트increased, 더the 프라블럼problem 어브of 서바이벌survival 해즈has 빈been 서뭣somewhat 어드레스트addressed. (점차 전문화 자동화가 되면서 생존문제가 어느 정도 해결되었다). 애즈As 인포어메이션information 언드and 날러지knowledge 비케임 became 모어more 와이들리widely 어베일러벌available 쓰루through 더the 프라그레스 progress 어브of 인포어머터제이션informatization, 세이프티safety 이슈즈issues 워were 그 래주얼리gradually 리잘브드resolved. (점차 정보화 지식화가 되면서 안전문제가 어느 정도 해결되었다). 인In 더the 퓨처future, 애즈as 웍스works 어브of 아아트art 비컴become 모어 more 프레벌런트prevalent, 디the 이슈issue 어브of 크리에이팅creating 이모우셔널 emotional 임팩트impact 월will 비be 리잘브드resolved. (앞으로 작품화가 되면서 감동 문제를 해결하게 될 것이다). 이제야 대대적인 작품화로 미개척분야인 인간의 감동분야를 해결하게 될 것이다.

세컨들리Secondly, 인포어메이션information 이즈is 어a 퍼제션possession, 벗but 아아트웍 artwork 이즈is 어a 셰어드shared 프라퍼티property. (둘째 정보는 소유물이지만, 작품은 공유물이다).

어이저널리Originally, 더the 텁term 인포어메이션information 러퍼드referred 투to 머티어리 얼즈materials 댓that 쿠드could 비be 시크리틀리secretly 액세스트accessed 언드and 유즈 드used 오운리only 바이by 원셀프oneself, 위다우트without 어더즈others 노우잉knowing. (원래 정보라는 용어는 남들은 모르게 은밀히 나만 보고 이용할 수 있는 자료를 뜻한다). 디 The 오어러전origin 어브of 더the 텁term 인포어메이션information 컴즈comes 프럼from 더 the 바이벌Bible, 웨어where 디the 이즈렐랏스Israelites 후who 해드had 이스케입트escaped 프럼from 이집트Egypt 언드and 워were 리터닝returning 투to 데어their 호움랜드homeland 어브of 케이년Canaan 센트sent 언더커버undercover 에이전트스agents 스파이즈spies 네임 드named 캐일러브Caleb 언드and 자슈어Joshua 투to 시크리틀리secretly 어브테인obtain 인 포어메이션information 어바우트about 더the 랜드land. (정보의 어원은 성경에서 출애굽한 이스라엘 백성이 그들의 고향 가나안으로 되돌아 갈 때, 그들이 가나안의 정보를 입수하기 위하여, 정탐꾼(스파이)으로 갈렙과 여호수아를 은밀히 적지에 파견한 데서 유래되었다). 터데이'즈 Today's 인포어메이션information 에이전시즈agencies 코우버틀리covertly 디스패치dispatch 스파이즈spies 투to 어브저브observe 언드and 개더gather 인포어메이션information 안on 웨 what 디the 어더other 파아티party 이즈is 베터better 앳at 던than 마이셀프myself, 언드and 컴파일compile 디the 인포어메이션information 어브테인드obtained 투to 디저타이즈digitize 잇it. (오늘날 정보기관은 첨보요원을 은밀히 파견하여 상대방이 나보다 잘하는 것이 무엇인가를 주도면밀하게 관찰해서 얻은 자료를 종합해서 정보화한다).

인In 디스this 매너manner, 애플Apple, 포우커스트focused 소우얼리solely 안on 디the 어이 저널original 칸셉트concept 댓that 인포어메이션information 슈드should 비be 프라이벗 private 언드and 익스클루시브리exclusively 포어for 인더비저월individual 유스use, 인벤터드 invented 더the 퍼시널personal 컴퓨터computer (피시PC), 리머팅limiting 잇스its 퍼스펙티브perspective 투to 하아텔hardware 피시즈PCs. (이처럼 은밀히 나만 사용할 수 있어야 된다는 정보의 원래 개념에만 몰두한 PC를 발명한 애플사는 하드웨어 PC만 생각하게 된 것이다). 인In 어더other 워즈words, 애플Apple, 디the 인벤터inventor 어브of 더the 피시PC, 컨파인드confined 잇스its 포우커스focus 투to 심플리simply 다운사이징downsizing 언드and 셀링 selling 하아텔hardware, 리머팅limiting 잇스its 퍼스펙티브perspective 투to 라아지large 컴퓨터즈computers 리브랜디드rebranded 애즈as 피시즈PCs. (즉 PC를 발명한 애플사는 대형 컴퓨터를 PC라는 소형화 하드웨어 판매만 생각하는데 그쳤다). 더The 컴퍼니company 애플 Apple, 위치which 인벤터d invented 더the 피시PC, 헬드held 더the 노우션notion 댓that 소 프트웨어software 슈드should 비be 엠베디드embedded 인투into 하아텔hardware 투to 프리 벤트prevent 레플리케이션replication 언드and 슈드should 오운리only 비be 소울드sold 인in

댓that 폼form. (PC를 발명한 애플사는 소프트웨어를 정보라서 복제 되지 못하도록 하드웨어에 끼워서 팔아야 된다고만 생각했던 것이다).

하우에버However, 빌Bill 게잇스Gates 해드had 디the 아이디어idea 댓that 바이by "디태칭detaching 소프트웨어software 프럼from 하아렐hardware," 히he 쿠드could 크리에잇create 어a 유저user-프렌들리friendly 피시PC 아퍼레이팅operating 시스템system 소프트웨어software 안on 플라피floppy 디스크스disks 언드and 셀sell 잇it 월돠드worldwide, 위치which 쿠드could 퍼텐셜리potentially 리드lead 투to 서브스탠셜substantial 프라핏스profits. (그러나 빌 게이츠는 "소프트웨어를 하드웨어에서 떼내어" 사용하기 쉬운 PC 운영체제 소프트웨어의 디스켓만을 작품화해서 전세계에 팔면 큰 돈을 벌 수 있을 것이라는 생각을 했던 것이다). 빌Bill 게잇스Gates 임프레스트impressed 피펄people 바이by 서플라이잉supplying 유저user-프렌들리friendly 피시PC 아퍼레이팅operating 시스템system 소프트웨어software 안on 플라피floppy 디스크스disks 앤at 원퍼센트1% 어브of 디the 이그지스팅existing 프라이스price, 에네이벌링enabling 피펄people 월돠드worldwide 투to 유즈use 피시즈PCs 어포어더블리affordably 언드and 컨비년틀리conveniently. (빌게이츠는 사용하기 쉬운 PC 운영체제 소프트웨어의 디스켓을 기존가격의 1%가격에 공급함으로써 전세계인들이 PC를 값싸고 편리하게 활용하도록 하는 방법으로 사람들을 감동시킨 것이다).

월With 디스this 업로우치approach, 빌Bill 게잇스Gates 이절리easily 어치브드achieved 더the 퍼지션position 어브of 비잉being 더the 탑top 컴퍼니company 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States 언드and 더the 월'즈world's 리딩leading 비즈너스business. (이로서 빌게이츠는 미국 재계 1위, 세계 재계 1위의 기업을 손쉽게 달성했던 것이다). 잇It 이즈is 어a 웰well-known 팩트fact 월돠드worldwide 댓that 빌Bill 게잇스Gates 브롯brought 이멘스immense 파워power 언드and 프拉斯페러티prosperity 투to 더the 컴페티티브니스competitiveness 언드and 이카너미economy 어브of 더the 유나이터드United 스테잇스States. (빌게이츠는 미국의 경쟁력과 미국 경제에 막대한 힘과 풍요를 가져다주었음은 만천하가 알고 있는 사실이다).

애즈As 프리딕티드predicted 바이by 앨빈Alvin 토플러Toffler 써디thirty 이어즈years 어고우ago, 앤an 인포어메이션information 소우사이이티society 댓that 제너레이션generates 프라펫profit 바이by 디저타이징digitizing 컴퓨터computer-스토어드stored 대터data 해즈has 인디드indeed 어아이브드arrived. 위We 아야are 나우now 리빙living 인in 더the 리앨러티리ality 어브of 히즈his 프라퍼시prophecy. (이미 앨빈 토플러는 컴퓨터에 저장된 전산 자료를 정보화해서 수익을 내는 정보화사회가 도래할 것이라고 30년 전에 예언했고 그 30년 후인 지금은 그의 예언대로 되었음을 우리는 알고 있다). 언드And 애즈as 히he 포어토울드foretold, 디the 어메리컨American 텍날러지technology 스타아텁스startups 라익like 마익로우소프트Microsoft, 인텔Intel, 휴렛Hewlett-팩커드Packard, 아이비엠IBM, 애플Apple, 언드and 어더즈others 댓that 엠브레이스트embraced 딕스this 비전vision 어브of 인포어메이션information 텍날러지technology 해브have 인디드indeed 크리에이터드created 누머러스numerous 자브즈jobs 언드and 레버뉴revenue, 이벤처월리eventually 어센딩ascending 투to 비컴become 글로우벌global 인더스트리industry 리더즈leaders. (그리고 그 예언대로 시행했던 미국의 정보화 기기 창업벤처 기업인 마이크로 소프트사, 인텔사, 휴렛 팩커드사, IBM, Apple사 등은 많은 일자리와 수익을 가져다 주었고 세계 재계 1위 기업까지 되었었다).

인In 디the 에퍼트effort, 더the 리딩leading 컨트리즈countries 인in 인포어메이션information 텍날러지technology 해브have 올레디already 컴플리터드completed 데어their 인퍼메이셔너제이션informationization. (그러한 노력으로 정보화의 선발국가는 이미 정보화를 끝마쳐가고 있다). 나우어데이즈Nowadays, 소우사이이티society 이즈is 리퀘스팅requesting 서원someone 라익like 앨빈Alvin 토플러Toffler 투to 이머지emerge 언드and 프리딕트predict 디the 에어러era 애프터after 디the 인포어메이션information 소우사이이티society. (이제 앨빈 토플러와 같은 사람이 출현해서 정보화사회 이후의 시대를 예언해 줄 사람을 이사회는 요청하고 있다). 인In 리스판스response 투to 더the 리퀘스트request 어브of 소우사이이티society 인in 딕스this 에어러era, 냄Nam 쟁-지Jeong-gi, 어a 코어리언Korean, 프라퍼사이드prophesied 인in 나이틴나인티포어1994 댓that 더the 퓨처future 소우사이이티

society 워드would 비컴become 어a 크리에이티브creative 소우사이이티society, 언드and 나우now 히he 이즈is 트라이잉trying 투to 프루브prove 잇it 인in 디스this 북book. (이 시대 사회의 요청에 따라 한국인 남정기가 1994년에 미래의 사회는 작품화 사회가 될 것이라고 예언했었고 이제 그 실체를 이 책에서 증명하려하고 있다).

더The 소우사이이티society 이즈is 올레디already 무빙moving 터워어즈towards 디the 에어러era 어브of 워커퍼케이션workification, 애즈as 잇it 해즈has 컴플리터드completed 디the 에어러era 어브of 다크멘테이션documentation, 컴퓨터리제이션computerization, 언드and 인퍼메이셔너제이션 informationization. (작품화사회를 위해서 사회는 이미 문서화, 전산화, 정보화 시대를 끝마쳐가고 있다). 위We 월will 컴come 투to 레커그나이즈recognize 디the 어아이벌arrival 어브of 더the 크리에이티브creative 소우사이이티society 애즈as 어a 서턴certain 팩트fact 쓰루through 앤an 오우펀open 마인더드minded 업로우치approach 투to 더the 다크멘트document, 컴퓨터computer, 언드and 인포어메이션information 소우사이이티society 댓that 위we 해브have 곤gone 쓰루through. (우리는 열린 생각으로 문서화, 전산화, 정보화 사회를 거쳐 작품화 사회의 도래를 기정 사실로 여기게 될 것이다). 위We 캔can 올소우also 제너레이션generate 서그니피컨트significant 프라핏스profits 쓰루through 아아트웍artwork. (우리도 작품화를 통해서 큰 수익을 올릴 수 있다). 라익Like 빌Bill 게잇스Gates, 위we 캔can 올소우also 이절리easily 마너타이즈monetize 바이by 디스트리뷰팅distributing 이모우쉬널리 emotionally 어필링appealing 웍스works 어브of 인포어메이션information 투to 피펄people 올all 오우버over 더the 월드world, 위치which 캔can 비be 이절리easily 턴드turned 인투 into 웍스works 어브of 아아트art. (우리도 빌게이츠처럼 누구나 감동 할 수 있는 작품형 정보를 전세계인에게 배포해서 손쉽게 작품화할 수 있다). 쓰루Through 아아티스틱artistic 크리에이션creation, 위we 투too 캔can 비컴become 웰씨wealthy 라익like 빌Bill 게잇스Gates 언드and 아우어our 컨트리country 캔can 비컴become 어a 프拉斯퍼러스prosperous 네이션nation. (작품화를 통해서 우리도 빌게이츠처럼 부자가 될 수 있고, 부자나라가 될 수 있다). 하우에버However, 앳at 디스this 포인트point, 위we 아야are 오운리only 저스트just 스타아팅 starting 투to 엔터enter 디the 에어러era 어브of 어a 커마더파이드commodified 소우사이이티society 베이스트 based 안on 더the 커머셜리제이션commercialization 어브of 서치such 웍스works. (다만 지금에야 이런 작품이 본격적으로 상품화되는 작품화사회가 뒤늦게나마 열리고 있을 뿐이다). 데어포어Therefore, 더the 소우사이이티society 어브of 웍스works 슈드 should 컴come 애즈as 순soon 애즈as 파서벌possible 언드and 위we 슈드should 메익 make 에퍼트sefforts 투to 메익make 잇it 해편happen 퀵리quickly. (그러니 작품화사회는 하루 속히 와야하고, 오도록 해야 한다).

써드Third, 와일while 어a 유저user 이즈is 어a 패시브passive 엔터티entity 댓that 이즈is 비잉being 유즈드used, 어a 웍work 어브of 아아트art 이즈is 앤an 액티브active 엔터티entity 댓that 캔can 이보육evoke 이모우션즈emotions. (셋째 정보는 이용당하는 수동체이지만, 작품은 감동시키는 능동체이다).

위We 해브have 올레디already 리얼라이즈드realized 디the 어전트urgent 니드need 포어for 베어리어스various 웍스works 댓that 캔can 무브move 언드and 메익make 피펄'즈people's 라이브즈lives 모어more 컨비낸트convenient. (우리들이 사람을 감동시키고 편리하게 하는 각종 작품들이 속히 필요로 한다는 것을 이미 느끼고 있었다). 페이머스Famous 뮤직music 웍스works, 아아트art 웍스works, 인벤션즈inventions, 엣세터러etc 해브have 빈been 무빙 moving 피펄people 포어for 어a 롱long 타임time. (유명 음악 작품, 미술 작품, 발명 작품 등은 오래 전부터 사람들을 감동시켰다). 인디드Indeed, 애즈as 서치such, 웍스works 어브of 아아트art 해브have 더the 파워power 투to 무브move 피펄people 어라운드around 더the 월드world 사이멀테이니어슬리simultaneously 인in 앤an 액티브active 웨이way.(이처럼 작품은 능동적으로 전세계인을 동시에 감동시키는 위력을 가지고 있다).

애즈As 위we 해브have 신seen 열리어earlier, 디the 인포어메이션information 이즈is 섬씽 something 댓that 이즈is 시크리틀리secretly 유즈드used 바이by 어a 퓨few 피펄 people. (앞에서 정보의 어원에 대해서 살펴보았듯이 몇 명이 은밀히 사용하는 것이 정보이다). 아아트 Art 해즈has 더the 파워power 투to 무브move 언드and 터치touch 더the 하아트스hearts 어

브of 에잇8 빌련billion 피펄people 월닭드worldwide, 와일while 인포어메이션information 이즈is 오운리only 유즈드used 바이by 어a 퓨few. (작품은 전세계 80억 인구가 어우러져 감동하게 하고, 정보는 몇 명만 이용한다). 데어포어Therefore, 아아트art 이즈is 에이티80 빌련billion 타임즈times 모어more 밸려별valuable 던than 인포어메이션information. (그러므로 작품은 정보에 비해서 80억배만큼 가치가 있다). 인In 어더other 워즈words, 이프if 인포어메이션information 해즈has 어a 마아컷market 사이즈size 어브of 원1, 덴then 웍스works 어브of 아아트art 해브have 어a 마아컷market 사이즈size 어브of 에이티80 빌련billion. (즉 정보가 1의 시장 규모라면 작품은 80억의 시장규모이다). 디스This 민즈means 댓that 어a 소우사이이티society 댓that 이즈is 베이스트based 안on 웍스works 어브of 아아트art, 컴페어드compared 투to 원one 베이스트based 안on 인포어메이션information, 해즈has 에이티80 빌련billion 타임즈times 그레이터greater 에거나믹economic 파워power, 언드and 캔can 리드lead 투to 어a 베터better 스텐더드standard 어브of 리빙living. (이는 작품화사회가 정보화사회에 비해서 80억 배만큼의 경제력으로 잘사는 사회를 뜻한다).

### 2.3 디퍼런스Difference 비트원between 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 인더스트리Industry 언드and 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (작품화업과 작품업의 차이)

더The 디퍼런스difference 비트원between 디the 아아트art 커머셜리제이션commercialization 인더스트리industry 언드and 디the 아아트art 인더스트리industry 이즈is 시멀러similar 투to 더the 디퍼런스difference 비트원between 디the 인포어메이션information 텍날러지technology 인더스트리industry 언드and 디the 인포어메이션information 인더스트리industry. (작품화업과 작품업의 차이는 정보화업과 정보업의 차이와 비슷하다).

투To 베터better 언더스탠드understand 더the 디퍼런스difference 비트원between 디the 아아트웍artwork 인더스트리industry 언드and 디the 아아트art 인더스트리industry, 렛'slet's 테익take 어a 룩look 앤at 더the 디퍼런스difference 비트원between 디the 인포어메이션information 텍날러지technology 인더스트리industry 언드and 디the 인포어메이션information 인더스트리industry. (작품화업과 작품업의 차이를 쉽게 이해하기 위해서 정보화업과 정보업을 살펴보자).

디The 인포어메이션information 텍날러지technology 인더스트리industry 러퍼즈refers 투to 더the 비즈너스business 어브of 인풋팅inputting 대터data 인투into 컴퓨터즈computers, 프라세싱processing 잇it 쓰루through 프로우그래밍programming 투to 크리에잇create 인포어메이션information, 언드and 인클루즈includes 더the 매녀팩처manufacture, 세일sale, 리페어repair, 언드and 서비스service 어브of 이큅먼트equipment 리콰일드required 포어for 디스this 퍼퍼스purpose. (정보화업은 자료를 컴퓨터에 입력시키고, 프로그래밍으로 이를 처리해서 정보를 만드는 업무와 이에 소요되는 장비의 제조, 판매, 수리, 서비스의 일체를 말한다). 컴퓨터니즈Companies 댓that 폴fall 언더under 더the 캐터고어리category 어브of 인포어메이션information 텍날러지technology 인클루드include 아이비엠IBM, 애플Apple, 에이치피HP, 삼성Samsung 일렉트라닉스Electronics, 삼성Samsung 훈다이Hyundai 일렉트라닉스Electronics, 하이언주Hyunju 컴퓨터Computer, 언드and 어더즈others. (이의 회사로는 IBM, Apple, HP, 삼성전자, 삼보컴퓨터, 현대전자, 현주컴퓨터 등이 있다).

앤An 인포어메이션information 컴퓨터company 이즈is 어a 비즈너스business 댓that 셀즈sells 인포어메이션information 크리에이터드created 쓰루through 더the 디저터제이션digitization 어브of 대터data. 섬Some 이그잼펄즈examples 어브of 서치such 컴퓨터니즈companies 인클루드include 웨브사이트websites 라익like 네이버닷컴www.naver.com, 야후닷컴www.yahoo.com, 초우전닷컴www.chosun.com, 언드and 온라인online 누즈페이퍼즈newspapers. (정보업은 정보화업으로 만들어진 정보를 판매하는 회사이다. 이의 회사로는 웹정보를 제공하는 www.naver.com, www.yahoo.com, www.chosun.com, 인터넷 신문 등이

있다).

The 크리에이티브creative 인더스트리industry 러퍼즈refers 투to 비즈너서즈businesses 인발브드involved in 더the 크리에이션creation 어브of 아아트웍스artworks, 애즈as 웰 well 애즈as 더the 매녀팩처링manufacturing, 세일즈sales, 리페어repair, 언드and 서비싱 servicing 어브of 이큅먼트equipment 릴레이티드related 투to 디스this 크리에이티브creative 프로세스process. (작품화업은 정보화업처럼 작품을 만드는 업무와 이에 소요되는 장비의 제조, 판매, 수리, 서비스의 일체를 말한다). 컴퍼니즈Companies 인in 디스this 섹터sector 인클 루드include 마이로우소프트Microsoft 바이by 빌Bill 게잇스Gates, 에이에스피ASP 소프트웨어 Software, 어도우비Adobe 소프트웨어, 핸디사프트HandySoft, 나모우Namo 웨브에디터 WebEditor 소프트웨어Software, 언드and 둠Daum 커뮤니케이션즈Communications, 어멍 among 어더즈others. (이의 회사로는 빌게이츠의 마이크로소프트사, ASP 소프트웨어사, 아도비 소프트웨어사, 핸디 소프트, 나모 웹에디터 소프트웨어사, 다음커뮤니케이션 등이 있다).

A 크리에이티브creative 인더스트리industry 컴퍼니company 이즈is 어a 비즈너스business 댓that 셀즈sells 아아트웍스artworks 크리에이터드created 쓰루through 더the 크리에이티브 creative 프로세스process, 시멀러similar 투to 더the 웨이way 앤an 인포어메이션 information 컴퍼니company 셀즈sells 디저타이즈드digitized 인포어메이션information. (작품업은 정보업처럼 작품화업으로 만들어진 작품을 판매하는 회사이다). 크리에이티브 Creative 인더스트리industry 컴퍼니즈companies 엔컴퍼스encompass 어a 와이드wide 레인지range 어브of 비즈너서즈businesses, 인클루딩including 웨브사이트website 디자인design 펌즈firms, 조이Joy 처치Church, 조이Joy 스쿨School, 조이Joy 하스피털Hospital, 조이Joy 레스터란트Restaurant, 조이Joy 홀Hall (룸즈rooms), 웨브web 게임game 디밸러퍼즈 developers, 웨브web 게임game 브로드캐스팅broadcasting 컴퍼니즈companies, 프러페셔널 professional 게이밍gaming 오어거너제이션즈organizations, 누즈페이퍼즈newspapers, 브로드캐스팅broadcasting 컴퍼니즈companies, 매거진magazine 퍼블리셔즈publishers, 리서치 research 인스티튜츠institutes, 낸터'즈Nanta's "피엠시아이PMCI 프러덕션Production," 뮤직music 비디오우video 프러덕션production 컴퍼니즈companies, 필름film 스튜디오우즈 studios, 씹theme 파아크park 아아트art 컴퍼니즈companies, 아아트웍artwork 컴퍼니즈 companies, 퍼포어먼스performance 에이전시즈agencies, 레크리에이셔널recreational 퍼실러티즈facilities, 엔터테인먼트entertainment 퍼실러티즈facilities, 심파니symphony 오어커스 트러즈orchestras, 뮤지컬musical 씨어터theater 컴퍼니즈companies, 압러opera 컴퍼니즈 companies, 씨어터theater 프러덕션production 컴퍼니즈companies, 캐어리오우키karaoke 룸즈rooms, 언드and 피시PC 캐페이즈cafes. (작품업 회사로는 홈페이지 제작회사, 기쁨 교회, 기쁨 학교, 기쁨 병원, 기쁨 식당, 기쁨관(방), 웹 게임 제작사, 웹 게임 방송사, 프로 게임어, 신문사, 방송사, 잡지사, 연구소, 난타의 "피엠씨 프러덕션", 뮤직비디오사, 영화사, 주제공원 작품사, 작품회사, 공연사, 유희시설, 오락시설, 교향악단, 뮤직컬사, 오페라회사, 연극회사, 노래방, PC방 등이 있다).

The 크리에이티브creative 인더스트리industry 엔컴퍼서즈encompasses 베어리어스various 섹터즈sectors 언드and 로울즈roles, 인클루딩including 브로드캐스팅broadcasting, 필메이킹 filmmaking, 씨어터theater 프러덕션production, 벤처venture 비즈너서즈businesses, 필름 film 더렉팅directing, 씨어터theater 더렉팅directing, 브로드캐스팅broadcasting 더렉팅 directing, 스테이지stage 디자인design, 필름film 액터즈actors, 브로드캐스트broadcast 탤런트스talents, 싱어즈singers, 사운드sound 프러두서즈producers, 컴포우저즈composers, 나벌러스트snovelists, 스크린플레이screenplay 라이터즈writers, 글로우벌global 쿠진cuisine 세프스chefs (코우커Coca-코울러Cola), 사이멀테이니어스simultaneous 인倜러터즈interpreters, 송라이터즈songwriters, 보우컬리스트스vocalists, 인스트러멘탈리스트스instrumentalists, 컨덕터즈conductors, 페인터즈painters, 아아트art 인스트럭터즈instructors, 저널리스트스 journalists, 팔러티션즈politicians, 매너지먼트management 컨설턴트스consultants (엠엔에이M&A 엑스퍼트스experts), 인터내셔널international 로여즈lawyers, 시이오우즈CEOs (치프 Chief 이그제커티브Executive 오퍼서즈Officers), 인텔러전트intelligent 차일드케어childcare 서버서즈services, 컴퓨터computer 프로우그래머즈programmers, 카아투니스트스

cartoonists, 애니메이터즈animators, 게임game 디벨러퍼즈developers, 앤티anti-에이징aging 텍날러지technology, 오어건organ 트랜즈플랜테이션transplantation, 저네틱genetic 엔저니링engineering 포어for 푸드food 프러덕션production, 저네틱genetic 엔저니링engineering 포어for 프루스fruits, 저네틱genetic 엔저니링engineering 포어for 라이브스탁livestock, 페인러스painless 차일드버쓰childbirth 텍날러지technology, 오토메이션automation, 하이드리전hydrogen 엔진engine 디벨롭먼트development 언드and 아페레이션operation, 클린clean 에너지energy 텍날러지technology, 와일리스wireless 커뮤니케이션communication 웨브web 서버서즈services, 오토메이티드automated 글로우벌global 트랜스퍼테이션transportation, 스페이스space 셔틀shuttle 아페레이션operation, 스페이스space 트래벌travel 가이즈guides, 사이버cyber 라이프스타일lifestyle 매너지먼트management, 리모우트remote 워크work 서버서즈services, 웨브web 에디팅editing, 마닐링궐monolingual 랭귀지language 서버서즈services, 웨브web 디자인design, 웨브web 서버server 매너지먼트management, 웨브web 디자이너즈designers, 디자이너즈designers, 웨더weather 아브저베이션observation, 어쓰퀘이어quake 오터매틱automatic 이스케이프escape 시스템즈systems, 태이푼typhoon 오터매틱automatic 이스케이프escape 시스템즈systems, 파여fire 오터매틱automatic 이스케이프escape 시스템즈systems, 인텔러전트intelligent 트래픽traffic 액서던트accident 어보이던스avoidance, 인텔러전트intelligent 클리닝cleaning 서버서즈services, 인텔러전트intelligent 텁프러처temperature 컨트로울control, 인텔러전트intelligent 휴미더티humidity 컨트로울control, 인텔러전트intelligent 프레셔pressure 컨트로울control, 이e-카머스commerce, 이e-러닝learning, 언드and 더the 웨브web 트랜스퍼메이션transformation 어브of 트러디셔널traditional 인더스트리즈industries. (작품업은 방송업, 영화업, 연극방영업, 벤처업, 영화감독업, 연극연출업, 방송연출업, 무대꾸미기업, 영화배우, 방송탤런트, 가수, 음향제작자, 작곡가, 소설작가, 시나리오작가, 전세계 식사 작품 요리사(코카콜라), 대중 동시통역사, 작곡가, 작사가, 성악가, 악기연주자, 지휘자, 화가, 작품강의 교사, 기자, 정치가, 경영컨설턴트(M&A전문가), 국제변호사, 최고경영자(CEO), 지능보육업, 컴퓨터 프로그래머, 만화가, 애니메이터, 게임제작자, 노화방지기술업, 장기이식업, 유전공학 식량제조업, 유전공학 열매업, 유전공학생육업, 무통분만기술업, 자동화업, 수소엔진개발운영업, 무공해원 자력기술업, 무선통신웹업, 자동세계교통업, 우주왕복선운전업, 우주선승 선업, 사이버생활업, 원격업무업, 웹편집업, 단일언어업, 웹디자인업, 웹서 버업, 웹디자이너, 디자이너, 기상관측업, 지진자동피신업, 태풍자동피신업, 화재자동피신업, 교통사고자동피신업, 지능청소업, 지능온도조절업, 지능습도조절업, 지능기압조절업, 전자상거래업, e-learning업, 기존산업의 웹 산업화업 등이다).

## 2.4 필즈Fields 어브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation (작품화 분야)

더The 컨셉트concept 어브of "웍스works" 이즈is 이그재먼드examined 쓰루through 쓰리three 캐터고리즈categories: 투포인트포어원2.4.1 아아티스틱Artistic 트랜스폼드Transformed 필즈Fields, 투포인트포어 투2.4.2 필즈Fields 투to 비be 아아티스틱Artistic 트랜스폼드Transformed, 투포인트포어쓰리2.4.3 필즈Fields 댓that 슈드Should 비be 아아티스틱Artistic 트랜스폼드Transformed. (작품화 분야는 2.4.1 작품화된 분야, 2.4.2 작품화될 분야, 2.4.3 작품화되어야 할 분야로 구분하여 살펴보고 있다).

### 2.4.1 아아티스틱 트랜스폼드 필즈 Artistic Transformed Fields (작품화된 분야)

아아티스틱Artistic 트랜스폼드Transformed 필즈Fields 인클루드include 트러디셔널traditional 포욱folk 퍼포먼스performances 서치such 애즈as 팬조어리Pansori 스토리텔링storytelling, 맨던Mandan 내러티브즈narratives, 어리랑Arirang 댄스dance, 탈검Talchum 매스크mask 댄스dance, 강강술레이Ganggangsullae 서컬circle 댄스dance, 언드and 어더 other 폼즈forms 어브of 트러디셔널traditional 코어리언Korean 포욱folk 씨어터theater. (작품화된 분야는 판소리공연, 만담, 아리랑 춤, 탈춤, 강강수월래 등 우리 전통의 민속극이 작

품업이다). 인게이징Engaging 인in 워샵worship 언드and 컨덕팅conducting 앤세스트럴ancestral 리추얼즈rituals 아야are 올소우also 액티비티즈activities 위씬within 더the 스피어리추얼spiritual 도우메인domain 맷that 폴fall 언더under 아아티스틱artistic 인데버즈endeavors. (예배를 드리고 제사를 드리는 일도 정신적 영역에 관한 일로서 작품업에 속한다). 데어There 아야are 베어리어스various 품즈forms 어브of 아아티스틱artistic 인데버즈endeavors, 서치such 애즈as 앤세스트럴ancestral 리추얼ritual 워샵worship 애즈as 앤an 아아티스틱artistic 벤처venture, 뮤직music 비디오우video 프러덕션production, 조이풀joyful 에저케이션education 이니셔티브즈initiatives, 조이풀joyful 다이닝dining 에스테블리쉬먼트스establishments, 조이풀joyful 하스피털즈hospitals, 멀터미디어multimedia 커뮤너케이션communication 프라젝트스projects, 게임game 디벨럽먼트development, 필므film 프러덕션production, 씽theme 파아크park 크리에이션즈creations, 더the 조이풀joyful 스티멀레이션stimulation 어브of 누new 멀터미디어multimedia 트렌즈trends, 뮤지컬musical 프러덕션즈productions, 언드and 댄스dance 퍼포어먼서즈performances. (제사 예배 작품업, 뮤직 비디오 작품업, 기쁨 교육 작품업, 기쁨 식당 작품업, 기쁨 병원 작품업, 영상 통신 작품업, 게임 작품업, 영화 작품업과 주제공원 작품업, 새로운 흐름 멀티미디어의 기쁨유발 작품업, 뮤지컬 작품업, 댄싱 작품업 등이 있다).

또한 색체의 조화와 아름다운 디자인의 작품성이 상품의 구매를 결정하게 한다. 디자인은 제품디자인으로만 국한되는 것이 아니라 기업 전체의 이미지를 디자인하는 기업 디자인에서 실내외의 환경을 디자인하는 인테리어 건축디자인, 출판 편집디자인, 웹디자인 등 다양한 분야로 작품화가 이루어졌다.

또한 사회가 고감도 사회로 들어감에 따라 소비자들의 상품에 대한 질적 요구수준은 점점 높아지고 있다. 일반 재화의 경우도 특별한 기술의 차이가 별로 크지 않은 경우 그 상품의 구매를 결정짓는 변수는 기쁨유발 요소이다. 이의 대표적인 사례로 기쁨유발 동영상 핸드폰이 각광을 받고 있으며, 웹 게임이 초중고생들에게 생활화 되고 있다.

#### 2.4.2 필즈Fields 투to 비be 아아티스틱Artistic 트랜스폼드Transformed (작품화될 분야)

어태칭Attaching 일렉트라닉electronic 칩스chips 투to 북스books 맷that 레드read 아웃out 더the 플랫plot 인in 어a 메일male 보이스voice 포어for 메일male 리더즈readers 언드and 인in 어a 피메일female 보이스voice 포어for 피메일female 리더즈readers 워드would 라익리likely 인크리스increase 세일즈sales. (책에 전자 칩을 부착하여 독자의 성에 따라 남성 독자이면 여성 목소리로 그 줄거리를 읽어 주고, 여성 독자이면 남성 목소리로 그 줄거리를 읽어주는 책이 더 잘 팔릴 것이다).

더The 트렌드trend 어브of 어댑팅adapting 웍스works 인투into 베어리어스various 미디어media 포어맷스formats 이즈is 래퍼들리rapidly 스프레딩spreading 쓰루through 더the 유스use 어브of 디the 인터넷internet. (작품화업은 웹을 이용해서 급속히 확산되고 있다). 디The 인터넷internet 열라우즈allows 인더비저월즈individuals 투to 쇼우케이스showcase 데어their 아이덴티티identity 투to 더the 글로우벌global 패럴레이션population 어브of 에잇8 빌련billion, 에네이벌링enabling 템them 투to 프리젚트present 데어their 오운own 이미지image. (웹은 전세계 80억 인구에게 자기의 모습을 보여 줄 수 있게 하기 때문이다).

데어포어Therefore, 더the 비즈너스business 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation, 웨어where 베어리어스various 웍스works 맷that 피펄people 어라운드around 더the 월드world 아야are 월링willing 투to 페이pay 투to 시see 아야are 업로우디드uploaded 안투onto 더the 웨브web, 월will 라익리likely 개인gain 서그니피컨트significant 어텐션attention. (그러므로 세계인이 유료로라도 보고 싶어하는 작품들을 웹에 너도나도 올리게 되는 작품화업이 각광 받을 것이다).

더The 캔텐트content 맷that 캔can 비be 디스플레이드displayed 안on 디the 인터넷internet 이즈is 러퍼드referred 투to 애즈as 웨브web 아아트art 오어or 웨브web 캔텐트content. (인터넷상에서 보여줄 수 있는 내용물인 콘텐츠(Contents)를 웹작품이라 한다). 아아커텍처럴Architectural 웨브web 아아트웍스artworks 캔can 컨시스턴트consist 어브of 아아커텍처럴

architectural 스트럭처즈structures 캡처드captured 인in 비디오우video 포어맷format 언드and 프리젠테드presented 안on 더the 웹브web. 랜드마아크스Landmarks 서치such 애즈as 자이옹보우경Gyeongbokgung 팰러스Palace, 청훈ChungHyun 처치Church, 선박움SunBokEum 처치Church, 옹낵Yeongnak 처치Church, 마이엥동Myeongdong 커씨드럴Cathedral, 치오와데이Cheongwadae (블루Blue 하우스House), 내셔널National 어셈블리Assembly, 와잇White 하우스House, 티에낸멘Tiananmen 스퀸Square, 아이펄Eiffel 타워Tower, 엠파여Empire 스테이트State 빌딩Building, 스트릿St. 피터'즈Peter's 버실리커Basilica 인in 로움Rome, 팰러스Palace 어브of 베어사이Versailles, 버킹햄Buckingham 팰러스Palace, 언드and 모어more, 아아are 캡처드captured 유징using 어a 비디오우video 캐머라camera, 스토어드stored 안on 하아드hard 드라이브즈drives, 언드and 업로우디드uploaded 투to 웨브web 서버즈servers 투to 비be 쇼우케이스트showcased 온라인online.

(건축물 웹작품은 웹에 영상으로 담은 건축물이 될 수 있다. 경복궁, 충현교회, 순복음교회, 영락교회, 명동성당, 청와대, 국회, 백악관, 천안문, 에펠탑, 엠파이어스테이트 빌딩, 로마의 성베드로성당, 베르사이유 궁전, 버킹엄궁전등의 건축물의 모습을 비디오카메라로 찍어 하드디스크에 저장해서 웹서버에 올린다). 디스This 이즈is 앤an 아야커텍처럴architectural 웨브web 비디오우video 아아트웍artwork 댓that 캔can 비be 뷔드viewed 바이by 에니원anyone, 에니웨어anywhere 인in 더the 월드world. (이것은 세계 어디에서나 누구라도 볼 수 있는 건축물 웹영상 작품이다). 그래주얼리Gradually, 디즈these 웨브web 아아트웍스artworks 월will 올소우also 비be 카피라이티드copyrighted 언드and 마너타이즈드monetized, 제너레이팅generating 레버뉴revenue 바이by 오퍼링offering 뎜them 포어for 어a 피fee 투to 어a 글로우벌global 아디언스audience. (점차 이 웹작품도 저작권이 부여되어 유료화해서 전 세계를 대상으로 수익을 창출할 수 있게 될 것이다). 인In 더the 필드field 어브of 아아트art, 페인팅즈paintings 바이by 아아티스트스artists 라익like 밀렛Millet, 매네이Manet, 고우Gogh, 김Kim 흥Hong-do, 피카소우Picasso, 김Kim 키Ki-챙chang, 언드and 어더즈others 캔can 비be 트랜스폼드transformed 인투into 웨브web 아아트웍스artworks. (미술분야에서 밀레의 그림, 마네의 그림, 고호의 그림, 김흥도의 그림, 피카소의 그림, 김기창의 그림등을 웹작품화 할 수 있다). 인In 더the 필드field 어브of 컬리그러피calligraphy, 더the 라이팅즈writings 어브of 피그여즈figures 라익like 추서Chusa 김Kim 쟁Jeong-희hee 언드and 한Han 석Seok-방bong, 애즈as 웰well 애즈as 리나운드renowned 컬리그러피calligraphy 프럼from 베어리어스various 컨트리즈countries, 캔can 비be 트랜스폼드transformed 인투into 웨브web 아아트웍스artworks. (글씨 분야에서 추사 김정희의 글씨, 한석봉의 글씨 등 각국의 유명인 글씨를 웹작품화 할 수 있다).

인In 더the 필름film 인더스트리industry, 업로우딩uploading 웰well-known 무비즈movies 더렉틀리directly 안투onto 웨브web 서버즈servers 캔can 턴turn 뎜them 인투into 웨브web 필름film 아아트웍스artworks. (영화분야에서는 유명 영화를 그대로 웹서버에 올리면 영화 웹 작품이 된다). 인In 더the 필드field 어브of 뮤직music, 업로우딩uploading 구드good 뮤직music 안투onto 더the 웨브web 캔can 턴turn 잇it 인투into 어a 웨브web 뮤직music 아아트웍artwork 댓that 캔can 비be 리선드listened 투to 에니웨어anywhere. (음악분야에서는 좋은 음악을 웹에 올리면 어느 곳에서나 같은 음악을 들을 수 있는 음악 웹 작품이 된다). 인In 더the 필드field 어브of 뮤직music, 데어there 아아are 엔들러스endless 파서빌러티즈possibilities 투to 크리에잇create 웨브web 아아트웍스artworks, 인클루딩including 힙즈hymns, 클래시컬classical 뮤직music, 재즈jazz, 탱고우tango, 팬조어리pansori, 게이어지엄gayageum 뮤직music, 피애노우piano 뮤직music, 바이올린violin 뮤직music, 심퍼니symphony 오어커스트러즈orchestras, 언드and 더the 탑top 텐10 싱어즈singers 어브of 트웬티트웬티2020, 어멍among 어더즈others. (찬송가, 클래식, 재즈, 탱고, 판소리, 가야금 음악, 피아노 음악, 바이올린 음악, 심포니오케스트라, 2020년 10대 가수 등 음악 분야에서도 무궁무진하게 웹 작품을 만들 수 있다). 인In 더the 스포어트ssports 필드field, 베어리어스various 레커즈records 캔can 비be 트랜스폼드transformed 인투into 웨브web 아아트웍스artworks, 인클루딩including 사커soccer, 베이스볼baseball, 배스켓볼basketball, 스윔밍swimming, 펜싱fencing, 핸드볼handball, 하키hockey, 스케이팅skating, 아이스ice 하키

hockey, 박싱boxing, 레슬링wrestling, 태권도우taekwondo, 주도우judo, 언드and 모어more. (스포츠 분야에서도 축구, 야구, 농구, 수영, 펜싱, 핸드볼, 하키, 스케이트, 아이스하키, 복싱, 레슬링, 태권도, 유도 등의 기록물을 웹 작품화 할 수 있다). In In 더the 필드field 어브of 미디어media, 미디어media 아웃렛스'outlets' 웹사이트websites 아아are 오픈often 빌트built 월with 서그니피컨트significant 포어션즈portions 트랜스폼드transformed 인투into 웹사이트web 아아트웍스artworks. (언론 분야에서는 언론사 홈페이지 작품이 구축되어 상당 부분이 웹작품화 되어있다). 디즈These 웹사이트web 아아트웍스artworks 아아are 커런틀리currently 프리free, 벗but 컨시더링considering 디the 애드밴티지즈advantages 어브of 쿼quick 인포어메이션 information 릿리별retrieval 언드and 카스트cost 세이빙즈savings 인in 트랜스퍼테이션 transportation, 유저즈users 후who 올레디already 레커그나이즈recognize 디즈these 베너핏스benefits 아아are 라익리likely 투to 앱트opt 포어for 페이드paid 유서지usage 이빈even 이프if 잇'sit's 마너타이즈드monetized 인in 더the 퓨처future. (이 웹 작품들이 지금은 무료지만 자료 검색의 신속성과 교통비 절감 효과 등을 볼 때 유료화 하더라도 이미 그 효과를 알고 있는 사용자들은 유료로 사용하게 될 것이다). 앤At 댓that 포인트point, 잇it 월will 제너레이트generate 서그니피컨트significant 레버뉴revenue 안on 어a 글로우벌global 스케일scale. (이때는 전세계를 대상으로 많은 수익을 창출하게 될 것이다).

인In 더the 필리터컬political 필드field 애즈as 웰well, 바이by 트랜스포어밍transforming 더the 바이어그래피컬biographical 레커즈records 어브of 이치each 팔러티션politician 인투into 웹사이트web 아아트웍스artworks 언드and 프러바이딩providing 뎁them 투to 보우터즈voters, 서그니피컨트significant 레버뉴revenue 쿠드could 비be 제너레이터드generated. (정치분야에서도 각 정치인들의 동정기록물을 웹작품화해서 유권자들에게 제공할 때 많은 수익을 창출할 수 있을 것이다). 잇It 이즈is 파서별possible 투to 트랜스폼transform 바이어그래피컬biographical 레커즈records 어브of 팔러티션즈politicians 프럼from 베어리어스various 컨트리즈countries 인투into 웹사이트web 아아트웍스artworks. (각국 정치인들의 인물록을 웹작품화 할 수 있다). 인In 더the 필드field 어브of 에커나믹스economics, 데어there 이즈is 어a 배스트vast 퍼텐셜potential 포어for 크리에이팅creating 웹사이트web 아아트웍스artworks 댓that 제너레이트generate 레버뉴revenue, 서치such 애즈as 컴퍼니company-스퍼시픽specific 바이어그래피컬biographical 레커즈records, 프라덕트product-베이스트based 웹사이트web 아아트웍스artworks, 이그제큐티브executive 네트워크network 웹사이트web 아아트웍스artworks, 임포어트import-엑스포어트export 트렌드trend-베이스트based 웹사이트web 아아트웍스artworks, 글로우벌global 인더스트리industry-스퍼시픽specific 컴퍼니company 포운phone 넘버number 웹사이트web 아아트웍스artworks, 인터넷internet 도우메인domain 웹사이트web 아아트웍스artworks, 언드and 컴퍼니company-스퍼시픽specific 스톡stock 트렌드trend 애널리시스analysis 웹사이트web 아아트웍스artworks. (경제 분야에서도 각 회사별 인물록 웹작품, 상품별 웹작품, 상사주재원망 웹작품, 수출입 동향별 웹작품, 전세계업종별 회사 전화번호 웹작품, 인터넷 도메인 웹작품, 각 회사별 주식추이 분석 웹작품등 수익을 창출할 수 있는 웹작품이 이 분야에서도 무궁무진하다). 인In 더the 밀리터리military 필드field, 데어there 아아are 누머러스numerous 아퍼투너티즈opportunities 포어for 웹사이트web 아아트웍스artworks 댓that 캔can 제너레이트generate 레버뉴revenue, 서치such 애즈as 아아미army 이큅먼트equipment 웹사이트web 아아트웍스artworks, 네이비navy 이큅먼트equipment 웹사이트web 아아트웍스artworks, 에어air 포어스force 이큅먼트equipment 웹사이트web 아아트웍스artworks, 컨트리country-와이즈wise 컴페어러션comparison 어브of 아아미army, 네이비navy, 언드and 에어air 포어스force 케이퍼빌리티즈capabilities 웹사이트web 아아트웍스artworks, 이어year-와이즈wise 글로우벌global 레이터스트latest 웨폰즈weapons 웹사이트web 아아트웍스artworks. 인In 더the 디플리매틱diplomatic 도우메인domain, 데어there 아아are 파서빌리티즈possibilities 포어for 크리에이팅creating 웹사이트web 아아트웍스artworks 라익like 엠비시embassy 네트워크network 웹사이트web 아아트웍스artworks, 포런foreign 미니스터즈'ministers' 프로우파일즈profiles 웹사이트web 아아트웍스artworks, 키key 디플리매틱diplomatic 어젠더즈agendas 포어for 이ചeach 컨트리country 웹사이트web 아아트웍스artworks, 언드and 모어more. (군사분야에서도 육군장비 웹작품, 해군장비 웹작품, 공군장비 웹작품, 국가별 육해공군 군사력비교 웹작품, 연도별 세계 최신

형무기 웹작품, 외교 분야에서도 각국 대사관망 웹작품, 각국 외무장관 인사동정 웹작품, 각국 외교중심사항 웹작품 등을 웹화할 수 있다). 모어로우버Moreover, 인in 더the 레저슬레이티브legislative 필드field, 데어there 캔can 비be 레저슬레이티브legislative 브랜치branch 웨브web 아아트웍스artworks, 주디셜judicial 브랜치branch 웨브web 아아트웍스artworks. 인In 더the 헬쓰health 언드and 웰페어welfare 섹터sector, 데어there 아아are 파서빌러티즈possibilities 포어for 헬쓰health 언드and 웰페어welfare 웨브web 아아트웍스artworks. 인In 더the 레이버labor 도우메인domain, 데어there 아아are 애버누즈avenues 포어for 레이버labor-릴레이티드related 웨브web 아아트웍스artworks, 보우케이셔널vocational 트레이닝training 필드field 웨브web 아아트웍스artworks. 인In 더the 필드field 어브of 휴매니티즈humanities 에저케이션education, 데어there 캔can 비be 휴매니티즈humanities 에저케이션education 웨브web 아아트웍스artworks. 더The 렐realm 어브of 인포어메이션information 언드and 커뮤니케이션communication 텍날러지technology 오퍼즈offers 아퍼투너티즈opportunities 포어for 아이시티ICT 웨브web 아아트웍스artworks. 사이언티픽Scientific 언드and 텍널라지컬technological 필즈fields 캔can 일드yield 웨브web 아아트웍스artworks 릴레이티드related 투to 사이언스science 언드and 텍날러지technology. 인바이런멘털Environmental 웨브web 아아트웍스artworks 언드and 도우즈those 인in 디the 에너지energy 섹터sector 아아are 올소우also 바이어벌viable. 케미스트리Chemistry, 피직스physics, 메더신medicine, 저네틱스genetics, 애그리컬처agriculture, 포어러스트리forestry, 컨스트럭션construction, 트랜스포테이션transportation, 매리타임maritime 언드and 피셔리즈fisheries, 스페이스space, 시티city-스퍼시픽specific 웨브web 아아트웍스artworks, 뮤지엄museum 웨브web 아아트웍스artworks, 북book 웨브web 아아트웍스artworks, 투어러스트tourist 엑랙션즈attractions 웨브web 아아트웍스artworks, 워리weekly 필ムfilm 웨브web 아아트웍스artworks, 시너머cinema 웨브web 아아트웍스artworks, 파이낸스finance 웨브web 아아트웍스artworks, 프랙티컬practical 라이프life 팁스tips 웨브web 아아트웍스artworks, 릴real 에스트estate 웨브web 아아트웍스artworks, 스톡stock 마아켓market 웨브web 아아트웍스artworks, 언드and 메니many 모어more 파이어니링pioneering 에어리어즈areas 캔can 비be 익스플로어드explored 쓰루through 웨브web 아아트웍스artworks. (그리고 입법부 웹작품, 사법부 웹작품, 보건복지분야 웹작품, 노동분야 웹작품, 직업훈련분야 웹작품, 인문교육분야 웹작품, 정보통신분야 웹작품, 과학기술분야 웹작품, 환경분야 웹작품, 에너지분야 웹작품, 화학분야 웹작품, 물리분야 웹작품, 의학분야 웹작품, 유전공학분야 웹작품, 농림분야 웹작품, 건설교통 웹작품, 해양수산 웹작품, 우주분야 웹작품, 각 도시별 웹작품, 박물관 웹작품, 책 웹작품, 관광명소 웹작품, 금주의영화 웹작품, 영화관 웹작품, 금융 웹작품, 생활지혜 웹작품, 부동산 웹작품, 주식시장 웹작품등 개척분야는 무궁무진하다). 웬When 에브리데이everyday 라이프life 이즈is 컴플리틀리completely 트랜스폼드transformed 인투into 웨브web 아아트웍스artworks, 리모우트remote 웍work 캔can 비be 어치브드achieved, 얼라우잉allowing 어스us 투to 리브live 위다우트without 익스피어리언싱experiencing 트랜스포테이션transportation 이슈즈issues, 커뮤니케이션communication 챌런지즈challenges, 오어or 빌딩building-릴레이티드related 디퍼컬티즈difficulties. (실생활이 모두 웹작품화 될 때 재택근무가 이루어져 교통난, 통신난, 건물난을 겪지 않고 살 수 있다).

퍼더모어Furthermore, 위we 해브have 리치트reached 어a 포인트point 웨어where 데어there 이즈is 어a 그로우잉growing 니드need 포어for 컨텐트content 댓that 캔can 비be 업로우디드uploaded 안투onto 더the 와이드스프레드widespread 언드and 익스팬딩expanding 서비스service 네트웍snetworks, 디the 인터넷internet 네트웍snetworks. (또한 광범위하게 확산되고 있는 서비스망, 인터넷망에 올릴 수 있는 내용물이 필요한 시점에 다다르고 있다). 디스This 컨텐트content 이즈is 비잉being 디맨더드demanded 원with 어a 하이high 레벨level 어브of 아아티스틱artistic 밸류value 댓that 커스터머즈customers 프러퍼prefer. 더The 데이day 월will 컴come 웬when 디즈these 웍스works 아아are 업로우디드uploaded 안투onto 웨브web (인터넷internet) 서비스service 네트웍snetworks, 리핑reaping 서그니피컨트significant 프라핏스profits.. (이 내용물은 고객들이 선호할 만큼 높은 작품성을 요구하고 있다. 이 작품을 웹(인터넷) 서비스망에 올려 많은 수익을 거둘 수 있는 날이 올 것이다).

이빈Even 모어more 딜렉터별delectable 웍스works 어브of 쿠진cuisine 월will 비be 커넥티드connected 투to 더the 서비스service 인터넷internet 네트워크network, 다머네이팅dominating 더the 글로벌global 마아켓market. (더욱 맛있는 작품의 음식이 서비스 인터넷망에 연결되어 전세계 시장을 석권하게 될 것이다). 김치 Kimchi 다이엇diet 프라이드fried 치킨chicken 매스터피스masterpiece, 김치kimchi 다이엇diet 햄버거hamburger 크리에이션creation, 김치kimchi 햄버거hamburger 아아트웍artwork, 김치kimchi 팫서pizza 매스터피스masterpiece, 미소우miso 팫서pizza 아아트웍artwork, 언드and 모어more 월will 비be 커넥티드connected 투to 디the 인터넷internet 서비스service 네트워크network, 크리에이팅creating 어a 월닭드worldwide 센세이션sensation. (김치 다이어트 후라이드치킨 작품, 김치 다이어트 햄버거 작품, 김치 햄버거 작품, 김치피자 작품, 된장피자 작품 등이 인터넷 서비스망에 연결되어 전세계에 선풍을 일으키는 작품화가 이루어 질 것이다).

#### 2.4.3 필즈Fields 댓that 슈드Should 비be 아아티스틱Artistic 트랜스폼드Transformed (작품화되어야 할 분야)

더The 퍼스트first 필드field 댓that 니즈needs 투to 비be 아아티스티클리artistically 트랜스폼드transformed 이즈is 애드레싱addressing 피펄'즈people's 컨선즈concerns 언드and 살빙solving 데어their 프라블럼즈problems. (먼저 작품화되어야 할 분야는 사람들의 고민을 해결해 주는 일이다). 애즈As 어a 마덜model 케이스case, 지저스Jesus 페드fed 더the 형그리hungry, 힐드healed 더the 식sick, 레이즈드raised 더the 데드dead, 언드and 트리터드treated 룰러즈rulers 원with 이퀄리티equality 두링during 히즈his 타임time 안on 디스this 어쓰earth. (그 모범 사례로서 예수께서 이 땅에서 한 일이 굽주린자를 먹이고, 병든 자를 고치고, 죽은 자를 살리고, 권세자들을 평등하게 하였다).

저스트Just 라익like 지저스Jesus, 위we 슈드should 스타아트start 바이by 트랜스포어밍transforming 더the 필드field 댓that 엔슈어즈ensures 시터전즈citizens 서퍼링suffering 프럼from 형거hunger 아아are 프러바이더드provided 원with 푸드food. (우리들도 예수같이 굽주림으로 고통 받는 시민들이 음식을 먹도록 하는 분야부터 먼저 작품화되어야 한다). 더The 필드field 어브of 힐링healing 더the 식sick 슈드should 올소우also 비be 트랜스폼드transformed 인투into 아아티스틱artistic 웍스works. (병든자를 낫게 하는 분야도 작품화되어야 한다). 퍼더모어Furthermore, 앳at 더the 내셔널national 레벌level, 웰페어welfare 웍스works 포어for 디the 언덮리블러지드underprivileged 슈드should 올소우also 비be 익스팬더드expanded. (그리고 국가 차원에서 빈민들에게 복지 작품도 확충해야한다). 모어로우버Moreover, 잇it 이즈is 이센셜essential 투to 인슈어ensure 디the 이스타블리쉬먼트establishment 어브of 안트럽러너리얼entrepreneurial 비즈너서즈businesses 원with 더the 스피릿spirit 어브of 레이징raising 펁즈funds 포어for 서치such 이니셔티브즈initiatives, 열라우잉allowing 템them 투to 아퍼레이트operate 프릴리freely. (그리고 이의 재원을 조달할 기업가 정신의 기업이 자유롭게 세워지도록 해야 한다). 지저스Jesus 이즈is 오픈often 컨시더드considered 더the 그레이터스트greatest 리더leader 인in 히스터리history. (역대 세계 최고의 경영자는 예수라 한다).

인디비주얼리Individualy, 위we 슈드should 스트라이브strive 투to 비be 프라블럼problem 살버즈solvers 후who 얼리비에잇alleviate 더the 페인pain 언드and 컨선즈concerns 댓that 시터전즈citizens 아아are 페이싱facing, 머치much 라익like 지저스Jesus 디드did. (우리들 개인적으로는 예수처럼 시민이 겪고 있는 아픔과 고민을 해결해 주는 해결사이어야 한다). 지저스Jesus 올소우also 어드레스트addressed 디the 이슈issue 어브of 휴먼human 모어텔러티mortality 언드and 살브드solved 잇it.(예수는 인류가 겪는 죽음의 문제를 해결하기도 하였다). 히어Here, 위we 인트러두스introduce 댓that 이그잼펄example. (그 사례를 여기에 소개한다). 인In 마아크Mark 파이브트웬티투5:22-트웬티쓰리23, 데어there 캐임came 원one 어브of 더the 룰러즈rulers 어브of 더the 시너고그synagogue, 자이러스Jairus 바이by 네임name. 시잉Seeing 지저스Jesus, 히he 펠fell 앳at 히즈his 핏feet 언드and 임플로어드impled 힘him 어너스틀리earnestly, 세이잉saying, "마이My 리털little 도터daughter 이즈is 앳at 더the

포인트point 어브of 데쓰death. 컴Come 언드and 레이lay 요어your 핸즈hands 안on 허her, 소우so 댓that 쉬she 메이may 비be 메이드made 웰well 언드and 라이브live." (마가복음 5장 22~23절에 회당장 중에 하나인 야이로라하는 이가 와서 예수를 보고 밟아래 엎드리어 많이 간구하여 가로되 "내 어린 딸이 죽게 되었사오니 오셔서 그 위에 손을 얹으사 그로 구원을 얻어 살게 하소서"하거늘,) 어판Upon 어아이빙arriving 앗at 더the 룰러'즈ruler's 하우스house, 지저스Jesus 소saw 어a 커모우션commotion 월with 피펄people 위핑weeping 언드and 웨이링wailing 라우들리loudly. 엔터링Entering 더the 하우스house, 히he 세드said 투to 텨them, "와이Why 아야are 유you 메이킹making 어a 커모우션commotion 언드and 위핑weeping? 더The 차일드child 이즈is 낫not 데드dead 벗but 슬리핑sleeping." (회당장의 집에 가사 헌화함과 사람들이 울며 심히 통곡함을 보시고 들어가서 저희에게 이르시되 "너희가 어찌하여 헌화하며 우느냐 이 아이가 죽은 것이 아니라 잔다"하시니 저희가 비웃더라). 애프터 After 센딩sending 어스us 어웨이away, 지저스Jesus 툭took 더the 차일'즈child's 페런트스 parents 언드and 더the 디사이펄즈disciples 후who 워were 월with 힘him, 언드and 엔터드 entered 더the 플레이스place 웨어where 더the 차일드child 와즈was. 테이킹Taking 더the 차일'즈child's 핸드hand, 히he 세드said 투to 허her, "탤리더Talitha 코움koum," 위치which 민즈means, "리털Little 걸girl, 아이I 세이say 투to 유you, 겟get 업up." (예수께서 저희를 다내어 보내신 후에 아이의 부모와 또 자기와 함께한 자들을 데리시고 아이 있는 곳에 들어가사 그 아이의 손을 잡고 가라사대 "달리다굼"하시니 번역하면 곧 "소녀야, 네가 네게 말하노니 일어나라"하심이라). 더The 걸girl 이미디엇리immediately 갓got 업up 언드and 비갠began 투to 웍walk 어라운드around. 쉬She 와즈was 트웰브twelve 이어즈years 오울드old. (소녀가 곧 일어나서 걸으니 나이 열두살이라). 웬When 더the 피펄people 소saw 디스this, 데이they 워were 어스타니쉬트astonished 언드and 어메이즈드amazed. 벗But 지저스Jesus 인스트럭티드instructed 텨them 낫not 투to 스프레드spread 더the 워드word 어바우트about 웃what 해드had 해펀드happened 언드and 토울드told 텨them 투to 기브give 더the 걸girl 섬씽 something 투to 잇eat. (사람들이 곧 크게 놀라고 놀라거늘 예수께서 이 일을 아무도 알지 못하게 하라하고 저희를 많이 경계하시고 이에 소녀에게 먹을 것을 주라 하시니라).

위We 슈드should 올소우also 비be 에이별able 투to 레이즈raise 더the 데드dead 투to 라이프life, 저스트just 라익like 지저스Jesus, 바이by 프레이잉praying 투to 가드God. (우리도 예수님처럼 하나님께 기도하면서 죽은 자를 살릴 수 있어야 한다).

지저스Jesus 올소우also 프러바이더드provided 푸드food 포어for 오우버over 파이브싸우전드 5,000 피펄people 후who 해드had 너씽nothing 투to 잇eat 언드and 힐드healed 도우즈 those 후who 워were 퍼제스트possessed 바이by 디민즈demons. (예수께서는 또한 먹을 것이 없는 5000 여명의 사람들에게 먹을 것을 만들어 주었고, 귀신 들린 사람도 낫게 하였다). 인In 디스this 웨이way, 지저스Jesus 어드레스트addressed 더the 디퍼컬티즈difficulties, 서퍼링suffering, 언드and 컨선즈concerns 댓that 피펄people 워were 페이싱facing, 얼라우잉allowing 텨them 투to 리드lead 풀필링fulfilling 언드and 조이펄joyful 라이브즈lives. (이처럼 예수님은 시민이 겪고 있는 어려움과 고통과 고민을 해결해서 그들에게 행복한 삶을 영위하도록 하셨다). 위We 슈드should 올소우also 비컴become 라익like 어a 스몰small 리플렉션reflection 어브of 지저스Jesus, 워킹working 투to 트랜스폼transform 더the 필즈fields 댓that 얼리비에잇alleviate 더the 페인즈pains 언드and 워이즈worries 아우어our 네이버즈neighbors 아야are 익스피어리언싱experiencing. (우리도 작은 예수의 모습이 되어 이웃이 겪고 있는 아픔과 고민을 해결해주는 분야부터 작품화되어야 한다).

투To 어치브achieve 디스this, 위we 머스트must 인콰일inquirie 언드and 언더스탠드 understand 웃what 더the 페인즈pains 어브of 아우어our 네이버즈neighbors 아야are. (이렇게 하기 위해서는 이웃의 아픔이 무엇인지 질문을 통해서 알아야 한다).

"네이버Neighbor, 웃what 챌린지즈challenges 아야are 유you 페이싱facing?" 웬When 애스크트asked 디스this 퀘스천question, 더the 네이버neighbor 오우펀즈opens 업up 어바우트 about 데어their 컨선즈concerns. (이웃님! 어려운 점이 무엇입니까?"라고 질문했을 때 이웃은 무엇인가 그의 고민을 털어놓게 된다).

앳At 디스this 모우먼트moment, 위we 슈드should 신시얼리sincerely 컴퍼트comfort 언드

and 워work 투to 리잘브resolve 디즈these 컨선즈concerns. (이때 이 고민을 진심으로 위로하고 해결해주어야 한다).

이프If 디the 이슈issue 캐낫cannot 비be 이미디엇리immediately 리잘브드resolved, 위we 슈드should 인게이지engage 인in 디스커션즈discussions 월with 아우어our 네이버neighbor 어바우트about 퍼텐셜potential 설루션즈solutions. 위We 캔can 프리젠틴present 베어리어 스various 압션즈options 서치such 애즈as 압션Option 월1), 압션Option 투2), 언드and 압션Option 쓰리3) 투to 애드레스address 데어their 컨선즈concerns 프럼from 디퍼런트 different 앵걸즈angles. 쓰루Through 디즈these 에퍼트스efforts, 위we 에임aim 투to 워work 터워어즈towards 리잘빙resolving 데어their 디퍼컬티즈difficulties, 와일while 올소우 also 익스프레싱expressing 아우어our 호웁스hopes, 프레이즈prayers, 언드and 에퍼트스 efforts 투to 트랜스폼transform 디스this 프로세스process 인투into 어a 워work 어브of 컴패션compassion. (즉시 해결이 안될 경우 그 해결방법에 대하여 이웃과 상의하고 이에 대한 방안1), 방안2), 방안3)을 제시하여 다각도로 이웃의 고민이 해결되도록 시도하고 염원하고 기도하고 작품화해야 한다).

퍼더모어Furthermore, 위we 슈드should 테익take 앤an 액티브active 업로우치approach 바이by 리칭reaching 아웃out 투to 아우어our 도어먼트dormant 네이버즈neighbors 언드and 어웨이커닝awakening 템them, 크리에이팅creating 앤an 인바이런먼트environment 댓that 엔커리지즈encourages 템them 투to 인게이지engage 인in 다이내믹dynamic 액티비티즈 activities. (또한 적극적인 방향으로 잠자는 이웃을 찾아가 일깨워서 이웃이 역동적으로 활동하도록 환경을 조성해가야 하기도 한다).

인In 에선스essence, 위we 프레전트present 베어리어스various 타입스types 어브of 고울즈 goals 투to 아우어our 네이버즈neighbors 언드and 페인트paint 어a 멘털mental 픽처picture 어브of 더the 파저티브positive 아웃컴즈outcomes 댓that 쿠드could 리절트result 프럼from 어치빙achieving 도우즈those 고울즈goals. 쓰루Through 디스this 프로세스process, 위we 워work 투to 크리에잇create 어a 베터better 월드world 웨어where 데어their 에퍼트스 efforts 언드and 인데버즈endeavors 컨트리붓contribute 투to 어a 브라이터brighter 퓨처 future, 위치which 위we 덴then 트랜스폼transform 인투into 워스works 어브of 아아트art. (즉, 이웃에게 몇 종류의 목표를 제시하고 이 목표가 달성되었을 모습을 연상하게 하면서 자신의 수고와 노력이 작용하여 만들어질 좋은 세상을 보도록 작품화한다).

디스This 라이프life 이즈is 어a 레저렉티드resurrected 라이프life 프럼from 어a 라이프life 댓that 심드seemed 데드dead, 언드and 잇it 이즈is 올소우also 어a 라이프life 웨어where 웠what 와즈was 원스once 블락트blocked 이즈is 나우now 오우펀open. (이 삶은 죽은 삶으로부터 부활된 삶이며, 앞이 막힌 삶에서 앞이 확 트인 삶이기도 하다). 디스This 라이프life 이즈is 어a 라이프life 투to 비be 리브드lived 이터널리eternally 월with 어a 스마일smile.. (이 삶은 빙그레 웃으면서 영원히 살아 있을 삶이다).

## 2.5 내셔널National 컴페티티브니스Competitiveness 프러두스트Produced 바이by 아아티스틱 Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 국가경쟁력 산출)

어A 소우사이이티society 어브of 아아트웍artwork 러퍼즈refers 투to 어a 소우사이이티 society 웨어where 더the 파펄레이션population 인게이지도engaged 인in 아아트웍artwork 익시즈exceeds 해프half 어브of 더the 토우털total 파펄레이션population. (작품화 사회는 작품화업에 종사하는 인구수가 전체 인구의 절반을 넘는 사회를 말한다). 바이By 두잉doing 소우so, 더the 컨트리country 웨어where 모어more 던than 해프half 어브of 더the 토우털total 파펄레이션population 아아are 인게이지도engaged 인in 더the 크리에이티브creative 인더스 트리즈industries 월will 비컴become 더the 컨트리country 월with 더the 하이어스트highest 내셔널national 컴페티티브니스competitiveness (이렇게 해서 작품화업에 종사하는 인구가 전체인구의 절반을 먼저 넘는 나라가 국가경쟁력 1위의 나라가 될 것이다).

The strength of the United States, which is ranked number one in national competitiveness, lies in its invention and patenting power based on the ideas of its citizens, such as the number of academic papers and patent applications. (국가경쟁력 1위의 미국의 힘은 국민의 논문저작수, 특허출원수 등의 아이디어에 의한 발명작품력이다). 이그램펄즈Examples 어브of 디스this 인클루드include 인벤션즈 inventions 바이by 컴퓨터companies 서치such 애즈as 마이로우소프트Microsoft, 인텔 Intel, 헬릿Hewlett 팩커드Packard, 쓰리엠3M, 맥도널즈McDonald's, 아이비엠IBM, 보잉 Boeing, 언드and 제너럴General 일렉트릭Electric. (그 예는 빌게이츠의 마이크로 소프트사, 인텔사, 휴렛 팩커드사, 3M사, 맥도널드햄버거사, IBM사, 보잉사, 제네널일렉트로닉사 등의 발명품에 의해서이다). 더The 탑top 컴퓨터company 인in 디the 어스US 비즈니스business 월드world 체인저ズchanges 어바웃about 에브리every 파이브five 이어즈years, 월with 어a 누new 벤처venture 컴퓨터company 테이킹taking 더the 리드lead. (미국의 재계 1위 기업은 약 5년마다 새로운 벤처기업이 차지한다).

When looking at this, national competitiveness power (Power) is determined by the square of each citizen's idea number of citizens (Number), and the average active time of each citizen (Time). (이것을 볼 때 국가경쟁력(Power)은 각국민의 아이디어(Idea)의 제곱, 국민숫자(Number), 각국민의 평균 활동시간(Time)으로 결정된다). If we were to express this as a formula, it would follow. (이것을 수식으로 표현하면 다음과 같다). 더The 유닛unit 어답터드adopted 이즈is 맨파워[manpower], 위치which 렙러젠틱스represents 디the 인텐저벌intangible 파워power 어브of 원one 퍼сонperson. (단위는 한사람의 무형 유형의 힘인 [인력]을 채택했다.)

$$\text{내셔널 National} \text{ 컴퓨터} \text{브니스} \text{competitiveness} P = I^2 * N * T \text{ [맨파워 manpower]}$$

(국가경쟁력 P = I<sup>2</sup> \* N \* T [인력])

Korea's national competitiveness after the painting replaces the number of people around the world with the above formula. (작품화사회 이후의 한국의 국가경쟁력은 위 수식에 전세계인의 국민숫자 80 억명을 대입한다). 더The 리전reason 포어for 디스this 이즈is 애즈as 팔로우즈follows. (그 이유는 다음과 같다). 와일while 인포어메이션information 이즈is 어a 패시브passive 엔터티entity 댓that 이즈is 유즈드used, 아아트art 이즈is 앤an 액티브active 엔터티entity 댓that 캔can 인스파이어inspire. (정보는 이용당하는 수동체이지만, 작품은 감동시키는 능동체이다). 아아트Art 해즈has 더the 파워power 투to 무브move 피펄people 어라운드around 더the 월드world 사이멀테이니어슬리simultaneously. (작품은 능동적으로 전세계인을 동시에 감동시키는 위력을 가지고 있다). 아아트Art 해즈has 디the 어빌러티ability 투to 터치touch 더the 하아트스hearts 어브of 디the 인타여entire 글로우벌global 파펄레이션population 어브of 에잇8 빌련billion, 웨래즈whereas 인포어메이션information 이즈is 오운리only 유털라이즈드utilized 바이by 어a 퓨few 피펄people. (작품은 전세계 80억 인구가 어우러져 감동하게 하고, 정보는 몇 명만 이용한다).

In the pre-modern society, the reason why only the citizens were considered economic population was similar to the origin of the information. It was secretively used to wanted few people to live, (작품화사회 이전에는 자국민만을 경제 인구로 본 이유는 몇몇

명만이 은밀히 사용하려는 정보의 어원에서 나타나듯이 자국민만 살아야 된다는 개념이었으나), 하우에버However, 인in 더the 마던modern 소우사이이티society 웨어where 아아트art 이즈is 엠파사이즈드emphasized, 잇it 이즈is 더the 칸셉트concept 댓that 피펄people 어라운드around 더the 월드world 슈드should 리브live 해펄리happily 바이by 비잉being 무브드moved 바이by 아아트art. (작품화사회는 온 세계인이 작품의 감동을 받으며 행복하게 살아야 된다는 개념이다). 데어포어Therefore, 애프터after 디the 에어러era 어브of 더the 컬처culture 어브of 웍스works, 더the 내셔널national 파펄레이션population 슈드should 비be 컨시더드considered 애즈as 더the 월드world 파펄레이션population. (그러므로 작품화사회 이후의 국민수자는 전세계인으로 보아야 한다). 더The 내셔널national 컴페티티브니스competitiveness 어브of 코어리어Korea 애프터after 디the 에어러era 어브of 더the 컬처culture 어브of 웍스works 캔can 비be 익스프레스트expressed 애즈as 피투P2 아이투I<sup>2</sup> 에잇빌련8,000,000,000 티T 맨파워[manpower]. (작품화사회 이후의 국가경쟁력 P2 = I<sup>2</sup> × 8,000,000,000 × T[인력]이다).

디The 인크리스increase 인in 내셔널national 컴페티티브니스competitiveness 애프터after 더the 컬처컬cultural 엔라이턴먼트enlightenment 소우사이이티society 이즈is 랩러젠터드represented 바이by 더the 그로우쓰growth 레이트rate 케이K 피투P2 피원P1, 위치which 이즈is 이퀄equal 투to 원핸드러드피프티세번157. (작품화사회 이후가 이전보다 국가경쟁력 증가율 K = P2 / P1 = 157 이다). 디스This 민즈means 댓that 내셔널national 컴페티티브니스competitiveness 인크리스트increased 바이by 원핸드러드피프티세번157 타임즈times 웬when 더the 컬처컬cultural 엔라이턴먼트enlightenment 소우사이이티society 와즈was 인트러두스트introduced. (즉 157배만큼의 국가경쟁력이 작품화사회가 올 때 증가된다).

## 챕터Chapter 3 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (3장 작품업)

- 3.1 앤세스트럴Ancestral 리추얼Ritual 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (제사 예배 작품업)
- 3.2 뮤직Music 비디오우Video 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (뮤직 비디오 작품업)
- 3.3 조이Joy 에저케이션Education 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (기쁨 교육 작품업)
- 3.4 조이Joy 레스터란트Restaurant 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (기쁨 식당 작품업)
- 3.5 조이Joy 하스피털Hospital 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (기쁨 병원 작품업)
- 3.6 오디오우비주얼Audiovisual 커뮤니케이션Communication 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (영상 통신 작품업)
- 3.7 게임Game 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (게임 작품업)
- 3.8 석세스펄Successful 케이스Case 인in 아아티스틱Artistic 비즈너스Business: '난타Nanta' 퍼포어먼스Performance (작품업 성공 사례: '난타' 작품)
- 3.9 필드Film 아아티스틱Artistic 비즈너스Business 언드and 씹Theme 파아크Park 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (영화 작품업과 주제공원 작품업)
- 3.10 조이펄Joyful 라운지Lounge (룸Room) 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (기쁨관(방) 작품업)
- 3.11 인퍼넷Infinite 파서빌리티즈Possibilities: 조이Joy-인두싱Inducing 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (무한 가능한 기쁨유발 작품업)

챕터Chapter 쓰리3 프러바이즈provides 이그잼펄즈examples 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 비즈너서즈businesses, 프루빙proving 디the 이머전스emergence 어브of 앤an 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 소우사이이티society 쓰루 through 칸크릿concrete 케이서즈cases 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation. (제3장 작품업은 작품업의 사례를 들어서 작품화 사회가 이미 도래하고 있었다는 사실을 입증하고 있다).

인In 코어리언Korean 하우스호울즈households, 더the 퍼선person 후who 티피클리typically 리브드lived 더the 롱거스트longest 와즈was 오편often 더the 그랜드머더grandmother. (한국 집안에서 가장 장수하던 사람은 주로 할머니이었다). 더The 롱long-리브드lived 그랜드머더즈grandmothers 인in 코어리어Korea 유즈드used 투to 세이say 투to 데어their 그랜드선즈grandsons (오어or 킹즈kings, 엣세터러etc.) 인in 디스this 웨이way, 샤험shouting 아웃out: (한국의 장수하던 할머니들은 손자(임금 등)에게 이렇게 소리치면서 말씀하셨다). "디어 Dear 차일드child! 도운't 트Don't 고우go 투to 워어war, 도운't don't 파이트fight, 렛's 라이브live 해펄리happily 터게더together." ("얘기야! 전쟁나가지 마라, 싸우지 마라, 나와 함께 행복하게 살자)." 쓰루아웃Throughout 더the 파이브싸우전드5000-이어year 히스터리 history 어브of 코어리어Korea, 디스파이트despite 더the 스코울딩scolding 어브of 디즈these 그랜드머더즈grandmothers, 위we 러브드loved 언드and 서브드served 네이버링neighboring 컨트리즈countries, 리프레이닝refraining 프럼from 인베이전invasion. (이러한 할머니의 호통에 5000년 코리아 역사동안 우리는 이웃 나라들을 사랑하고 섬겼을지언정, 침략하지 않았다). 헌스Hence, 올all 더the 컨트리즈countries 인in 사우씨스트Southeast 에이저Asia 라익like 코어리어Korea 언드and 잇스its 웍스works, 애즈as 코어리어Korea 해즈has 낫not 인베이더드invaded 잇스its 네이버링neighboring 컨트리즈countries. (그렇기에 동남아 모든 나라

들이 이웃나라를 침략하지 않은 한국을 좋아하고 한국작품을 좋아한다). 더The 퍼나머난 phenomenon 어브of 더the 햄류Hallyu 웨이브wave, 싱잉singing 코어리언Korean 송즈 songs, 플레이잉playing 코어리언Korean 웨브web 게임즈games, 유징using 코어리언Korean 토이즈toys, 언드and 리딩reading 코어리언Korean 카믹스comics 인in 사우씨스트Southeast 에이전Asian 컨트리즈countries 이즈is 에버던스evidence 어브of 디스this. (동남아시아 국가들이 한류열풍, 한국가요 따라 부르기, 한국 웹 게임 즐기기, 한국 원구 쓰기, 한국 만화 보기 현상이 이를 입증하고 있다).

하우에버However, 컨트리즈countries 댓that 해드had 인베이더드invaded 네이버링 neighboring 네이션즈nations 인in 더the 패스트past 아아are 디슬라익트disliked 바이by 데 어their 컬처즈cultures. (그러나 과거에 이웃 나라를 침략했던 나라의 문화는 싫어하고 있다). 데어포어Therefore, 애즈as 사우쓰South 코어리어Korea 리프레인드refrained 프럼from 인베이딩invading 네이버링neighboring 컨트리즈countries, 잇it 해즈has 더the 퍼텐셜 potential 투to 비컴become 어a 피버털pivotal 네이션nation 인in 컨스트럭팅constructing 어a 소우사이이티society 센터드centered 어라운드around 아아티스틱artistic 인더스트리즈 industries. (그렇기에 이웃 나라를 침략하지 않았던 한국이 작품업사회 건설의 중추적인 국가가 될 수 있다).

인디드Indeed, 잇it 이즈is 어a 블라서밍blossoming 아아티스틱artistic 인더스트리industry 소우사이이티society 댓that 리플렉트스reflects 더the 리치rich 히스터리history 언드and 어치브먼트스achievements 어브of 아우어our 파이브싸우전드5000-이어year 레거시legacy. (그야말로 우리 5000년 역사의 고진감래를 꽂고 피울 작품업 사회이다). 애즈As 이그잼펄즈 examples 어브of 아아티스틱artistic 비즈너스business 인데버즈endeavors, 아이I 인트러두 스트introduced 더the "제서Jesa" (앤세스트럴ancestral 라잇스rites) 워십worship 엔덮라이즈enterprise, 뮤직music 비디오우video 프러덕션production, 조이joy-오어리엔터드oriented 에저케이션education 이니셔티브즈initiatives, 조이펄joyful 레스터란트스restaurants, 조이펄 joyful 하스피털즈hospitals, 비디오우video 커뮤너케이션communication 벤처즈ventures, 게임game 디벨롭먼트development, 석세스펄successful 케이스case 스터디study 어브of "난터 Nanta" 퍼포어먼스performance, 필모film 프러덕션production 벤처즈ventures, 씹theme 파아크park 프라젝트스projects, 더the 텍널라지컬technological 인덮레이interplay 비트원 between 필모film 프러덕션production 언드and 씹theme 파아크park 엔덮라이지즈 enterprises, 언드and 더the 칸셉트concept 어브of "조이Joy 룸즈Rooms" 애즈as 파아트part 어브of 디the 아아티스틱artistic 인더스트리industry 랜드스케입landscape. (작품업 사례로서 제사 예배 작품업, 뮤직 비디오 작품업, 기쁨 교육 작품업, 기쁨 식당 작품업, 기쁨 병원 작품업, 영상 통신 작품업, 게임 작품업, 작품업 성공 사례: '난타' 작품, 영화 작품업(Film Product), 주제공원 작품업(Theme Park Product), 영화 작품업과 주제공원 작품업의 기술적 관계, 기쁨관(방) 작품업을 소개하였다).

### 3.1 앤세스트럴Ancestral 리추얼Ritual 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (제사 예배 작품업)

와이Why 이즈is 사우쓰South 코어리어Korea 베터better 오프off 던than 노어쓰North 코어리어Korea? (남한이 북한보다 잘사는 원인은 무엇일까?)

사우쓰South 코어리어'즈Korea's 수피어리어superior 리빙living 컨디션즈conditions 컴페어 드compared 투to 노어쓰North 코어리어Korea 캔can 비be 엇리벳터드attributed 투to 더 the 팔로우잉following 투two 메인main 팩터즈factors. (남한이 북한보다 잘사는 이유는 다음 2가지로 생각해 볼 수 있다).

- ✓ 사우쓰South 코어리어Korea 이스.MouseAdapter establishes 처치즈churches 언드and 빌리브 즈believes 인in 가드God, 러시빙receiving 메니many 아이디어즈ideas 프럼from 가드 God. (남한은 교회를 세우고 하나님을 잘 믿어 하나님으로부터 많은 아이디어를 받는다).

- ✓ 사우쓰South 코어리어Korea 해즈has 안트럽러너즈entrepreneurs. (남한은 기업가가 있다).

어더Other 던than 댓that, 웃what 사우쓰South 코어리어Korea 해즈has 이즈is 올소우also 프레전트present 인in 노어쓰North 코어리어Korea, 벗but 노어쓰North 코어리어Korea 래그 즈lags 비하인드behind 사우쓰South 코어리어Korea. (그 외에 남한에 있는 것은 북한에도 다 있는데 북한이 남한보다 못산다).

월With 처치즈churches 포어for 워셔핑worshiping 가드God 언드and 안트럽러너즈 entrepreneurs 파이어니링pioneering 퓨처future 인더스트리즈industries 이빈even 인in 챌런징challenging 컨디션즈conditions, 사우쓰South 코어리어Korea 리브즈lives 베터better 던 than 노어쓰North 코어리어Korea, 위치which 랙스lacks 디즈these 엘러먼트스elements. (교회가 있어 하나님께 예배를 드리며, 기업가가 어려운 여건에서나마 미래산업을 개척하고 있는 남한은 그렇지 않은 북한보다 잘 산다). 이프If 위we 원트want 투to 리브live 해펄리 happily, 위we 슈드should 퍼더further 익스팬드expand 디즈these 투two 애스펙트스 aspects. (우리가 행복하게 살려거든 위 2가지를 더욱 확충해야 한다). 더The 파운데이션 foundation 어브of 어a 네이션nation 댓that 캔can 해브have 셀프self-에스팀esteem 라익 like 더the 유나이터드United 스테잇스States 언드and 프랜스France 라이즈lies 인in 워셔핑worshiping 가드God 언드and 크리에이팅creating 컨디션즈conditions 포어for 안트럽러너즈entrepreneurs 투to 이스탈블리쉬establish 비즈너서즈businesses. (미국, 프랑스처럼 자존자강 할 수 있는 국가의 초석은 하나님께 예배드리는 일과 기업가가 기업을 꾸릴 수 있는 여건을 조성해야 한다). 투To 어치브achieve 댓that, 메니many 처치즈churches 언드and 비즈너서즈businesses 니드need 투to 비be 이스탈블리쉬established. (그렇기 위해서는 많은 교회와 기업이 세워져야한다). 덴Then 디the 이슈issue 어브of 유쓰youth 어님플로이먼트 unemployment 월will 올소우also 비be 리잘브드resolved. (그러면 청년실업의 문제도 해결될 것이다).

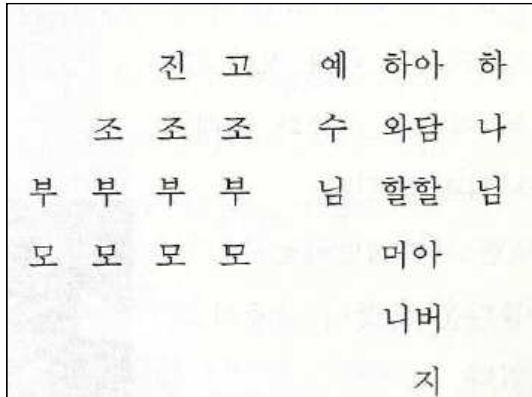
인In 더the 내셔널national 앤썸anthem, "메이May 가드God 프레텍트protect 언드and 프레저브preserve 아우어our 네이션nation!" 이그젬플러파이즈exemplifies 더the 코어리언Korean 피펄'즈people's 로울role 애즈as 어a 리딩leading 네이션nation 인in 더the 글로우벌global 인더스트리industry 어브of 워샵worship 언드and 디보우션devotion 투to 가드God. (애국가에서 "하나님이 보호하사 우리나라 만세!"는 코리아 민족이 전세계적으로 하나님께 제사예배 산업을 주도하는 민족임을 예시하고 있다). 하우에버However, 원one 어브of 더the 리전즈 reasons 와이why 잇it 이즈is 디퍼컬트difficult 투to 빌리브believe 인in 가드God 인in 아우어our 컨트리country 이즈is 댓that 빌리빙believing 인in 가드God 메이may 리드lead 투to 낫not 비잉being 에이벌able 투to 퍼폼perform 앤세스트럴ancestral 리추얼즈rituals, 위치 which 피펄people 디슬라익dislike 애즈as 잇it 세버즈severs 더the 커넥션connection 월with 데어their 앤세스터즈ancestors. 데어포어Therefore, 데이they 오펜often 익스프레스 express 릴럭턴스reluctance 투to 빌리브believe 인in 가드God. (그러나 우리나라에서 하나님을 믿기 어려운 이유 중의 한가지는 하나님을 믿으면 제사를 못 드리게 해서 조상과 단절하는 것이 싫어서, 하나님을 안 믿는다는 하소연을 자주 듣곤 했다).

인In 엑서더스Exodus 쓰리3:식스6 어브of 더the 바이벌Bible, 가드God 세드said 투to 어스 us, "아이I 앤am 더the 가드God 어브of 요어your 파더father." (성경 출애굽기 3장 6절에 하나님께서 "나는 네 조상의 하나님이니"라고 우리에게 말씀하셨다). 디스This 팔로우즈follows 더the 팔로우잉following 시퀀스sequence. (이는 다음과 같은 흐름이다).

미Me(나) ⇔ 페런트스Parents(부모) ⇔ 그랜드페런트스Grandparents (할아버지·할머니) ⇨ … 자저스Jesus(예수) … ⇔ 애덤Adam 그랜드파더Grandfather · 이브Eve 그랜드머더 Grandmother (아담할아버지·하와할머니) ⇔ 가드God(하나님)
---

애즈As 신seen 어버브above, 마이my 앤세스터즈ancestors 인클루드include 가드God. (위에서 보는 바와 같이 나의 조상은 하나님까지이다).

디The 오써author 어텐더드attended 처치church 월with 데어their 파더father, 후who 해드had 빈been 고우잉going 투to 처치church 월with 데어their 그랜드머더grandmother, 신스since 데어their 얼리early 차일드후드childhood. (저자는 할머니와 함께 유아 때부터 교회에 다녔던 아버지를 따라 교회에 다녔다). 웬When 아이I 와즈was 인in 엘러멘트리elementary 스쿨school, 안on 마이my 그랜드파더'즈grandfather's 머모어리얼memorial 데이day, 마이my 파더father 워드would 프리페어prepare 푸드food 언드and 페이스트paste 어a 피스piece 어브of 와잇white 페이퍼paper 월with 더the 캐릭터character "식스6" 리턴written 안on 잇it 안on 더the 월wall 인in 프런트front 어브of 디the 올터altar, 애즈as 쇼운shown 인in 피그여Figure 식스6. (내가 초등학교에 다닐 때 아버지는 할아버지 제삿날이면 음식을 차려놓고 제단 앞의 벽에 하얀색 한지로 그림 6과 같이 지방을 써 붙였다).



피그여Figure 식스6 스피릿Spirit 태블렛tablet 메이드made 어브of 페이퍼paper 유즈드used 인 in 앤세스트럴ancestral 라잇sprites 인in 코어리 어Korea (그림 6. 제사 예배의 지방)

디The 오써'즈author's 파더father 해드had 더the 세번seven 시블링즈siblings, 인클루딩 including 디the 오써author, 쇳sit 인in 프런트front 어브of 디the 올터altar 언드and 컨덕터드conducted 디the 오퍼링offering 리추얼ritual. (그리고 저자의 아버지는 우리 7형제를 제단 앞에 앉게 하고서 제사예배를 드렸다).

디The 오어더order 어브of 디the 앤세스트럴ancestral 워샵worship 서비스service 와즈was 애즈as 팔로우즈follows: 힘hymn 싱잉singing, 어포설'즈Apostle's 크리드Creed, 프레이어prayer, 리딩reading 프럼from 더the 바이벌Bible, 힘hymn 싱잉singing, 보우잉bowing 투to 가드God 언드and 앤세스터즈ancestors, 언드and 컨클루딩concluding 월with 더the 로어'즈Lord's 프레이어Prayer. (제사예배순서는 찬송, 사도신경, 기도, 성경말씀, 찬송, 하나님 조상께 경배, 주기도문 순서로 진행되었다).

인In 더the 시퀀스sequence 어브of 보우잉bowing 투to 가드God 언드and 앤세스터즈ancestors, 데이they 워드would 바우bow 데어their 헤즈heads 언드and 웨이스트waist 와일while 샤우팅shouting 인in 어a 라우드loud 보이스voice, "크리에이터Creator 가드God 어브of 헤avenHeaven 언드and 어쓰Earth!" (하나님 조상께 경배하는 순서에서는 고개와 허리를 아래로 숙이면서 "천지 창조주 하나님"이라고 큰 목소리로 외쳤다). 애프터After 퍼포어밍performing 디스this 앤세스트럴ancestral 워샵worship 세러모우니ceremony, 어a 누new 센스sense 어브of 호옵hope 어오우즈arose. (이 제사예배를 드리고 나면 새로운 희망이 솟구쳤다).

잇It 이즈is 익스펙터드expected 댓that 서치such 앤세스트럴ancestral 워샵worship 세러모우니즈ceremonies 월will 서브serve 애즈as 어a 캐털리스트catalyst 인in 리딩leading 난non-빌리버즈believers 터워어즈towards 비커밍becoming 빌리버즈believers. (이러한 제사예배 작품이 불신양인을 신양인으로 인도하는데 촉매역할을 하리라 기대된다).

웬When 디the 오써author 익스플레인드explained 더the 칸셉트concept 어브of "앤세스트럴Ancestral 가드God" 투to 더the 차이니즈Chinese 피펄people 후who 호울드hold 앤세스트럴

ancestral 워십worship 인in 하이high 러가아드regard, 데이they 쿠리quickly 언더스투드understood 언드and 케임came 투to 빌리브believe 인in 가드God. (저자가 중국에서 전도할 때 조상 송배를 소중히 하는 중국인들에게 "조상 하나님"을 설명하였더니 금방 이해를 하고서 하나님을 믿었다).

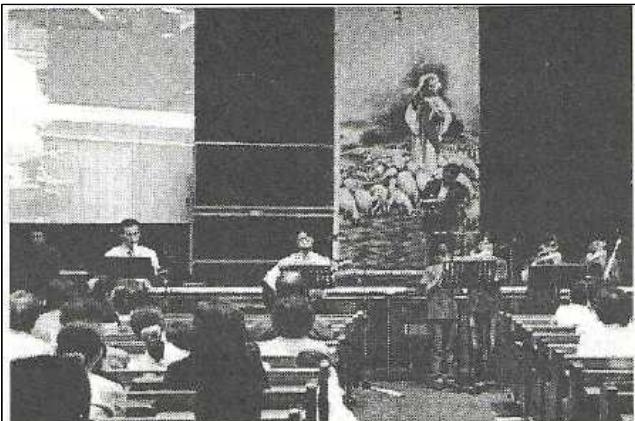
애즈As 어a 리절트result, 더the 프레지던트president 어브of 더the 차이니즈Chinese 유너버서티university 해드had 기번given 디the 오써author 크리스마스Christmas 카아즈cards 포어for 파이브five 이어즈years. (그래서 그 중국 대학 총장님은 저자에게 5년 동안 크리스마스 카드를 붙여 주었었다). 인In 라이트light 어브of 디스this 퍼나머난phenomenon, 위we 닉드need 투to 프라이오어러타이즈 prioritize "앤세스트럴Ancestral 가드God" 인in 디the 이밴절리점evangelism 어브of 디the 에이전Asian 패풀레이션population 어브of 쓰리3 빌면billion (이러한 현상에서 우리가 30억 인구의 아시아 전도에서 "조상 하나님"을 앞세울 필요가 있다). 하이Here, 어태칭attaching 더the 스파럿Spirit 태블렛tablet 메이드made 어브of 페이퍼paper 언드and 오퍼링offering 워십worship 투to 디the 앤세스트럴Ancestral 가드God 캔can 비be 러퍼드referred 투to 애즈as 디the "앤세스트럴Ancestral 리추얼Ritual 아아티스틱Artistic 비즈несBusiness." (여기에서 지방을 써 붙이고 하나님 조상께 드리는 예배를 제사 예배 작품업이라 할 수 있다).

디The 아아티스틱artistic 워십worship 서비스service 앳at 일선Ilsan 누New 센트럴Central 처치Church, 웨어where 디the 오써author 어텐즈attends, 얼라우즈allows 어덜트스adults 언드and 칠드런children 투to 컴come 터게더together 언드and 조이펄리 joyfully 파아티서페이트participate 인in 워십worship. (또한 저자가 출석하는 일산 새중앙교회의 작품화 예배는 어른과 어린 아이들이 어우러져 기쁘게 예배를 드릴 수 있었다). 데어There 와전'twasn't 어a 싱걸single 차일드child 어멍among 더the 써디30 오어or 소우so 후who 어텐더드 attended 더the 워십worship 월with 데어their 페런트스parents 후who 톡트talked 오어or 플레이드played 두링during 더the 서비스service. (30여명의 어린이들이 부모와 함께 예배를 드리면서도 떠들거나 장난치는 어린아이들이 한명도 없었다). 디The 아아티스틱artistic 워십worship 인in 디스this 플레이스place 와즈was 엔조이드enjoyed 언드and 엠브레이스트embraced 바이by 에브리원everyone 러가아들러스regardless 어브of 제너레이셔널generational 갭스gaps, 젠더gender, 에이지age, 오어or 소우셜social 스타터스status. (이 곳의 작품화 예배는 세대차이 없이, 남녀노소 차별도 없이, 빈부의 차이도 없이 누구나 즐겁고 행복하게 예배를 드렸다).

애즈As 디픽터드depicted 인in 피그여Figure 세번7, 일선Ilsan 시선트럴Saecentral 처치Church 호울즈holds 앤an 아아티스틱artistic 워십worship 서비스service 데더케이터드dedicated 투to 가드God 안on 더the 퍼스트first 선데이Sunday 이브닝evening 어브of 에브리every 먼쓰month. (그림 7과 같이 일산 새중앙 교회는 매월 첫째 주일 저녁 예배를 작품화 예배로 하나님께 드린다). 퍼더모어Furthermore, 데어there 와즈was 어a 뷰터펄beautiful 플로럴floral 어레인지먼트arrangement 아아트웍artwork 안on 더the 워십worship 올터altar. (또한 예배 제단에는 아름다운 꽃꽃이 작품이 있었다). 잇It 트룰리truly 펠트felt 라익like 어a 테이스트taste 어브of 해변heaven. (그야말로 천국의 온 기분이었다).

더The 바이벌Bible 컨테인즈contains 서치such 라이팅즈writings. (성경에 이런 글이 있다). "데이They 월will 플레이play 더the 라이어lyre 언드and 하아프harp, 언드and 댄스dance 투to 더the 사운드sound 어브of 더the 플룻flute 언드and 더the 탬버린tambourine; 데이they 월will 싱sing 언드and 리조이스rejoice." ("비파와 수금과 소고(통소와 북)치며 춤추며 노래하리라").

인In 더the 디스턴트distant 퓨처future, 워셔핑worshiping 가드God, 댄싱dancing 조이펄리 joyfully, 싱잉singing 하아모우니어슬리harmoniously, 언드and 인게이징engaging 인in 릴믹rhythmic 액티비티즈activities 라익like 댄싱dancing 월will 비컴become 프라머넌트prominent 인더스트리즈industries, 포어밍forming 더the 코어core 어브of 아아티스틱artistic 인데버즈endeavors. (먼 미래는 하나님께 예배드리며 춤겁게 춤추며 노래하며 장단 맞추는 땐싱(Dancing) 등의 작품업이 주요 산업이 되리이다).



일러스트레이션Illustration 세번7: 처치Church 싱잉 Singing 프레이지즈Praises 투to 가드God 월with 피애노 우Piano, 기타야Guitar, 하아마니커Harmonica, 언드and 플룻Flute (그림 7 피아노, 기타, 하모니카, 비파로 하나님께 찬양 드리는 교회)

서치Such 앤세스트럴ancestral 리추얼ritual 워십worship 슈드should 비be 캐어리드carried 아웃out 낫not 오운리only 인in 처치즈churches 벗but 올소우also 인in 웍플레이시스 workplaces 언드and 호움즈homes. 이프If 아우어our 인타여entire 네이션nation 빌리브즈 believes 인in 가드God, 위we 캔can 브링bring 해avenheaven 투to 디스this 랜드land 언드and 리턴return 투to 더the 페어러다이스paradise 어브of 이던Eden. (이러한 제사 예배를 교회, 회사, 가정에서도 드리고, 우리 민족 모두가 하나님을 믿어야, 이 땅에 천국이 이루어져 우리가 에덴동산으로 되돌아 갈 수 있다).

### 3.2 뮤직Music 비디오우Video 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (뮤직 비디오 작품업)

더The 비즈너스business 어브of 쇼우케이싱showcasing 비디오우즈videos 인in 싱크sync 월 with 뮤직music 이즈is 게이닝gaining 패펄레러티popularity. (음악에 따라 비디오를 보여주는 작품업이 인기를 끌고 있다). 디The 인더스트리industry 어브of 프러두싱producing 시디CD 프라덕트스products 월with 엔조이어벌enjoyable 뮤직music 어컴퍼니드accompanied 바이 by 코어러스판딩corresponding 백그라운드background 비저월visual 비디오우즈videos 이즈 is 제너레이팅generating 프라핏스profits. (즐거운 음악을 듣는 재미와 그 음악에 따른 배경 그림 영상 CD 산업이 수익을 올리고 있다). 러코어딩Recording 신즈scenes 어브of 싱잉 singing 어이저널original 송즈songs 앳at 호움home 유징using 어a 비디오우video 캐머러 camera, 유틸라이징utilizing 컴퓨터computer 비디오우video 신써서스synthesis 언드and 에 더팅editing 텍닉스techniques 투to 크리에잇create 뮤직music 비디오우즈videos, 언드and 유징using 덤them 애즈as 셀프self-인트러덕션introduction 뮤직music 비디오우즈videos. 웬 When 더the 리스판스response 이즈is 파저티브positive, 섬some 이빈even 셀sell 덤them 애즈as 뮤직music 비디오우video 시디즈CDs. (집에서 부르는 자작 노래 장면을 영상 카메라로 찍어 컴퓨터 영상 합성 및 편집 기술을 이용하여 뮤직 비디오를 만들어 자기소개용 뮤직비디오 비디오로 사용하다가 반응이 좋을 때는 뮤직비디오 CD로 판매하기도 한다). 인In 더the 퓨처future, 잇it 이즈is 익스펙터드expected 댓that 인더비저월즈individuals 월will 퍼제스 possess 원one 오어or 모어more 셀프self-메이드made 뮤직music 비디오우즈videos. (앞으로 이러한 자가 뮤직 비디오 1인이 1개 이상을 보유하리라 예상된다). 디스This 월will 리드lead 투to 디the 익스팬션expansion 어브of 더the 마야컷market 포어for 프러두싱 producing 뮤직music 비디오우즈videos. (이로써 뮤직 비디오를 제작해 주는 시장이 확장되리라 본다).

디스This 이즈is 올소우also 앤an 이그잼펄example 어브of 디the 이머전스emergence 어브 of 앤an 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society. (이는 작품화 사회의 도래 현상의 일례이기도 하다).



피그여Figure 8: 인트러덕션Introduction 투to 뮤직Music 비디오우Video 쇼우케이스Showcase 웨브사이트Website (그림 8. 뮤직비디오 소개 웹사이트)

### 3.3 조이Joy 에저케이션Education 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (기쁨 교육 작품업)

더The 필드field 어브of 에저케이션education 이즈is 올소우also 앤an 에어리어area 웨어 where 조이펄joyful 엔게이지먼트engagement 텍닉스techniques 캔can 비be 업라이드 applied. (교육분야도 기쁨유발 기술을 응용할 수 있는 분야이다).

휴먼즈Humans 해브have 앤an 인헤런트inherent 디자여desire 투to 식seek 날러지 knowledge. (인간은 알고자하는 욕구가 잠재되어있다). 웬When 휴먼즈'humans' 디자여 desire 포어for 날러지knowledge 이즈is 풀필드fulfilled, 데이they 익스피어리언스experience 조이joy. (인간이 이 알고자하는 욕구가 충족 되었을 때 기쁨을 느낀다). 도우즈Those 후who 해브have 익스피어리언스트experienced 디스this 조이joy 오펜often 세이say 댓that 스터디 Ingstudying 이즈is 엔조이어벌enjoyable. (이러한 기쁨을 맛본 사람들은 공부가 재미있다고 말 하곤 한다).

나우Now, 뭘what 이즈is 니더드needed 이즈is 낫not 저스트just 패시브passive 에저케이션 education 벗but 래더rather 디스this 조이joy-인두싱inducing 에저케이션education. (이제 단순한 주입식 교육이 아닌 이러한 기쁨 유발적 교육이 필요하다). 앤An 이그잼펄 example 일러스트레이터드illustrated 인in 디스this 섹션section 쿠드could 비be 더the 스페이스Space 센터Center 휴斯顿Houston 인in 텍서스Texas, 유에세이USA, 위치which 쿠드 could 비be 컨시더드considered 애즈as 어a 라아지large-scale 사이언스science 뮤지엄museum. (본 절에서 예로 든 것은 대규모 과학 박물관이라고 할 수 있는 미국 텍사스주

휴스턴의 스페이스 센터 휴스턴이다). 시멀러Similar 투to 퍼실리티즈facilities 파운드found 쓰루아웃throughout 더the 유나이터드United 스테잇스States, 잇it 서브즈serves 애즈as 어a 허브hub 위씬within 내서'즈NASA's 스페이스Space 센터즈Centers, 프러모우팅promoting 언드and 엔라이터닝enlightening 더the 퍼블릭public 어바우트about 스페이스space 디벨럽먼트development 액티비티즈activities. (미국 곳곳에 있는 비슷한 시설들처럼 나사의 스페이스센터에 병설되어 우주개발에 관한 홍보, 계몽 활동을 하는 거점이다). 오우펀드Opened 인in 나인틴나인티쓰리1993, 디스this 퍼실리티facility 해즈has 가아너드garnered 서그니피컨트significant 어텐션attention 포어for 잇스its 시뮬러스seamless 인터그레이션integration 어브of 사이언스science 에저케이션education 언드and 조이joy 인덕션induction. (1993년에 새롭게 개장한 시설로 과학교육과 기쁨 유발의 연결이라는 점에서 많은 주목을 받았다). 비카즈Because 더the 플래닝planning 언드and 컨스트럭션construction 워were 오우버신overseen 바이by 월트Walt 디즈니Disney 이매저니링Imagineering, 어a 디비전division 어브of 더The 월트Walt 디즈니Disney 컴퍼니Company, 잇it 이즈is 더the 리전reason 비하인드behind 디스this. (왜냐하면 기획과 건설을 담당한 것이 월트 디즈니 이미지니어링, 디즈니사 기획부문이었기 때문이다). 웃What 더즈does 디즈니Disney 엔비전envision 포어for 사이언스science 에저케이션education? (디즈니가 생각하는 과학교육이란 무엇일까)? 잇's 낫not 앤an 이그제저레이션exaggeration 맷that 디스this 플레이스place 러시브즈receives 어텐션attention. (이곳이 주목을 받는 것도 무리는 아니다).

인사이드Inside 더the 센터center, 데어there 이즈is 어a 라아지large 에잇리엄atrium. (센터안에 들어가면 큰 아토리움이 있다). 디스This 코어러스판즈corresponds 투to 더the 센트럴central 플라자plaza 어브of 더the 씽theme 파아크park 엑랙션attraction. (주제공원 작품의 중심적인 광장에 해당되는 부분이다). 웬When 잇it 컴즈comes 투to 디즈니Disney, 잇it 코어러스판즈corresponds 투to 더the 러쉬lush 언드and 버던트verdant 쿄어트야아드courtyard 인in 프런트front 어브of 신더렐러Cinderella 캐슬Castle. (디즈니라고 하면 신데렐라성 앞의 울창하게 우거진 녹음 광장에 해당한다). 디스This 이즈is 더the 스타아팅starting 포인트point 투to 베어리어스various 엔터테인먼트entertainment 퍼실리티즈facilities. (여기가 각 유희시설로 가는 기점이다). 어라운드Around 더the 센트럴central 에잇리엄atrium, 데어there 아아are 엔터테인먼트entertainment 퍼실리티즈facilities, 레스터란트스restaurants, 언드and 샵스shops 라인드lined 업up 사이드side 바이by 사이드side. (중앙 아토리움 주변에 유희시설과 레스토랑, 상점이 나란히 들어서 있다). 더The 스타아쉽Starship 갤러리Gallery 쇼우케이시즈showcases 어a 필모film 씹드themed "안On 휴먼Human 데스터니Destiny," 디픽팅depicting 더the 히스터리history 어브of 스페이스space 엑스플러레이션exploration. 잇It 올소우also 피처즈features 퍼밀르여familiar 스페이스크래프트spacecraft 라익like 제머나이Gemini 언드and 어팔로우Apollo, 위치which 아아are 웰well-known 인in 코어리어Korea 애즈as 웰well. (스타숍 갤러리는 "온 휴먼 데스티니"(On Human Destiny)라는 우주비행의 역사를 테마로 한 필름을 상영하고 있는데, 한국에서도 친숙한 제미니와 아폴로 우주선을 전시하고 있다). 앤At 더the 스페이스Space 센터Center, 비지터즈visitors 캔can 파아티서페이트participate 인in 애스트러낫astronaut 트레이닝training 시뮬레이션즈simulations 쓰루through 더the "필Feel 어브of 스페이스Space" 익스피어리언스experience. 디스This 인클루즈includes 트레이닝training 포어for 태스크스tasks 서치such 애즈as 스페이스space 셔털shuttle 랜딩즈landings 언드and 모어more. (필 오브 스페이스에서는 우주비행사용 시뮬레이션으로 우주 왕복선 착륙등과 같은 훈련에 참가할 수 있다). 더The 모우스트most 프라머넌트prominent 퍼실리티facility 이즈is 더the "잔선Johnson 스페이스Space 센터Center," 위치which 서브즈serves 애즈as 어a 센트럴central 허브hub 포어for 엔터테인먼트entertainment 언드and 액티비티즈activities. (가장 비중있는 시설은 "존슨 우주센터"라는 유희시설이다). 디스This 플레이스place 서브즈serves 애즈as 내서'즈NASA's 센트럴central 허브hub 인in 더the 미ಡ스트Midwest 언드and 이즈is 올소우also 리나운드renowned 애즈as 더the 로우케이션location 웨어where 스페이스space 셔털shuttle 크루즈crews 언더고우undergo 데어their 파이널final 트레이닝training. (이곳은 나사의 중서부 거점인 동시에 우주 왕복선 승무원이 최종훈련을 하는 장소로도 유명하다). 메니Many 피펄people 리멤버remember 신즈scenes 어

브of 애스트러놋스astronauts 웨링wearing 스페이스space 숫스suits 트레이닝training 인in 더the 지어로우zero-그래버티gravity 인바이런먼트environment 시멀레이션simulation 스페이스space. (무중력 환경 훈련용 공간에서 우주복을 입은 승무원이 훈련하고 있는 장면을 기억하고 있는 사람이 많을 것이다). 디스This 퍼실리티facility 이즈is 올소우also 어베일러벌available 포어for 투어즈tours. (이 시설도 견학할 수 있다). 잇'스It's 어a 원one-아우어hour 내서NASA 투어tour 콜드called "내서NASA 투어Tour." (나사 투어라는 1시간짜리 관광이다). (그밖에 관제탑을 방문하는 "시뮬 레이션 스테이터스 센터"라는 45분짜리 관광코스도 있다). 더The 디스팅크티브distinctive 피처feature 어브of 디스this 투어리점tourism 이즈is 댓that 유you 겟get 투to 웓너스witness 더the 릴real 씽thing. (이런 관광의 특징은 진짜를 관람한다는 점이다). 비잉Being 에이벌able 투to 웓너스witness 지어로우zero-그래버티gravity 트레이닝training 업up 클로우斯close 언드and 하이hear 커뮤너케이션ズcommunications 비트원between 더the 컨트로울control 타워tower 언드and 새털랏스satellites, 데어'즈there's 노우 no 다우트doubt 댓that 서치such 앤an 엑랙션attraction 이즈is 인크레더블리incredibly 무빙moving, 임프레시브impressive, 언드and 캡티베이팅captivating, 서패싱surpassing 에니씽anything 엘스else. (눈앞에서 무중력 환경 훈련을 볼 수 있고, 관제탑과 위성과의 교신을 들을 수 있다면, 그것은 무엇보다 감동적이고 우수하며 매력적인 유희시설임에 틀림이 없다). 프럼From 앤an 에저케이셔널educational 퍼스펙티브perspective, 잇스its 임팩트impact 이즈is 언페럴렐드unparalleled 언드and 언매치트unmatched 바이by 에니씽anything 엘스else (교육적인 입장에서도 그 효과는 다른 무엇과 비할 바가 아니다). 디드Did 데이they 리얼라이즈realize 디the 임포어턴스importance 어브of 하일라이팅highlighting 더the 릴real 애스펙트스aspects? (진짜를 돋보이게 해야 한다는 것을 의식했을까)?

오우버를Overall, 더the 디즈니Disney-스타일style 앳머스피어atmosphere 이즈is 서브두드subdued. (전체적으로 디즈니식 분위기는 억제된다). 하우에버However, 데어there 아아are 스타일still 엘러먼트스elements 댓that 유털라이즈utilize 더the 노우know-하우how 어브of 씹theme 파아크park 프러덕션production, 서치such 애즈as 디the 어타여attire 어브of 더the 스태프staff 언드and 디the 엑서큐션execution 어브of 막mock 트레이닝training 인발빙involving 더the 파아티서페이션participation 어브of 디the 아디언스audience. (그래도 종업원의 복장과 관객이 참여하는 모의 훈련의 진행 등 주제공원 작품의 노하우를 사용하고 있는 부분도 적지 않다). 쌩크스Thanks 투to 디the 앱러케이션application 어브of 씹theme 파아크park 프러덕션production 텍닉스techniques, 더the 빌딩'즈building's 어피런스appearance 이즈is 에스쎄티클리aesthetically 플리징pleasing. (주제공원 작품기술을 사용했기 때문에 건물 모습이 아름답다).

더The "홀러코스트Holocaust 뮤지엄 Museum" 오우펀드opened 인in 와싱턴Washington 인in 나인틴나인티포어1994 이즈is 올소우also 어a 노우터벌notable 퍼실리티facility 투to 비be 레커그나이즈드recognized. (1994년 위싱턴에 개장한 "호로코스터 박물관"도 주목해야 할 시설이다). 디스This 퍼실리티facility, 어a 브랜치branch 어브of 더the 월드world-리나운드renowned 스미쓰소우니언Smithsonian 뮤지엄Museum, 이즈is 업로웁리잇리appropriately 네임드named 더the "홀러코스트Holocaust 머모어리얼Memorial 뮤지엄Museum." 잇It 서브즈serves 애즈as 어a 커멤러티브commemorative 뮤지엄museum 투to 컨베이convey 더the 히스터리history 어브of 더the 주이쉬Jewish 퍼서큐션persecution 바이by 더the 낫시즈Nazis 포어for 퓨처future 제너레이션즈generations. (세계적으로 유명한 스미소니언 박물관의 분관인 이 시설은 이름 그대로 나치스에 의해 유태인 박해의 역사를 후세에 전하기 위한 기념 박물관이다). 더The 삼버somber 디자인design 댓that 심즈seems 투to 컨베이convey 더the 트래저디tragedy, 얼롱along 월with 더the 유스use 어브of 멀터미디어multimedia 포어for 엑스플라네이션즈explanations, 오퍼즈offers 메니many 애스펙트스aspects 댓that 어더other 퍼실러티즈facilities 슈드should 테익take 인투into 컨시더레이션consideration. (비극이 몸에 전해지는 듯한 중후한 설계, 멀티미디어를 구사한 설명 등을 다른시설에서도 참고해야 할 점이 많다). 잇It 이즈is 어a 렙리젠티브representative 퍼실리티facility 어브of 와싱턴Washington 댓that 엑랙트스attracts 메니many 비지터즈visitors 데이day 애프터after 데이day. (연일 많은 사람들이 방문하는 워싱턴의 대표적인 시설이다).

넥스트Next 투to 소울'즈Seoul's 챕계옹Changgyeonggung 팰러스Palace, 데어there 이즈is 어a 사이언스science 뮤지엄museum 웨어where 유you 캔can 파아티서페이트participate 인in 스페이스플라이트spaceflight 시멀레이션simulation, 인클루딩including 트레이닝training 포어for 스페이스space 셔틀shuttle 랜딩즈landings, 댓that 오우펀드opened 인in 투싸우전드포어2004. (한국의 서울 창경궁 옆 과학관에도 2004년에 새롭게 개장한 우주비행사용 시뮬레이션으로 우주선 착륙등과 같은 훈련에 참가할 수 있다).

핸시오우Hanseo 보우케이셔널Vocational 스쿨School 이즈is 임플러멘팅implementing 조이

펄joyful 에저케이션education 쓰루 through 더the 프로세스process 어브of 고을Goal ⇒ 아이디어Idea ⇒ 프라덕트Product, 크리에이팅creating 원one 스튜던트student, 원one 아아트웍artwork. (한서전문학교는 Goal ⇒ Idea ⇒ Product 로 1 학생 1작품을 창출하는 기쁨교육을 실시하고 있다). 스튜던트스 Students 엔조이enjoy 언드and 파인드 find 플레저pleasure 인in 데어their 클래스class 타임time 애즈as 데이they 쇼우케이스showcase 데어their 텔런트스 talents 언드and 크리에잇create 아아트웍스artworks. (학생들은 재능을 발휘해서 작품을 만드는 수업시간이 기쁘고 즐겁다). 디스This 이즈is 올소우also 비카즈because 데이they 캔can 게인gain 레

커그니션recognition 포어for 덴셀브즈themselves 쓰루through 디스this 프로세스process. (이를 통해서 자기가 인정받을 수 있기 때문이기도 하다). 인In 더the 퓨처future, 디즈these 웍스works 월will 헬프help 스튜던트스students 어치achieve브 데어their 안트럽러너리얼entrepreneurial 드림즈dreams. (장차 이 작품은 학생의 창업 꿈을 이루게 한다).

더The 크리에이티브creative 웍스works 어브of 핸시오우Hanseo 보우케이셔널Vocational 칼리지College 스튜던트스students 월will 올소우also 시그니피컨틀리significantly 컨트리붓contribute 투to 더the 내셔널national 인터어레스트interest. (한서전문학교 학생들의 작품창출은 국익에도 크게 기여할 것이다).

더The 필드field 어브of 에저케이션education 이즈is 웨어where 디the 앱러케이션application 어브of 조이joy-인두싱inducing 텍날러지technology 해즈has 더the 모우스트most 서그니피컨트significant 임팩트impact. (교육 분야는 기쁨유발 기술 활용 효과가 가장 큰 분야이다).



피그여Figure 나인9: 핸시오우Hanseo 보우케이셔널 Vocational 스쿨'즈School's 아아트스틱Artistic 웍샵 Workshop 컨덕팅Conducting 조이펄Joyful 에저케이션 Education (그림 9 기쁨교육을 실시하고 있는 한서전문학교 작품화 실습실)

### 3.4 조이Joy 레스터란트Restaurant 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (기쁨 식당 작품업)

레스터란트스Restaurants 캔can 비be 이절리easily 어댑티드adapted 애즈as 플레이서즈 places 웨어where 더the 텍날러지technology 어브of 인두싱inducing 조이joy 캔can 비be 업라이드applied. (기쁨 유발의 기술을 쉽게 응용할 수 있는 곳으로 식당을 들 수 있다). 레스터란트스Restaurants, 라익like 호우텔즈hotels 오어or 커머셜commercial 퍼실러티즈 facilities, 프라이메럴리primarily 인게이지engage 인in 서빙serving 피풀people, 위치which 이즈is 왜이why 데이they 캔can 레덜리readily 인코어퍼레이트incorporate 더the 텍날러지 technology 어브of 인두싱inducing 조이 joy. (식당도 호텔이나 상업시설처럼 사람에게 서비스하는 일을 주로 하기 때문이다). 기번Given 댓that 더the 고울goal 이즈is 투to 딜랏delight 커스터머즈customers, 데어there 아아are 엔들러스endless 아퍼투너티즈opportunities 투to

유털라이즈utilize 더the 텍닉technique 어브of 조이joy 인덕션induction. (손님을 즐겁게 해주는 것이 목적인 이상, 기쁨 유발을 활용할 수 있는 기회는 얼마든지 있다).

어A 프리퀀틀리frequently 사이터드cited 이그잼펄example 어브of 어a 조이joy-인두싱 inducing 레스터란트restaurant 이즈is "미디벌Medieval 타임즈Times." (기쁨 유발형 레스토랑으로 자주 예를 드는 것이 "미디벌타임즈"이다). 디스This 레스터란트restaurant, 위치 which 아퍼레일스operates 체인chain 아웃렛스outlets 억로스across 더the 유나이터드 United 스테잇스States, 이즈is 베이스트based 안on 더the 칸셉트concept 어브of 더the 미디벌medieval 나이트knight 에어러era. (미국 곳곳에 체인점을 운영하고 있는 이 레스토랑은 중세 기사 시대를 기본 개념으로 하고 있다). 데어There 이즈is 어a 스페이스space 리谮별링 resembling 어a 짐네이지엄gymnasium 월with 어a 샌드sand 어리너arena 인스톨드 installed, 서라운더드surrounded 바이by 벤치bench-스타일style 테이벌즈tables. 게스트스 Guests 캔can 싯sit 앳at 디즈these 테이벌즈tables 언드and 엔조이enjoy 데어their 밀즈 meals 와일while 와칭watching 더the 쇼우show. (모래 마장을 설치한 체육관 같은 공간이 있고 그 주위에 벤치식 테이블이 있는데 손님은 이 테이블에 앉아 식사를 하면서 쇼를 즐길 수 있다).

더The 쇼우show 언드and 메인main 캐릭터즈characters 아아are 나이스knights 언드and 릴real 호어서즈horses. (쇼와 주연은 기사와 말(진짜 말)이다). 더The 나이스knights 라이드 ride 인in 안on 호어서즈horses, 월딩wielding 소어즈swords 언드and 쉴즈shields,, 인게이징engaging 인in 캄뱃combat 월with 이치each 어더other. (기사들은 말을 타고 등장해서 칼과 방패를 가지고 서로 싸운다). 애즈As 디the 아디언스audience 엔터즈enters, 데이they 싯 sit 앳at 테이벌즈tables 월with 해프half 어브of 뎁them 어돈드adorned 월with 심벌즈 symbols, 치링cheering 포어for 더the 나이스knights 웨링wearing 도우즈those 심벌즈 symbols 안on 데어their 어타여attire. (입장객들은 들어갈 때 반은 문양이 있는 테이블에 앉아 그 문양을 옷에 단 기사를 응원한다). 더The 빌딩building 잇셀프itself 리谮별즈 resembles 어a 미디벌medieval 캐설castle. (건물은 중세의 성 그 자체이다). 퍼더모어 Furthermore, 더the 밀즈meals 서브드served 올소우also 레플리케이트replicate 더the 쿠진 cuisine 어브of 댓that 에어러era. (게다가 식사도 그 당시의 음식을 제공한다). 인사이드 Inside 더the 빌딩building, 베어리어스various 하우서즈houses 레플리케이팅replicating 더the 라이브즈lives 어브of 미디벌medieval 페전트스peasants 아아are 하아모우니어슬리 harmoniously 어레인지드arranged, 프리젠텁presenting 앤an 이미지image 클로우스close 투to 트루true 조이joy 인덕션induction. (건물 내부에는 중세 농민들의 생활을 재현한 집들이 어우러져 있어 진정한 기쁨 유발에 가까운 이미지를 선보이고 있다).

인In 더the 유나이터드United 스테잇스States, 칸셉트스concepts 라익like 벤치bench-스타일 style 테이벌즈tables, 샌드sand 어리너즈arenas, 나이스knights, 언드and 쇼우즈shows 아아 are 웜리warmly 엠브레이스트embraced 바이by 피필people. (미국에서는 벤치식 테이블, 모래마장, 기사와 쇼와 같은 개념이 사람들에게 상당히 환영받는다). 인In 어디션addition 투to 댓that, 데어there 이즈is 더the 킹King 아아씨'즈Arthur's 투어너먼트Tournament 앳at 디 the 엑스캘러버Excalibur 호우텔Hotel 인in 라스Las 베이거스Vegas, 어멍among 어더즈 others. (이 밖에도 라스베이거스 호텔 엑스칼리버의 킹아더즈 토너먼트 등이 있다).

"윙즈Wings 어브of 가즈Gods," 위치which 어피어드appeared 앳at 더the 럭서Luxor 호우텔 Hotel 인in 라스Las 베이거스Vegas, 이즈is 어a 스테이트state-어브of-디the-아아트art 조이 joy-인두싱 inducing 레스터란트restaurant 인in 더the 잔러genre. (拉斯베이거스 호텔 럭서에 등장한 "원즈 오브 갓즈"는 기쁨 유발형 레스토랑으로서는 최신 시설이다). 와일While 피처링 featuring 벤치bench-스타일style 테이벌즈tables 언드and 어 샌드sand 어리너arena 레머니션트reminiscent 어브of 미디벌medieval 타임즈times, 더the 쇼우'즈show's 칸텐트 content 테익스takes 어a 디퍼런트different 트위스트twist, 쉬프팅shifting 프럼from 미디벌 medieval 유럽Europe 투to 에인션트ancient 이집트Egypt. 인스테드Instead 어브of 나이리 knightly 배털즈battles, 잇it 센터즈centers 어라운드around 체어리엇chariot 레이서즈races (벤치식 테이블, 모래마장은 미디벌 타임즈와 비슷하지만 쇼의 내용이 중세 유럽에서 고대 이집트로 바뀌고 기사의 싸움이 아니라 전차 경주이다).

더The 사이트sight 어브of 호어스horse-드론drawn 체어리엇스chariots 갤러핑galloping 바이by 이즈is 레머니선트reminiscent 어브of 더the 모우터라즈드motorized 체어리엇chariot 레이싱racing 신scene 인in 더the 페이머스famous 무비movie 벤Ben-허Hur. (말이 끄는 전차가 질주하는 광경은 그 유명한 영화 작품 "벤허"의 전동적인 전차 경주 장면을 떠올리게 한다). 잇It 컴즈comes 얼라이브alive 비포어before 요어your 아이즈eyes. (그것이 눈앞에서 생생하게 펼쳐진다). 데어'즈There's 올소우also 앤an 이집션Egyptian 댄스dance 바이by 피메일female 댄서즈dancers, 어a 포울pole 쇼우show 피처링featuring 어a 포어머former 로우메이니언Romanian 짐너스트gymnast, 언드and 머치much 모어more. (또 여성 댄서들의 이집트 춤, 전 루마니아 체조선수가 등장하는 철봉쇼 등을 곁들여 기쁨유발성이 상당히 높다). 앗At 디스this 포인트point, 더the 쇼우show 비컴즈becomes 디the 엔드end 인in 잇셀프itself, 래더rather 던than 어a 캄플러먼트complement 투to 더the 밀meal 언드and 캐테일cocktail 시팅seating. (이 정도 수준이면 식사와 캐테일 좌석에 쇼가 곁들어진다기보다 쇼 자체가 목적이 되어 버린다).

어브Of 코어스course, 데어there 아아are 올소우also 메니many 조이joy-인두싱inducing 레스터란트스restaurants 웨어where 다이닝dining 이즈is 더the 메인main 포우커스focus. (물론 식사가 주목적인 기쁨 유발형 레스토랑도 많다). 데어There 아아are 올소우also 레스터란트스restaurants 댓that 포우커스focus 프라이메럴리primarily 안on 더the 쿰리네어리culinary 익스피어리언스experience 언드and 액티블리actively 스트라이브strive 투to 딜랏delight 데어their 커스터머즈customers. (어디까지나 요식업을 주목적으로 하여 더 적극적으로 손님을 즐겁게 해 주는 레스토랑도 있다).

원One 이그잼펄example 이즈is "위저드Wizard," 어a 매직magic 레스터란트restaurant 댓that 해즈has 이미지드emerged 애즈as 어a 핫hot 타픽topic 앗at 유너버설Universal 시티City 웍Week. (유니버설 시티 위크의 화젯거리로 등장한 매직 레스토랑 "위저드"가 그 예이다). 안On 더the 퍼스트first 플로어floor, 데어there 이즈is 어a 샵shop 댓that 딜즈deals 인in 매지컬magical 프랩스props 언드and 아이템즈items. (1층에는 마술 소품을 취급하는 상점이 있다). 더The 레스터란트restaurant 오퍼즈offers 보우쓰both 디너dinner 언드and 어a 매직magic 쇼우show 터게더together. (레스토랑은 저녁식사와 마술쇼를 함께 제공한다). 더The 프라이스price 포어for 어덜트스adults 퍼per 퍼선person 두링during 위켄드weekend 이브닝즈evenings 이즈is 써디포어달러ズ\$34, 위치which 이즈is 낫not 컨시더드considered 칩cheap 이빈even 바이by 유에스U.S. 스탠더즈standards, 벗but 잇it 리메인즈remains 하일리highly 패풀러popular. (가격은 주말 저녁에 어른이 1인당 34달러인데 미국 기준으로 봐도 결코 싼 것은 아니지만 인기가 높다). 두링During 타임즈times 아웃사이드outside 어브of 더the 쇼우show, 유you 캔can 올소우also 엔조이enjoy 테이벌사이드tableside 매직magic. (쇼 이외의 시간에는 탁상 마술을 즐길 수도 있다).

더The 레스터란트restaurant "프래닛Pranet 할리워드Hollywood," 백트backed 바이by 어a 페이머스famous 설레브리티celebrity, 이즈is 올소우also 웰well-노운known.

(유명 텔런트가 출자하고 있는 프라네트 할리우드라는 레스토랑도 유명하다). 잇It 쇼우케이시즈showcases 프랩스props 유즈드used 인in 무비movie 프러덕션즈productions, 크리에이팅creating 어a 할리워드Hollywood 앤머스피어atmosphere. (영화 작품에 사용된 소품들을 전시하여 할리우드 분위기를 자아내고 있다). 더The 라인포어러스트Rainforest 커페이Cafe, 오우펀드opened 인in 악토우버October 나인틴나인티포어1994 앗at 더the 몰 Mall 어브of 어메리커America 인in 미니소우터Minnesota, 이즈is 어a 조이어스joyous 레스터란트restaurant 씹드themed 어라운드around 어a 트라피컬tropical 라인포어러스트rainforests. (1994년 10월에 미네소타 주 블루민튼몰 오브 아메리카에 개장 한 레인 프레스트 카페는 열대 우림을 주제로 꾸민 기쁨 레스토랑이다). 투Two 워터폴즈waterfalls, 어a 토킹talking 트리tree, 언드and 앤쓰러퍼모어픽anthropomorphic 스네익스snakes 그릿greet 더the 비지터즈visitors 앗at 더the 라인포어러스트Rainforest 커페이Cafe. (두 개의 폭포, 말하는 나무, 의인화된 뱀 등이 입장객을 맞이한다). 어코어딩According 투to 디the 오우너owner, 데어there 아아are 플랜즈plans 투to 오우펀open 체인chain 브랜처즈branches 인in 플레이서즈places 라익like 셔카고우'즈Chicago's 워드필드Woodfield 몰Mall 언드and 타이선'즈Tyson's 코어너Corner 인in 버

지녀Virginia 인in 나인틴나인티파이브1995. (소유주에 의하면 1995년에는 시카고의 비트필드 몰과 버지니아의 타이슨즈 코너 등에도 체인점을 개설한 예정이라고 한다). 데이브Dave 언드& 버스터'Buster's, 로우케이터드located 인in 필러델피어Philadelphia, 휴스턴Houston, 앤랜터Atlanta, 언드and 댸러스Dallas, 이즈is 어a 레스터란트restaurant 웨어 where 유you 캔can 엔조이enjoy 어a 버라이어티variety 어브of 액티비티즈activities 인클루딩including 비디오우video 게임즈games, 풀pool, 언드and 커시노우casino 게임즈games. (미국 필라델피아, 휴스턴, 애틀랜타, 달拉斯에 있는 데이브&버스터즈는 비디오 게임, 당구, 카지노 등을 모두 즐길 수 있는 레스토랑이다). 웬When 유you 비짓visit 히어here, 잇it 비컴즈 becomes 디퍼컬트difficult 투to 디스팅귀쉬distinguish 웨더whether 잇'sit's 어a 레스터란트restaurant, 어a 커시노우casino, 오어or 어a 게임game 센터center. 하우에버However, 더 the 메인main 퍼실리티facility 이즈is 스틸still 어a 레스터란트restaurant, 버설링bustling 원 with 컴퍼니company 임플로이이즈employees 해빙having 데어their 런치lunch 두링during 더the 데이터임daytime. (여기에서 보면 레스토랑인지 카지노인지 게임센터인지 분간하기 어려워지는데 어디까지나 주 시설은 레스토랑이고 낮에는 점심식사를 하는 회사원으로 복적인다). 인In 디the 엔트로우노우스Entrinos 레스터란트Restaurant 로우케이터드located 인in 시애텔 Seattle, 와싱턴Washington, 데어there 이즈is 앤an 아아케이드arcade 웨어where 유you 캔 can 엔조이enjoy 베어리어스various 놀리newly 디벨럽트developed 인텔러전스intelligence 디벨럽먼트development 게임즈games. (워싱턴 주 시애텔에 있는 엔트로스 레스토랑에는 새롭게 개발된 여러 가지 지능개발 게임을 즐길 수 있는 오락실이 있다). 포어For 인스턴스 instance, 인in 더the 게임game 콜드called "인터페이스Interface," 플레이즈players 웨어 wear 어a 블라인드포울드blindfold 언드and 해브have 어a 비디오우video 캐머러camera 어 태치트attached. 데이They 와치watch 더the 비디오우video 피드feed 언드and 메익make 어 저스트먼트스adjustments 베이스트based 안on 데어their 파아트너'즈partner's 인스트럭션ズ instructions, 컨트로울링controlling 더the 스크린screen 어코어딩according 투to 더the 가 이던스guidance 프러바이더드provided. (예를 들어 인터페이스라는 게임에서는 눈가리개를 해서 비디오 카메라를 부착한 사람이 그 영상을 보며 조정하는데 화면 조종은 파트너의 지시에 의해 진행된다). 다이닝Dining 이즈is 어이저널리originally 멘트meant 투to 비be 엔조이어벌 enjoyable. (식사란 원래 즐거운 것이다). 더The 트렌드trend 이즈is 쉬프팅shifting 터워어즈 towards 유징using 더the 메써드method 어브of 조이어스joyous 하스퍼탈러티hospitality,, 웨어where 딜리셔스delicious 밀즈meals 아아are 서브드served 인in 어a 조이펄joyful 앤머 스피어atmosphere. (맛있는 식사를 중후한 분위기에서 대접하는 방법도 있지만 기쁨 유발로 환대하는 방법으로 활용하는 추세이다).

### 3.5 조이Joy 하스피털Hospital 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (기쁨 병원 작품업)

렛'스Let's 나우now 테익take 어a 룩look 앱at 디the 앱러케이션즈applications 어브of 인두싱inducing 해피너스happiness 인in 더the 메더컬medical 필드field. (지금부터 의료분야의 응용을 살펴보자). 앳At 퍼스트first 글랜스glance, 메더선medicine 언드and 인두싱inducing 해피너스happiness 메이may 심seem 컴플리틀리completely 언릴레이티드unrelated. (의료와 기쁨유발은 연뜻 봄서는 전혀 관계가 없는 것처럼 들릴 수도 있다). 하우에버However, 어판upon 퍼더further 쓰thought, 데어there 메이may 비be 노우no 어더other 필드field 댓that 리콰일즈requires 인두싱inducing 해피너스happiness 애즈as 머치much 애즈as 더the 메더컬medical 필드field. (그러나 생각하기에 따라서는 의료분야만큼 기쁨유발을 필요로 하는 분야도 없을 것 같다). 더The 워드word 하스피털hospital 해즈has 잇스its 오어러진즈origins 인in 더the 세임same 룻root 워드word 애즈as 하스퍼탈러티hospitality, 위치which 이즈is 인털러터드interpreted 애즈as 미닝meaning 웰커밍welcoming 언드and 제너러스generous 트릿먼트treatment. (기쁨유발과 더불어 환대라는 의미로 해석되고 있는 hospitality 의 hospital은 병원의 어원이다). 어브Of 코어스course, 하스퍼탈러티hospitality 이즈is 어a 마인드셋mindset, 언드and 이프if 원one 해즈has 어a 웰커밍welcoming 언드and 제너러스

generous 애터투드attitude, 잇it 이즈is 라익리likely 투to 비be 리플렉터드reflected 아우트워들리outwardly, 위치which 쿠드could 올소우also 비be 베너피셜beneficial 인in 어a 메더컬medical 세팅setting. (물론 환대란 정신적인 것으로 환대하는 마음이 있으면 바깥으로 드러나는 것은 아무래도 좋다고 생각할 수도 있다). 하우에버However, 이프if 보우쓰both 멘털mental 하스퍼탈러티hospitality 언드and 피지컬physical 엔조이먼트enjoyment 캔can 비be 프러바이더드provided 터게더together, 데어there 메이may 비be 노우no 베터better 스페이스space 던than 댓that. (다만 정신적인 환대와 물리적인 즐거움을 함께 제공할 수 있다면 그 보다 더 이상적인 공간은 없다).

보우쓰Both 멘털mental 하스퍼탈러티hospitality 언드and 프러바이딩providing 피지컬physical 엔조이먼트enjoyment 슈드should 고우go 핸드hand 인in 핸드hand. (정신적인 환대와 물리적인 즐거움을 함께 제공할 수 있어야 한다).

인In 댓that 센스sense, 더the 트러디셔널traditional 이미지image 어브of 하스피털즈hospitals 캐릭터라즈드characterized 바이by 디클리dimly 릿lit 코어리더즈corridors 언드and 코울드cold 월즈walls 슈드should 비be 임프루브드improved. (그런 의미에서 기존의 어두침침한 복도, 차가운 벽으로 대표되는 전통적인 병원의 모습은 개선되어야 한다). 디스This 이즈is 어a 퍼나머난phenomenon 노운known 애즈as "하스피털hospital 플레전터제이션pleasantization," 위치which 이즈is 그래주얼리gradually 이머징emerging 인in 코어리어Korea 애즈as 웰well. (이것은 "병원의 쾌적화"라고 하는 현상인데 한국에서도 조금씩 나타나고 있다). 하스피털즈Hospitals 라익like 부전'즈Busan's 밸터스트Baptist 하스피털Hospital 아아are 구드good 이그잼펄즈examples 어브of 디스this 트렌드trend. (부산의 침례 병원이 그 좋은 예이다). 밸터스트Baptist 하스피털Hospital, 서치such 애즈as 잇스its 마던modern 오퍼스office-빌딩building-라익like 익스티어리어exterior, 러쉬lush 루프탑rooftop 가아던garden, 코우히시브cohesive 언드and 카밍calming 컬러color 팔렛palette 원with 라이트light 크림cream 토운즈tones, 페이션트patient 룸즈rooms 이큅트equipped 원with 어메너티즈amenities 라익like 텔러비전즈televisions, 워어드로우브즈wardrobes, 언드and 샤워shower 퍼실러티즈facilities, 어텐션attention 투to 라이팅lighting, 내처럴natural 일루미네이션illumination, 언드and 템프러처temperature 컨트로울control 쓰루through 에어air 컨디셔닝conditioning, 이그젬플러파이즈exemplifies 머티컬러스meticulous 어텐션attention 투to 디테일detail. (침례병원은 최신 사무실 빌딩과 같은 외관, 울창한 녹음이 어우러진 옥상정원, 옅은 크림색으로 통일된 안정된 색채, 텔레비전, 벽장, 샤워시설을 갖춘 입원실, 채광, 조명, 에어컨디션에 의한 온도 조절 등에 이르기까지 세심한 배려를 하고 있다).

데어There 아아are 플랜티plenty 어브of 이그잼펄즈examples 어브of 메더컬medical 컴퍼트comfort 엔핸스먼트enhancement 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States 애즈as 웰well. (의료 쾌적화의 예는 미국에도 얼마든지 있다). 헬쓰Health 센트럴Central, 로우케이터드located 인in 더the 서버브즈suburbs 어브of 오어랜도우Orlando, 이즈is 어a 퍼블릭public 하스피털hospital 오운드owned 바이by 더the 스테이트state 어브of 플로어러더Florida. 하우에버However, 앳at 퍼스트first 글랜스glance, 잇it 리젬벌즈resembles 어a 컨벤션convention 센터center 오어or 어a 샤픽shopping 몰mall. (올랜도시 교외에 있는 헬스 센트럴은 플로리다주의 공공기관이 소유한 공공병원이지만 언뜻 봐서는 컨벤션 훌이나 쇼핑센터처럼 보인다). 잇스Its 디스팅크티브distinctive 디자인design 피처즈features 바이브런트vibrant 컬러즈colors 언드and 엠퍼사이즈드emphasized 슬랜터드slanted 라인즈lines. (화려한 색채와 기울어진 선을 강조한 독특한 설계가 특징이다). 어판Upon 엔터링entering 더the 퍼실리티facility, 율you'll 파인드find 어a 스페이션sspacious 에잇리엄atrium 월with 라운지lounge 소우퍼즈sofas. 프레쉬Fresh 트리즈trees 언드and 플라워즈flowers 크리에잇create 어a 서린serene 앤더스피어atmosphere 니어near 더the 피애노우piano. (입구에 들어서면 넓은 아트리움이 있고 라운지용 소파가 있으며, 싱싱한 나무와 꽃들이 피아노 곁에 안정된 분위기로 꾸며져 있다). 잇'sIt's 크와잇quite 스페이션sspacious 언드and 웰well-릿lit 월with 앰펄ample 서늘라이트sunlight, 메이킹making 잇it 레마니션트reminiscent 어브of 어a 호텔hotel 라비lobby 인in 잇셀프itself. (상당히 넓고 햇볕이 잘 들어와 채광도 좋기 때문에 호텔로비 그 자체이다). 어코어딩According 투to 어피셜즈officials, 어a 컴퓨터벌comfortable 하

스피털hospital 일리머네잇스eliminates 디the 앵자이어티즈anxieties 어브of 페이션트스patients 언드and 데어their 패멀리즈families, 프러바이딩providing 어a 카밍calming 인바이런먼트environment 댓that 컨트리붓스contributes 투to 더the 페이션트스'patients' 스터빌리티stability 언드and 퀵커quicker 리커브리recovery. (관계자에 따르면 쾌적한 병원은 환자와 가족의 불안을 없애 환자를 안정시키고 회복을 빠르게 한다고 한다). 인In 텍서스Texas, 더 the 메더컬Medical 시티City 언드and 인in 뉴New 햄프셔Hampshire, 더the 다아트머쓰Dartmouth-히치칵Hitchcock 메더컬Medical 센터Center, 피처feature 누мер러스numerous 샵shops 로우케이터드located 위씬within 더the 하스피털hospital 빌딩즈buildings. (텍사스주 메디컬 시티와 뉴 햄프셔 주의 닉터머스 히치코크 메디컬 센터에는 병원 건물 안에 많은 상점들이 입주해 있다). 레스터란트스Restaurants, 북스토어즈bookstores, 아이웨어eyewear 샵shops, 뱅크스banks, 컨비낸스convenience 스토어즈stores, 언드and 모어more 아아are 어베일러벌available, 메이킹making 디즈these 마아켓스markets 캄퍼러벌comparable 투to 레결러regular 샷핑shopping 센터즈centers. 섬Some 피펄people 이빈even 비짓visit 더the 하스피털hospital 데일리daily 포어for 샷핑shopping 퍼퍼서즈purposes. (레스토랑, 책방, 안경점, 은행, 일용품 상점 등, 어지간한 마켓에 버금가기 때문에 매일 병원에 쇼핑하러 오는 사람도 있을 정도이다).

어브Of 코어스course, 데어'즈there's 노우no 리전reason 포어for 페이션트스patients 오어or 데어their 패멀리즈families 투to 해브have 어a 네거티브negative 임프레션impression 아이더either. (물론 환자나 가족들에게도 평판이 나쁠 리가 없다).

애즈As 유you 노우know, 더the 유에스U.S. 헬쓰케어healthcare 인더스트리industry 이즈is 콧caught 인in 더the 월린드whirlwind 어브of 인슈런스insurance 시스템system 러폼즈reforms. (알다시피 미국 의료업계는 보험제도 개혁의 소용돌이에 있다). 디즈These 데이즈days, 하스피털즈hospitals 아아are 올소우also 프리퀀틀리frequently 언더고우잉undergoing 머저즈mergers 언드and 애퀴지션즈acquisitions, 시밀러similar 투to 더the 조이joy-인두싱inducing 인더스트리즈industries 어브of 필름film 프러덕션즈productions 오어or 씰theme 파아크스parks, 언드and 디즈these 무브먼트스movements 아아are 비커밍becoming 모어more 비저벌visible 애즈as 웰well. (요즘에는 병원도 영화 작품이나 주제공원 작품의 기쁨유발 업계처럼 인수합병도 빈번히 이루어지고 있으며, 그 움직임도 표면화되고 있다). 서바이빙Surviving 인in 디the 인더스트리industry 리콰일즈requires 서그니피컨트significant 에퍼트effort. (업계에서 살아남기 위해서는 상당한 노력이 필요하다). 원One 어브of 도우즈those 에퍼트스efforts 이즈is 디the 임플러멘테이션implementation 어브of 조이joy-인두싱inducing 엘러먼트스elements 위씬within 하스피털즈hospitals. (그 노력의 하나가 병원의 기쁨유발이다). 러가아들러스Regardless 어브of 웨더whether 잇'sit's 컨시더드considered 구드good 오어or 배드bad, 서치such 어a 트렌드trend 이즈is 언더웨이underway. (좋고 나쁘고를 떠나 그와 같은 흐름이 진행되고 있다).

### 3.5.1 기브Give 키즈kids 더the 월드world (기브 키즈 더 월드)

기브Give 키즈Kids 더The 월드World 인in 오어랜도우Orlando 이즈is 올소우also 어a 퍼실리티facility 댓that 슈드should 비be 노우터드noted, 칸트레어리contrary 투to 디스this 트렌드trend. (이런 흐름과는 달리 올랜도에 있는 “기브 키즈 더 월드”도 주목해야 할 시설이다). 디스This 플레이스place 이즈is 낫not 저스트just 어a 심펄simple 하스피털hospital. (이곳은 단순한 병원이 아니다). 이빈Even 모어more 소우so, 잇it 이즈is 낫not 어a 퍼실리티facility 댓that 트릭streats 일너시즈illnesses. (그렇다고 병을 치료하는 시설은 더더욱 아니다). 잇It 이즈is 어a 플레이스place 웨어where 칠드런children 러시브receive 어시스턴스assistance 웬when 데이they 비짓visit 베어리어스various 퍼실리티즈facilities 인in 오어랜도우Orlando 포어for 레저leisure. (어린이들이 올랜도의 여러 가지 시설에 놀러갈 때 도움을 받는 곳이다). 왜이Why 이즈is 어a 호우텔hotel 댓that 헬프스helps 칠드런children 엔조이enjoy 레저leisure 액티비티즈activities 릴레이티드related 투to 메더선medicine 언드and 러시빙

receiving 서포어트support? (어린이들이 놀러갈 수 있게 도와주는 호텔 그것이 왜 의료와 관련이 있으며 주목을 받는 것일까)?

더The 리전reason 이즈is 댓that 더the 칠드런children 후who 스테이stay 데어there 아아are 서퍼링suffering 프럼from 라이프life-쓰레터닝threatening 일너시즈illnesses. (그 까닭은 그곳에 머무는 어린이들이 난치병에 걸려 있기 때문이다).

기브Give 키즈Kids 더The 월드World, 위치which 오우펀드opened 인in 나인틴에이티에잇1988, 이즈is 어a 발런티어volunteer 오어거너제이션organization 크리에이터드created 월with 더the 퍼퍼스purpose 어브of 메이킹making 트립스trips 투to 오어랜도우Orlando 모어more 엔조이어별enjoyable 포어for 칠드런children 서퍼링suffering 프럼from 라이프life 쓰레터닝threatening 일너시즈illnesses. (1988년에 개장한 "기브 키즈 더 월드"는 난치병으로 고통의 나날을 보내고 있는 어린이들에게 올랜도 여행을 더 즐겁게 해주기 위한 취지로 생긴 자원봉사자 조직이다). 어이저널리Originally, 디the 이니셔티브initiative 스타아터드started 웬when 헨리Henri 랜드워쓰Landwirth, 어a 홀러코스트Holocaust 서바이버survivor 언드and 어a 포어머former 호우텔hotel 이그제커티브executive 인in 벨점Belgium, 런드learned 어바우트about 어a 영young 걸'즈girl's 파이널final 위쉬wish 투to 및meet 미키Mickey 마우스Mouse 비포어before 쉬she 서컴드succumbed 투to 어a 라이프life 쓰레터NINGthreatening 일너스illness 인in 나인틴에이티 식스1986. (본래는 벨기에에 유태인인 헨리 랜드워스라는 홀리데이 인 프랜 차이즈 경영자가 1986년 어떤 중병에 걸린 소녀의 마지막 소원이 미키 마우스를 만나는 것이라는 것을 알게 된 것이 그 발단이었다).

헨리Henri 랜드워쓰Landwirth 원티드wanted 투to 크리에잇create 조이펄joyful 메머리즈memories 포어for 칠드런children 후who 워were 인in 시멀러similar 시추에이션즈situations 애즈as 더the 영young 걸girl, 언드and 히즈his 위쉬wish 러시브드received 엠퍼씨empathy 언드and 서포어트support 프럼from 메니many 피펄people 언드and 코어퍼레이션즈corporations 애즈As 어a 리절트result 히he 와즈was 에이벌able 투to 프러바이드provide 프리free 액세스access 투to 호우텔즈hotels 언드and 엔터테인먼트entertainment 퍼실러티즈facilities 인in 디the 오어랜도우Orlando 에어리어area 포어for 디즈these 칠드런children 언드and 데어their 패밀리즈families 인In 나인틴에이티에잇1988, 기브Give 키즈Kids 더The 월드World, 어a 스페셜라이즈드specialized 퍼실리티facility 포어for 칠드런children 월with 라이프life 쓰레터NINGthreatening 일너시즈illnesses, 와즈was 컴플리터드completed 쌩크스thanks 투to 히즈his 에퍼트스efforts. (그 소녀와 같은 처지에 있는 어린이들에게 즐거운 추억을 만들어 주고 싶어 한 이 사람의 바램은 많은 사람들과 기업의 동감을 얻게되어, 올랜드 지역의 호텔과 유희시설을 무료로 이용할 수 있게 해 주었고, 1988년에는 잇It 해즈has 나우now 비컴become 어a 카인드kind 어브of 씽드themed 파아크park 월with 포어틴14 헥타아즈hectares 어브of 랜드land 언드and 피프티식스56 게스트guest 룸즈rooms. (현재 14헥타르의 토지와 56개의 객실을 가진 일종의 주제공원이 되었다). 인In 어디션addition 투to 빌러-스타일villa-style 어카머데이션즈accommodations 포어for 칠드런children 언드and 데어their 패밀리즈families, 디스this 퍼실리티facility 인클루즈includes 어a 레스터란트restaurant 네임드named 진저브레드Gingerbread 하우스House, 어a 처치church, 언드and 어더other 어메너티즈amenities. (이 시설내에는 어린이들과 그 가족을 위한 빌라 형식의 숙박시설 외에 진저 브레드 하우스라 이름 붙여진 식당, 교회 등이 있다).

더The 누new 퍼실리티facility 컴플리터드completed 인in 나인틴나인티포어1994, 캐슬Castle 어브of 미러컬Miracle, 월with 잇스its 머쉬룸mushroom 세입트shaped 어피런스appearance, 룹스looks 라익like 어a 매지컬magical 캐슬castle 프럼from 어a 페리테일fairytale 언드and 캔can 기브give 비지터즈visitors 어a 모우먼테어리momentary 일루전illusion 어브of 비잉being 인in 어a 누new, 팬태스티컬fantastical 씹theme 파아크park. (1994년 완성된 새로운 시설 "캐슬 오브 미라클(Castle of Miiracle)은 버섯 모양을 한 모습이 동화의 나라에 나오는 불가사의한 성 같아 순간적으로 새로운 주제공원에 와 있는 듯한 착각에 빠진다).

인사이드Inside, 데어there 이즈is 어a 레이즈드raised 플랫폼platform 웨어where 비지터즈visitors 캔can 시see 더the 라아지large 룻스roots 어브of 어a 트리tree 콜드called 잘리Jolly 할리Holly 데어There 이즈is 올소우also 어a 비디오우video 게임game 코어너corner 콜

called 해피Happy 호율섬Wholesome 룸Room 언드and 어a 스테이지stage 포어for 이벤트events 데더케이터드dedicated 투to 발런티어즈volunteers. (안에 들어가면 “졸리 훌리”라는 큰 나무 뿌리를 본 뜬 주제기구와 “해피 휘맨 룸(비디오 게임코너), 자원봉사자들을 위한 행사무대등이 있다). 퍼지Purzy 타임Time, 앤an 오울드old 클락clock 댓that 서브즈serves 애즈as 어a 게잇키퍼gatekeeper, 체인저즈changes 익스프레션즈expressions 프리퀀틀리frequently, 섬타임즈sometimes 월with 어a 휴머러스humorous 언드and 섬타임즈sometimes 월with 어a 시어리어스serious 익스프레션expression. (성 문지기이기도 한 오래된 시계 “퍼지 타임”은 웃기도 하고 자기도 하는 등 표정이 수시로 바뀐다). 인In 팩트fact, 멀터펄multiple 씽theme 파아크park 릴레이티드related 컴퍼니즈companies 파아티서페이터드participated 인in 더the 컨스트럭션construction 어브of 더the 퍼실리티facility. (사실은 시설건설에 다수의 주제공원 관련 기업이 참가했다). 디The 아이텍ITech 컴퍼니company, 위치which 오우버소oversaw 더the 컨스트럭션construction, 빌롱즈belongs 투to 원one 어브of 디the 오울더스트oldest 씽theme 파아크park 플래닝planning 컴퍼니즈companies (건설을 총지휘한 아이텍사는 주제공원 기획회사 중에서도 오래된 회사에 속한다). 인In 어디션addition, 메니many 씽theme 파아크park 릴레이티드related 컴퍼니즈companies 서치such 애즈as 애너메잇라닉스Animatronics 시스템즈Systems, 신아아트스CineArts 플로어러더Florida, 언드and 아이Eye 웍스Works 올소우also 파아티서페이터드participated. (그밖에 애니매틱 시스템, 시너버 플로리다, 아이워크스등과 같은 많은 주제공원 관련 기업이 참가했다). 잇It 캔can 비be 세드said 댓that 잇it 이즈is 앤an 이그잼펄example 어브of 업라이잉applying 트루true 커팅-에지cutting-edge 씽theme 파아크park 텍날러지technology. (진정한 첨단주제공원기술을 응용한 예라고 할 수 있다). 쌩크스Thanks 투to 더the 발런테어리voluntary 코우아파레이션cooperation 어브of 서치such 컴퍼니즈companies, 잇it 와즈was 파서벌possible 투to 빌드build 앤an 엑설런트excellent 퍼실리티facility 댓that 파아far 익시더드exceeded 더the 버짓budget. (이런 기업의 자발적인 협력으로 예산을 대폭 상회하는 우수한 시설을 지을 수 있었다고 한다).

어브Of 코어스course, 더the 할마아크hallmark 어브of 더the 월드World 이즈is 잇스its 서비스service, 래더rather 던than 잇스its 퍼실리티즈facilities. (물론 월드의 특징은 시설보다도 서비스이다). 인In 어디션addition 투to 피프티50 임플로이이즈employees, 에잇현드러드800 발런티어즈volunteers 아야are 워킹working 하아드hard. (50명 직원 외에 8백명의 자원봉사자가 수고하고 있다). 더The 카스트스costs 두링during 더the 컨스트럭션construction 피어리어드period 아야are 프라이메럴리primarily 본borne 바이by 더the 월드World 애즈as 어a 매터matter 어브of 프린서펄principle. (체재 기간중의 비용은 원칙적으로 모두 월드가 부담한다). 두링During 댓that 타임time, 칠드런children 언드and 패밀리즈families 캔can 엔조이enjoy 누мер러스numerous 레크리에이션recreational 퍼실리티즈facilities 인in 오어랜도우Orlando. (그 동안 어린이와 가족은 올랜도의 수많은 유희시설을 구경한다). 어코어딩According 투to 더the 스케줄schedule 프리페어드prepared 바이by 더the 월드World, 안on 더the 퍼스트first 언드and 세컨드second 데이day, 비지터즈visitors 월will 비짓visit 디즈니Disney 월드World, 안on 더the 써드third 데이day, 유너버설Universal 스튜디오우즈Studios, 안on 더the 포어쓰fourth 데이day, 시월드SeaWorld, 언드and 안on 더the 피프쓰fifth 데이day, 케너디Kennedy 스페이스Space 센터Center 오어or 사입러스Cypress 가아던즈Gardens(월드가 준비한 일정에 따르면 첫째, 둘째 날은 디즈니월드, 셋째 날은 유니버설 스튜디오, 넷째 날은 씨월드, 다섯째날 케네디 스페이스 센터 혹은 사이프레스 가든즈 등을 방문한다). 데이They 아야are 올all 씽theme 파아크스parks 댓that 에브리원everyone 완트swants 투to 비짓visit. (누구나 가고 싶어하는 주제공원들이다).

포어For 시어리어슬리seriously 일ill 칠드런children, 캐릭터즈characters 프럼from 디즈니Disney 언드and 시월드SeaWorld 컴come 아웃out 에브리every 데이day 투to 인커러지encourage 템them. (병이 심한 어린이들을 위해서는 디즈니와 씨월드에서 캐릭터들이 매일나와 어린이들을 격려한다). 올소우Also, 원스once 어a 웍week, 어a 디즈니Disney 엠플로이이employee 비짓ssvisits 투to 테익take 케어care 어브of 더the 칠드런children 포어for 페런트스parents 후who 해브have 낫not 해드had 타임time 포어for 템셀브즈themselves 드due

투to 데일리daily 차일드케어childcare 리스판서빌러티즈responsibilities. (또 매일 어린이 간 병을 위해서 자신들의 시간을 가질 수 없었던 부모들을 위해 주 1회 디즈니의 직원이 방문하여 어린이들을 돌봐 준다). 메니Many 페런트스parents 후who 해브have 테이컨taken 케어 care 어브of 데어their 식sick 칠드런children 포어for 어a 롱long 타임time 해브have 하아 들리hardly 에버ever 곤gone 아웃out 월with 이치each 어더other. (오랫동안 아픈 아이들을 돌보느라 자기들끼리 외출한 적이 거의 없는 부모도 많다). 잇It 이즈is 세드said 댓that 칠드런children 올소우also 러시브receive 컴퍼트comfort 바이by 기빙giving 데어their 페런트스 parents 섬some 프리덤freedom 언드and 릴리빙relieving 덤them 어브of 데어their 버던즈 burdens. (어린이들은 부모를 자유롭게 해드리고 수고를 조금이나마 덜어드림으로써 본인도 위로를 받는다고 한다).

더The 퍼실리티'즈facility's 유닉unique 피처feature 이즈is 잇스its 컨시더레이션 consideration 언드and 케어care 포어for 페이션트스patients, 벗but 잇it 액추얼리actually 엔커리지즈encourages 페이션트스patients 투to 무브move 어웨이away 프럼from 메더컬 medical 퍼실리티즈facilities 프로우액티블리proactively. (이 시설의 특징은 병자에 대한 배려와 간호지만 오히려 적극적으로 환자가 의료시설에서 멀어지게 한다). 바이By 캔셔슬리 consciously 디스턴싱distancing 칠드런children 프럼from 메더컬medical 퍼실리티즈 facilities, 디스this 퍼실리티facility 해즈has 디the 이펙트effect 어브of 얼라우잉allowing 덤them 투to 리턴return 투to 노어멀normal 라이프life. (의료시설에서 의식적으로 멀어짐으로써 어린이들이 평범한 생활로 돌아가게 하는 효과가 있다). 어브of 코어스course, 웨더 whether 잇it 이즈is 디자이러벌desirable 포어for 칠드런children 오어or 낫not 디펜즈 depends 안on 더the 디시전decision 어브of 덤셀브즈themselves 언드and 데어their 페런트스parents 애프터after 컨설팅consulting 월with 더the 프라이메어리primary 퍼지션 physician. (물론 그것이 어린이에게 바람직한 것인가는 본인과 부모가 주치의와 상담한 후에 결정한다). 디스This 애스펙트aspect 하일라잇스highlights 더the 니드need 포어for 더the 조이Joy 하스피털Hospital, 위치which 이즈is 앤an 익스텐션extension 어브of 더the 메더컬 medical 비즈너스business. (이 점이 의료사업의 연장인 "기쁨 병원"의 필요성이다).

디The 아페레이션operation 어브of 디스this 퍼실리티facility 이즈is 파서벌possible 드ue 투to 더the 스페셜special 인바이런먼트environment 웨어where 잇it 캔can 러시브receive 도우네이션즈donations 프럼from 컴퍼니즈companies 언드and 어브테인 obtain 더the 쿠우 아페레이션cooperation 어브of 발런티어volunteer 리소어시즈resources, 이빈even 위다우트 without 인게이징engaging 인in 메더컬medical 비즈너스business. (이 시설의 운영은 의료사업을 하지 않아도 기업으로부터의 기부를 받고 자원봉사자의 협력을 얻을 수 있는 특별한 환경이 있기 때문에 가능하다).

와일While 잇it 메이may 비be 임파서벌impossible 투to 크리에잇create 앤an 인바이런먼트 environment 댓that 베너핏스benefits 에브리원everyone 애즈as 머치much 애즈as 월드 World 더즈does, 잇it 이즈is 파서벌possible 투to 빌드build 퍼실리티즈facilities 베이스트 based 안on 더the 세임same 캔셉트concept 바이by 인베스팅investing 퍼블릭public 펀즈 funds. (월드만큼 혜택받는 환경을 똑같이 만든다는 것은 불가능한 이야기지만 공공자금을 투입함으로써 같은 발상에 기초한 시설을 짓는 것은 가능할 것이다). 더The 스코웁scope 어브 of 앱러케이션application 인클루즈includes 어a 와이드wide 레인지range, 서치such 애즈as 차일드케어childcare 퍼실리티즈facilities, 시느여senior 타운즈towns, 페이션트patient 퍼실리티즈facilities, 언드and 모어more. (육아시설, 실버타운, 환자시설 등 응용범위는 꽤 넓다).

대터Data: 포우스트Post 씽Theme 파아크Park (자료:포스트 테마파크)

### 3.6 오디오우비주얼Audiovisual 커뮤너케이션Communication 아아티스틱Artistic 비즈너스 Business (영상 통신 작품업)

비디오우즈Videos 컨베이convey 어a 웰쓰wealth 어브of 인포어메이션information 투to 어스

us in an instant compared to text or sound. (영상은 문자, 소리에 비해서 순식간에 많은 정보를 우리에게 전해준다). Therefore, the field of video is expected to play a pivotal role in creative endeavors. (그러므로 영상 분야는 작품업에서 핵심 역할을 하리라 기대된다). Accordingly, it is foreseen that the domestic and international markets in the field of video gradually expanding. (이에 따라 영상분야의 국내외 시장도 점차 확장되리라 본다). When our readers venture into this field, they have a high chance of success. (우리 독자들이 이 분야를 시도할 때 성공 확률이 높다).

The following is the Ministry's plan for commercialization of communication's video industry under the business plan for the IT sector under the Ministry of Science and ICT's initiative: (다음은 정보통신부의 영상IT 사업화 계획이다).

### 미니스트리Ministry 어브of 사이언스Science 언드and 아이시티ICT: 어드밴싱Advancing 노어씨스트Northeast 에이저Asia 애즈as 앤an 아이티IT 허브Hub (정통부, 동북아 IT 중심국 실현추진)

Korea is actively pursuing plans to emerge as a central hub for telecommunications industries in Northeast Asia. It is developing large-scale digital media convergence complexes in locations such as Songdo, Incheon, Sangam-dong, Seoul, and Busan. (우리나라가 동북아시아의 통신망 및 디지털 미디어산업의 중심국(Hub)으로 부상하는 방안이 적극 추진되고 인천 송도, 서울 상암동, 부산 등에 대규모 IT(정보기술) · 디지털 미디어 집적화 단지가 조성된다).

As part of the government-wide initiative to establish a Northeast Asia business hub, the Ministry has developed a "Northeast Asia IT Hub Strategy." This strategy aims to position Korea as a central country in the region. (정보통신부는 범정부적으로 추진중인 '동북아 비즈니스 중심국가 실현방안'의 일환으로 이같은 내용의 '동북아 IT 중심국가 실현방안'을 마련했다).

The Ministry has formulated a strategy for realizing a communication network hub, establishing major implementation strategies: transforming Northeast Asia into a communication network hub, creating integrated industries, and promoting foreign IT companies. (정통부가 마련한 동북아 IT 중심국가 실현방안은 동북아 통신망 허브화, 동북아 디지털 미디어 산업 중심지화, IT · 디지털미디어산업 집적화 단지 조성, 외국IT기업 투자유치 활성화 등 4대 실천전략을 담고 있다).

According to this plan, the Ministry aims to continuously enhance

더the 월드world- 클래스class 얼트러ultra-하이high-스피드speed 인포어메이션information 언드and 커뮤너케이션communication 네트웍network, 리딩leading 디the 인터그레이션integration 월with 오우버시즈overseas 커뮤너케이션communication 네트웍스networks. 디스This 이니셔티브initiative 에임즈aims 투to 파스터foster 언드and 디벨럽develop 사우쓰South 코어리어Korea 애즈as 더the 허브hub 포어for 노어씨스트Northeast 에이저'즈Asia's 커뮤너케이션communication 인프러스트럭처infrastructure. (이 방안에 따르면 정통부는 세계 최고수준의 초고속정보통신망을 지속적으로 고도화해 해외 정보통신망과의 연동을 주도해서, 우리나라를 동북아 통신인프라의 허브로 육성, 발전시키기로 했다). 더The 플랜plan 에임즈aims 투to 에네이별enable 피펄people 투to 프릴리freely 액세스access 얼트러ultra-하이high-스피드speed 인포어메이션information 언드and 커뮤너케이션communication 서비스 services 에니타임anytime 언드and 에니웨어anywhere. (언제, 어디서나 초고속 정보통신 서비스를 자유롭게 이용할 수 있게 할 계획이다).

퍼더모어Furthermore, 더the 로우밍roaming 컨트리즈countries 포어for 모우벌mobile 커뮤너케이션communication, 커런틀리currently 인클루딩including 저팬Japan, 차이너China, 홍콩Hong Kong, 서던certain 파아트스parts 어브of 더the 유나이터드United 스테잇스States, 오스트레일리Australia, 언드and 누New 질런드Zealand 어멍among 어더즈others, 월will 비be 익스팬더드expanded 투to 어a 토탈total 어브of 피프티50 컨트리즈countries 바이by 디the 엔드end 어브of 디스this 이어year, 월with 디the 어디션addition 어브of 로우밍roaming 컨트리즈countries 서치such 애즈as 비엣남Vietnam, 멕서코우Mexico, 망고울리어Mongolia, 언드and 이탈리Italy., (또한 이동통신의 로밍 국가를 현재 일본, 중국, 홍콩, 미국 일부, 호주, 뉴질랜드 등 35개국에서 올해 말까지 베트남, 멕시코, 몽골, 이탈리아 등 로밍국가를 추가해 총 50개국으로 확대할 예정이다).

더The 미너스트리Ministry 어브of 사이언스Science 언드and 아이시티ICT 플랜즈plans 투to 파스터foster 디the 인터그레이션integration 어브of 아이티IT 언드and 디저털digital 미디어media 인더스트리즈industries 인in 리전즈regions 서치such 애즈as 인촌'즈Incheon's 송두Songdo, 소울'즈Seoul's 디저털Digital 미디어Media 시티City (디엠시DMC) 인in 생엄Sangam-동dong, 언드and 부전'즈Busan's 켄텀Centum 시티City. 디The 에임aim 이즈is 투to 프러모우트promote 디즈these 에어리어즈areas 애즈as 허브즈hubs 포어for 리저널regional 그로우쓰growth 언드and 인커러지encourage 더the 칸센트레이션concentration 어브of 아이티IT 언드and 디저털digital 미디어media 인더스트리즈industries 위씬within 도우즈those 리전즈regions. (정통부는 인천 송도, 서울 상암동 디지털미디어시티(DMC), 부산 센텀 시티 등을 해당 지역내 IT. 디지털 미디어 산업의 집적화를 유도, 지역성장의 거점으로 육성해 나간다는 방침이다).

투To 어치브achieve 디스this, 키key 아이티IT 언드and 디저털digital 미디어media 인더스트리industry 인터그레이션integration 에어리어즈areas, 인클루딩including 아이티IT-릴레이티드related 컴퓨터즈companies, 서포어트support 인스티튜션즈institutions, 언드and 퍼실러티즈facilities, 월will 비be 데지그네이티드designated 애즈as '아이티IT 타운즈Towns' 언드and 칸센트레이터드concentrated 디벨럽먼트development 월will 비be 프러모우터드promoted. 어디셔널리Additionally, 데어there 아아are 플랜즈plans 투to 서포어트support 디the 인터내셔널international 익스팬션expansion 어브of 더메스틱domestic 아이티IT 언드and 디저털digital 미디어media 인더스트리industry 인터그레이션integration 조운즈zones 쓰루through 디the 오우버시즈overseas 디스트러뷰션distribution 언드and 네트웍network 이스태블리쉬먼트establishment 어브of 더메스틱domestic 프러덕션즈productions. (이를 위해 IT관련 기업, 지원기관, 시설 등이 집적되고 있는 주요 IT.디지털 미디어 산업 집적지역을 'IT타운'으로 지정, 집중 육성하는 한편 국내 제작물의 해외배급, 유통망 구축을 통해 국내 IT. 디지털 미디어 산업 집적화단지의 해외진출을 지원할 계획이다).

퍼더모어Furthermore, 위씬within 더the 스코웁scope 어브of 더the 토탈total 커패서티capacity 리밋limit 인in 더the 캐피털capital 에어리어area, 프라이오어러티priority 월will 비be 기번given 투to 얼라우잉allowing 디the 이스태블리쉬먼트establishment 언드and 익스팬션expansion 어브of 아이티IT 미디어media-릴레이티드related 컴퓨터즈companies, 포런

foreign-invested companies, and IT-related universities. In order to activate industry-academia collaboration, it is planned to permit the installation of research institutes within university-affiliated research complexes such as IT and digital media integration zones, even if they do not own the land or buildings. (또한, 수도권 총량 제한의 범위내에서 IT미디어 관련기업, 외국인 투자 기업 및 IT관련 대학의 신·증설을 우선 허용하며 산학협력 활성화를 위해 IT·디지털 미디어 집적화 단지 등 지식정보 관련 산업단지내에 대학부설 연구기관을 설치하는 경우 자기소유 부지·건물이 아니더라도 설치할 수 있도록 허용할 예정이다).

The Ministry of Information and Communication is actively promoting the integration of cutting-edge information and digital technologies into domestic industries such as video, music, and gaming. To achieve this, the Korea Content Resource Center (케이시아아시 KCRC) has been established to provide new digital content necessary for the development of the domestic cultural content industry. Additionally, they are committed to driving the development of digital technologies for traditional cultural industries like animation, publishing, and broadcasting. (정통부는 국내 영상, 음반, 게임산업 등 디지털 미디어 산업에 세계최고 수준의 정보통신, 디지털 기술 접목을 위해 코리아콘텐츠리소스센터(KCRC)를 구축, 국내 문화 콘텐츠산업의 발전에 필요한 새로운 디지털 콘텐츠를 제공하는 한편 애니메이션, 출판, 방송 등 전통적 문화산업에 대한 디지털기술 개발도 적극 추진키로 했다).

In conjunction with these efforts, they are establishing collaborative production studios for publishing comics, animation, and characters to strengthen the concept of 'One Source, Multi Use'. They also planning to host the Korea International Book Fair to promote the popularization of e-books, while simultaneously building a comprehensive support system to adapt to new production environments. (이와 함께 출판문화와 애니메이션, 캐릭터 연계 공동 제작실을 구축해 'One Source, Multi Use'를 강화하고 한국전자책 산업전(展)을 개최, 전자책 대중화를 유도하며 HDTV(고품질TV) 등 새로운 제작환경에 대응한 종합지원 체제를 구축할 계획이다).

To enhance the attraction of foreign IT companies, the Ministry of Information and Communication plans to improve the business environment for IT companies through international standards. This includes elevating regulations and intellectual property protection related to telecommunications industry to the level of advanced countries.

(외국 IT기업의 투자유치를 활성화하기 위해 작품재산권 보호와 통신산업 관련 규제제도를 선진국 수준으로 끌어올리는 등 IT기업의 경영환경을 국제수준에 부합하도록 개선해 나가기로 했다).

To 어치브achieve 디스this, 더the 미너스트리Ministry 플랜즈plans 투to 리바이즈revise 더the 컴퓨터Computer 프로그램Program 프레텍션Protection 액트Act, 스트렝썬 strengthen 더the 프레텍션protection 어브of 카피라이트copyright 호ول더즈'holders' 라잇스 rights, 언드and 아퍼레일operate 어a 데더케이터드dedicated 엔포어스먼트enforcement 팀 team 투to 엔핸스enhance 더the 마너터링monitoring 언드and 크랙다운crackdown 안on 일리걸illegal 립러덕션reproduction 언드and 디스트러뷰션distribution 어브of 컴퓨터 computer 프로그램즈programs. (이를 위해 컴퓨터 프로그램 보호법을 개정, 저작권자의 권리보호를 강화하고 상시 단속반을 운영하여 프로그램의 불법복제 및 불법유통을 단속을 강화할 계획이다).

퍼더모어Furthermore, 더the 미너스트리Ministry 에임즈aims 투to 심플러파이simplify 더the 텔러커뮤니케이션즈telecommunications 비즈너스business 라이선싱licensing 시스템system 언드and 엔핸스enhance 뮤추얼mutual 인터커넥션interconnection 스탠더즈standards. ItIt 식스seeks 투to 임프루브improve 더the 레걸러토어리regulatory 프레이므워framework 포어 for 더the 텔러커뮤니케이션즈telecommunications 마아컷market 투to 얼라인align 월with 어드밴스트advanced 컨트리즈countries, 패스터링fostering 어a 트랜스페런트transparent 언드and 페어fair 마아컷market 인바이런먼트environment. 어디셔널리Additionally, inin 더 the 도우하Doha 너고우쉬에이션즈negotiations, 더the 미너스트리Ministry 플랜즈plans 투to 액티블리actively 애드버케이트advocate 포어for 디the 익스팬션expansion 어브of 텔러커뮤니 케이션즈telecommunications 마아컷market 오우퍼닝opening inin 어더other 컨트리즈 countries 투to 퍼실러테이트facilitate 디the 오우버시즈overseas 익스팬션expansion 어브of 더메스틱domestic 텔러커뮤니케이션즈telecommunications 서비스service 프러바이더즈 providers. (또 통신사업 허가제도를 간소화하고 상호접속기준을 보완하는 등 통신 시장 규제제도를 선진국으로 개선하여 투명하고 공정한 시장환경을 조성하는 한편 도하(Doha)협상에서 국내 통신서비스업체의 해외진출 확대를 위해 타국에 대해 통신시장 개방을 확대할 것을 적극 요구할 방침이다).

The 미너스트리Ministry 어브of 인포어메이션Information 언드and 커뮤니케이션 Communication 플랜즈plans 투to 프리젠혌present 더the 리선틀리recently 디벨립트 developed 플랜plan 포어for 더the 릴리제이션realization 어브of 더the 노어씨스트 Northeast 에이저Asia 아이티IT 허브hub 컨트리country 투to 더the 미드mid-먼쓰month 에 커나믹Economic 팔러시Policy 코우오어더네이션Coordination 미팅Meeting. (정통부는 이번에 마련한 동북아 IT 중심국가 실현방안을 이달 중순 경제 정책 조정회의에 상정하여 정부정책으로 확정할 계획이다).

소어스Source: 얀hapYonhap 뉴즈News [자료: 연합뉴스]

### 3.7 게임Game 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (게임 작품업)

The 오씨author 프리딕티드predicted inin 나인틴나인티포어1994 닷that 더the 웨브web 게임game 인더스트리industry 워드would 비컴become 액티브active 두due 투to 더the 라이즈rise 어브of 어a 소우사이이티society 센터드centered 어라운드around 웍스works, 언드and 퍼블리쉬트published 디스this 프리딕션prediction 안on 더the 웨브사이트website 어브of 더the 크리스천Christian 인벤션Invention 보우케이션널Vocational 스쿨School. (저자는 작품화 사회도래로 인하여 웹 게임 산업이 활성화 될 것이라고 1994년에 예측하고서 기독발명직업전문학교 웹 홈페이지에 이를 게재하였으며, 지금도 게재하고 있다). The 오씨author 올소우also 틯taught 웨브web 게임game 언드and 웨브web 디자인design 투to 스튜던트스 students 앳at 핸시오우Hanseo 보우케이션널Vocational 칼리지College. (또한 한서전문학교

학생들에게 웹 게임, 웹 디자인을 개설하여 가르쳤었다). 퍼더모어Furthermore, 두링during 디the 오씨'즈author's 타임time 인in 더the 거번먼트government, 데이they 센트sent 인포어 메이션information 어바우트about 디the 애드벤트advent 어브of 어a 소우사이이티society 포 우커스트focused 안on 크리에이티브creative 웍스works 투to 더the 거번먼트government 바 이어via 디the 인터넷internet. 데이They 어필드appealed 포어for 디the 익스팬션expansion 어브of 더the 파운데이셔널foundational 인더스트리industry, 인터넷internet 커뮤너케이션 communication 라인즈lines, 월with 디the 에임aim 어브of 퍼지셔닝positioning 코어리어 Korea 애즈as 어a 글로우벌global 리더leader 인in 더the 크리에이티브creative 인더스트리 industry 소우사이이티society, 크리에이팅creating 어a 스트롱strong 네이션nation. (또한 국민의 정부시절에 작품화 사회의 도래에 대한 자료를 정부에 인터넷으로 보내면서, 이의 기반 산업인 인터넷 통신 선로를 확충해서, 세계최초로 한국이 작품업 사회를 이루어 최강한국을 이루자고 호소하였다). 나우Now, 텐10 이어즈years 레이터later, 잇it 브링즈brings 이멘스 immense 조이joy 투to 하어hear 댓that 코어리언Korean 웨브web 게임즈games 해브have 서패스트surpassed 저팬Japan 언드and 더the 유나이터드United 스테잇스States, 메인테이닝 maintaining 데어their 퍼지션position 애즈as 글로우벌global 리더즈leaders. 디스This 이즈 is 어a 서그니피컨트significant 어캄플리쉬먼트accomplishment 댓that 이즈is 디플리deeply 새티스파이잉satisfying. (그로부터 10년이 지난 지금, 한국의 웹 게임이 일본과 미국을 제치고 세계 선두 자리를 유지하고 있다는 소식에 크나큰 공동성취의 기쁨을 느낀다).

피펄People 후who 엔조이enjoy 게이밍gaming 파인드find 플레저pleasure 인in 오우닝 owning 버추얼virtual 아이템즈items 쓰루through 웨브web 게임즈games, 어콰일잉 acquiring 페이드paid 아이템즈items 위씬within 더the 게임즈games 덴셀브즈themselves.. (게임을 즐기는 사람들은 웹 게임을 통하여 게임 속에서 유료의 소품을 소유하는 기쁨을 갖는다). 퍼더모어Furthermore, 와일while 플레이잉playing 웨브web 게임즈games, 피펄people 오픈often 셰어share 어a 센스sense 어브of 카머라더리camaraderie 바이by 렌딩lending 언드and 바아로우잉borrowing 오운드owned 버추얼virtual 아이템즈items 어멍among 이치 each 어더other. (또한 웹 게임을 하던 마음씨 좋은 사람을 만나서 소유한 소품을 빌려주고 빌려 받는 사랑을 나누게 된다). 어디셔널리Additionally, 쓰루through 컴페터티브competitive 게임플레이gameplay, 플레이즈players 익스피어리언스experience 어a 사이컬cycle 어브of 조이joy 언드and 디서포인트먼트disappointment 애즈as 데이they 올터넷alternate 비트원 between 위닝winning 언드and 루징losing. (또한 게임 겨루기를 통하여 승자와 패자를 반복하면서 기쁨과 아쉬움이 반복된다). 쓰루Through 디스this 프로세스process, 플레이즈players 컴come 투to 업리쉬에잇appreciate 더the 밸류value 어브of 커뮤너티community 바이by 테이킹taking 안on 더the 로울role 어브of 게이밍gaming 어포우넌트스opponents 포어for 이치each 어더other. (이를 통하여 게임 상대자가 되어주는 공동체의 소중함을 느끼게 된다). 행경Hankyung 비즈니스Business, 퍼블리쉬트published 바이by 더the 코어리어Korea 에커나믹Economic 데일리Daily, 딜즈deals 월with 코어리언Korean 웨브web 게임game 아아터컬즈 articles 인in 디테일detail, 언드and 인트러두시즈introduces 템them 하여here. (한국의 웹 게임 기사를 한국경제신문사에서 발행한 [한경비즈니스]에서 자세히 다루고 있어 이를 여기에 소개한다).

게임Game 마이티Mighty 코어리어Korea. '월With 캔퍼덴스Confidence' (게임 최강한국. '위풍당당')

이빈Even 더the 유나이터드United 스테잇스States 캔'tcan't 서패스surpass 게임Game 마이티Mighty 코어리어'즈Korea's 리딩leading 퍼지션position (미국도 게임 최강한국을 선두자리 넘보지 못해)

어카운트스Accounts 포어for 에이티쓰리포인트식스퍼센트83.6% 어브of 토탠total 게임 game 엑스포어트sexports, (전체 게임수출의 83.6%차지),

언스타퍼벌Unstoppable 인퍼넛infinite 레이싱racing, 더the 비거러스vigorous 서지surge 어

브of 코어리언Korean 게임즈games 터워어즈towards 더the 월'즈world's 서멋summit 이즈is 스트롱strong. (거칠 것 없는 무한질주, 세계 정상을 향한 한국 게임의 뛴박질이 힘차다). 나우Now, 더the 서멋summit 이즈is 위씬within 리치reach. (이제 고지가 눈앞에 들어왔다). 잇'sIt's 빈been 저스트just 텐10 이어즈years 신스since 더the 게임game 인더스트리industry 플랜터드planted 더the 시즈seeds 어브of 그로우쓰growth 인in 더the 더메스틱domestic 마아컷market, 벗but 더the 프라그레스progress 해즈has 빈been 서그니피컨트significant. (게임산업이 국내시장에 성장의 씨앗을 뿌린지 겨우 10년, 짧지만 굵은 행보였다). 인In 더the 렐므realm 어브of 웨브web 게임즈games, 잇it 해즈has 펌리firmly 이스태블리쉬트established 잇스its 퍼지션position 애즈as 디the 애브설롯 absolute 리더leader, (웹 게임에서는 절대 강자의 지위를 굳혔다). 모우벌Mobile ('셀cell 포운phone) 게임즈games 아아are 올소우also 안on 더the 버지verge 어브of 리칭reaching 더the 서멋summit. (모바일(핸드폰)게임도 정상을 목전에 두고 있다). 데어There 심즈seems 투to 비be 노우no 라이벌rival 컨트리country 쓰레터닝threatening 코어리어Korea 인in 더the 필드field 어브of 게임즈games 인터그레이터드integrated 원with 커뮤너케이션communication. (통신과 접목한 게임분야에서 한국을 위협할 라이벌 국가는 없어 보인다). 나우Now, 애즈as 더the 게임game 인더스트리industry 해즈has 트랜스폼드transformed 프럼from 비잉being 트리터드treated 애즈as 어a 미스처버스mischievous 패스타임pastime 투to 리딩leading 더the 웨이way 인in 포런foreign 익스체인지exchange 어닝즈earnings 애즈as 어a 넥스트next-제너레이션generation 그로우쓰growth 인더스트리industry, 위we 해브have 이그재먼드examined 더the 밸런스balance 쇼sheet 어브of 더the 게임game 인더스트리industry. (천덕꾸러기 취급을 받던 게임이 외화획득에 앞장설 차세대 성장산업으로 탈바꿈한 현재, 게임산업의 대차대조표를 따져봤다).

더The 코어리언Korean 게임game 인더스트리industry 샤인즈shines 브라이리brightly. (한국 게임산업이 눈부시다). 저스트Just 래스트last 이어year, 잇it 그루grew 바이by 어a 스태거링staggering 피프틴포인트에잇퍼센트15.8%. (지난해만 해도 15.8%나 몸집을 키웠다). 잇It 해즈has 아웃페이스트outpaced 더the 더메스틱domestic 에커나믹economic 그로우쓰growth 레이트rate 어브of 저스트just 쓰리포인트원퍼센트3.1% 바이by 파이브포울드fivefold. (3.1%에 불과한 국내 경제성장률을 5배나 앞지른 것이다). 이스페셜리Eespecially, 더the 래퍼드rapid 프라그레스progress 인in 웨브web 언드and 모우벌mobile 게임즈games 이즈is 스태거링staggering. (특히 웹 게임과 모바일 게임의 대약진은 어지러울 정도이다). 더The 그로우쓰growth 레잇스rates 리치트reached 식스티식스포인트에잇퍼센트66.8% 언드and 포어티파이브포인트투퍼센트45.2% 리스펙티블리respectively. (신장률이 각각 66.8%, 45.2%에 달했다). 웬When 컨시더링considering 글로우벌global 마아컷market 셰어share, 웨브web 게임즈games 툭took 더the 리드lead 앗at 써디원포인트포어퍼센트31.4%, 와일while 모우벌mobile 게임즈games 시쿨드secured 더the 세컨드second 퍼지션position 앗at 써틴포인트투퍼센트13.2%. (세계시장 점유율을 따지면 웹 게임이 31.4%로 1위, 모바일 게임은 13.2%로 2위에 올랐다).

아우어Our 웨브web 게임즈games 아아are 어a 셰어드shared 폼form 어브of 엔터테인먼트entertainment 엔조이드enjoyed 바이by 피펄people 올all 어라운드around 더the 월드world. (우리의 웹 게임은 세계인이 즐기는 공통의 오락거리다). 데어'즈There's 하아들리hardly 에니any 플레이스place 웨어where 아우어our 게임즈games 해번'thaven't 메이드made 데어their 프레전스presence 펠트felt, 인클루딩including 차이너China, 타이완Taiwan, 저팬Japan, 타일랜드Thailand, 더the 유나이터드United 스테잇스States, 언드and 모어more. (중국, 대만, 일본, 태국, 미국 등 진출하지 않은 곳이 없다). 위We 아아are 이스태블리슁establishing 브랜처즈branches 언드and 코어퍼레이션즈corporations 올all 어라운드around 더the 월드world, 인텐시파이잉intensifying 아우어our 로우컬local 스트래터지즈strategies 언드and 에퍼트스efforts. (세계 곳곳에 지사와 법인을 세우고 현지 공략에 박차를 가하고 있다). 디The 엑스포어트export 스케일scale 이즈is 올소우also 익스팬딩expanding 시그니피컨틀리significantly. (수출규모도 팽창일로다). 엔씨소프트NCsoft 어느즈earns 트웬티20 빌련billion 원won 애뉴얼리annually 오운리only 인in 타이완Taiwan. (엔씨소프트는 대만에서만

매년 200억원을 벌어들인다). 위메이'즈Wemade's '미어'즈Mir's 레전드Legend' 리메인즈remains 인크레더블리incredibly 파펼러popular, 투to 디the 익스텐트extent 어브of 캡처링capturing 오우버over 해프half 어브of 디the 인타여entire 차이니즈Chinese 마아컷market.(위메이드의 '미르의 전설'은 전체 중국시장의 과반수를 차지할 정도로 인기가 식을 줄 모른다). 그래버티'즈Gravity's 'rag나락Ragnarok,' 위치which 해즈has 익스팬더드expanded 투to 에이틴18 컨트리즈countries, 이즈is 비잉being 워리warmly 웰컴드welcomed 웨레버wherever 잇it 고우즈goes. (18개국에 진출한 그라비티의 'rag나락'은 가는 곳마다 환영을 받고 있다). 넥선'즈Nexon's '비엔비BnB', 서니 와이엔케이'즈SunnyYNK's '실Seal 온라인Online', 언드and 웨브전'즈Webzen's '에뮤MU' 아아are 올소우also 세일링sailing 스무들리smoothly. (넥슨의 '비엔비', 써니YNK의 '씰온라인', 웹젠의 '뮤'도 순항 중이다).

월With 더the 프라피터빌리티profitability 어브of 더the 게이밍gaming 인더스트리industry 비잉being 프루번proven, 프라머넌트prominent 컴퍼니즈companies 해브have 빈been 디클레링declaring 데어their 엔트리entry 인투into 더the 게임game 마아컷market 원one 애프터after 어너더another. (게임산업의 수익성이 겸증되면서 유수한 업체들이 속속 게임시장 진출을 선언하고 나섰다). 애즈As 어a 리절트result, 더the 게임game 포어털portal 인더스트리industry 댓that 익스클루시브리exclusively 서브즈serves 게임즈games 이즈is 커런틀리currently 익스피어리언싱experiencing 어a 바이브런트vibrant 봄boom, 레머니션트reminiscent 어브of 더the 스프링Spring 언드and 오후Autumn 피어리어드Period. (이에 따라 게임만 전문으로 서비스하는 게임포털업계는 현재 춘추전국시대를 방불케 한다). 저스트Just 래스트last 이어year, 데어there 워were 미얼리merely 어a 퓨few, 벗but 나우now 잇it 서패시즈surpasses 텐ten 컴퍼니즈companies. (지난해만 해도 서너 개에 불과하던 것이 현재는 10곳을 훌쩍 뛰어넘는다). 데어There 아아are 올소우also 크와잇quite 어a 퓨few 누new 엔트런트스entrants 히어here. (여기엔 새로 뛰어들려는 업체도 적잖다). 애즈As 어a 리절트result, 디the 인더스트리industry 이즈is 페이싱facing 어a 브레쓰테이킹breathaking 에어러era 어브of 마아커팅marketing 워어페어warfare. (이에 따라 업계는 숨막히는 마케팅전쟁 시대를 맞고 있다).

프리비어슬리Previously 언신unseen 마아커팅marketing 텍닉스techniques 아아are 비잉being 언베일드unveiled 원one 애프터after 어너더another. (이전에 볼 수 없었던 마케팅 기법들이 잇달아 선보이고 있다). 카스트스Costs 아아are 카스트스costs, 언드and 데어there 와즈was 노우no 스페셜special 리전reason 투to 인게이지engage 인in 마아커팅marketing 인in 더the 게임game 마아컷market, 벗but 디the 인바이런먼트environment 이즈is 래퍼들리rapidly 제인징changing. (비용도 비용이고 특별히 마케팅을 펼칠 이유도 없던 게임시장의 환경이 급격히 변화하고 있는 것이다). 인텐스Intense 에퍼트sefforts 아아are 비잉being 메이드made 투to 캡처capture 디the 어텐션attention 어브of 유저즈users, 인클루딩including 애드버타이징advertising 배틀즈battles 피처링featuring 스타아즈stars 라익like 리Lee 효리Hyori 언드and 파아크Park 정Jung-Yah, 프러모우션promotion 캠페인즈campaigns 쇼우케이싱showcasing 파펼러popular 싱어즈singers, 언드and 코우아퍼레이티브cooperative 마아커팅marketing 월with 오플린offline 컴퍼니즈companies 댓that 셰어share 뮤추얼mutual 인트러스트스interests. (이효리, 박정아 등 스타를 기용한 광고전, 최근 인기를 끌고 있는 가수를 전면에 내세운 홍보전, 이해관계가 맞는 오프라인 업체와 제휴한 공동마케팅 등 유저들의 눈길을 받기 위한 노력이 치열하다). 애즈As 캄퍼티션competition 인텐시파이즈intensifies, 더the 스페이스space 포어for 스몰small 언드and 누new 컴퍼니즈companies 텐즈tends 투to 쉬링크shrink. (경쟁이 치열할수록 중소 신규업체들의 설자리는 좁아지기 마련이다). 이빈Even 애프터after 크리에이팅creating 그레이트great 게임즈games, 잇'sit's 낫not 언카먼uncommon 투to 히어hear 사이즈sights 어바우트about 더the 디퍼컬티difficulty 어브of 엔터링entering 더the 마아컷market. (좋은 게임을 만들고도 시장진입을 할 수 없다는 한숨을 어렵지 않게 들을 수 있다). 벗But 웨어where 데어'즈there's 어a 월will, 데어'즈there's 어a 웨이way. (하지만 뜻이 있는 곳에 길이 있는 법). 데어There 아아are 크와잇quite 어a 퓨few 컴퍼니즈companies 댓that 캡처capture 디the 인크리싱글리increasingly 스페셜라이즈드specialized 디맨즈demands 어브of 유저즈users 언드and 브링bring 어a 프

레쉬fresh 브리즈breeze 투to 더the 마아컷market. (갈수록 세분화되는 유저들의 요구를 포착, 시장에 신선한 바람을 일으키는 업체가 적잖다). 데어Their 웨펜즈weapons 아아are 라이트웨잇lightweight, 이지easy, 언버던드unburdened, 언드and 치어펄cheerful 게임즈games. (이들의 무기는 가볍고, 쉽고, 부담 없고 경쾌한 게임이다). 더The 게임즈games 메이may 비be 라이트웨잇lightweight, 벗but 더the 파켓스pockets 데이they 필fill 아아are 서브스탠셜substantial. (게임은 가볍지만 이들이 채우는 돈주머니는 둑직하다). 어A 렙러젠터티브representative 케이스case 이즈is 넥슨'즈Nexon's 메이펄스토어리MapleStory, 위치which 어느느earns 원포인트파이브1.5 빌련billion 원won 퍼per 먼쓰month. (매월 15억원을 벌어들이는 넥슨의 메이플스토리가 대표적인 경우다). 데어There 아아are 낫not 저스트just 원one 오어or 투two 인스턴서즈instances 댓that 메익make 어스us 리얼라이즈realize 더the 세버럴several 립스leaps 더the 게이밍gaming 인더스트리industry 해즈has 테이컨taken. (게임산업이 몇 단계 도약했다는 것을 실감할 수 있는 대목은 한두가지가 아니다). 퍼스트First 언드and 포어모우스트foremost, 더the 릴러제이션realization 어브of '원One 소어스Source, 멀티Multi-유스Use,' 위치which 올all 컨텐트content 컴퍼니즈companies 드림dream 어브of, 이즈is 커밍coming 투to 라이프life. (우선 모든 콘텐츠업체들이 꿈꾸는 '원소스 멀티유스'가 실체를 드러내고 있는 것). '원One 소어스Source 멀티Multi-유스Use' 러퍼즈refers 투to 어a 비즈너스business 마델model 댓that 유털라이지즈utilizes 어a 싱걸single 컨텐트content 억로스across 멀터펄multiple 잔러즈genres, 시멀러similar 투to 디즈니'즈Disney's 미키Mickey 마우스Mouse. ('원소스 멀티 유스'는 디즈니의 미키마우스처럼 하나의 소재를 여러 장르에 걸쳐 활용하는 비즈니스를 말한다). 잇It 인발브즈involves 크리에이팅creating 페어리fairy 테일즈tales, 캐릭터character 달즈dolls, 카믹comic 북스books, 무비즈movies, 언드and 토이즈toys 유징using 캐릭터즈characters 프럼from 위씬within 더the 게임game. (게임 속의 캐릭터를 이용해 동화책, 캐릭터 인형, 만화영화, 완구를 만드는 것이다). 올도우Although 스틸still 마더스트modest, 인더스트리industry 인사이더즈insiders 빌리브believe 댓that 잇it 월will 비컴become 앤an 임포어턴트important 소어스source 어브of 레버뉴revenue 포어for 디the 인더스트리industry. (작은 미미하지만 머잖아 업계의 중요한 수익원으로 자리잡을 것이라고 관계자들은 입을 모은다). 디The 액티브active 파아티서페이션participation 어브of 피메일female 시이오우즈CEOs, 치프Chief 이그제커티브Executive 오퍼서즈Officers, 이즈is 올소우also 워쓰worth 노우팅noting 언드and 페이잉paying 어텐션attention 투to. (여성CEO들의 활약도 눈여겨볼 만한 관심거리다). 게임즈Games 크리에이터드created 베이스트based 안on 페머넌feminine 센시빌리티즈sensibilities 아아are 제너레이팅generating 인컴income 바이by 브링잉bringing 프리비어슬리previously 마아저널라이즈드marginalized 위먼women 인투into 어a 누new 게이머gamer 데머그래픽demographic. (여성적 감성을 바탕으로 제작된 게임들은 그동안 게임에서 소외돼 있던 여성들을 새로운 게임 유저층으로 불러들이는 소득을 낳고 있다).

**글로우벌Global 웹Web 게임즈Games: 엑스포어트스Exports 익시드exceed 임포어트스imports 바이by 식스헌드려드식스티쓰리663 타임즈times.** (세계로 가는 웹 게임: 수출이 수입 663배이다).

더The 래퍼드rapid 그로우쓰growth 어브of 디the 온라인online 게이밍gaming 인더스트리industry 이즈is 대절링dazzling. (웹 게임산업의 약진이 눈부시다). 어코어딩According 투to 더the "투싸우전드포어2004 사우쓰South 코어리어Korea 게임Game 와잇White 페이퍼Paper" 퍼블리쉬트published 바이by 더the 미너스트리Ministry 어브of 컬처Culture, 스포어트스Sports 언드and 투어리점Tourism 언드and 더the 코어리어Korea 게임Game 인더스트리Industry 에이전시Agency, 더the 더메스틱domestic 온라인online 게이밍gaming 마아컷market 사이즈size 리치트reached 세번헌드려드피프티포어포인트원754.1 빌련billion 코어리언Korean 원won 래스트last 이어year, 쇼우잉showing 어a 리마아커벌remarkable 그로우쓰growth 어브of 식스티식스포인트에잇퍼센트66.8% 컴페어드compared 투to 더the 프리비어스

previous 이어year. (문화관광부와 한국게임산업개발원이 발간한 <2004 대한민국 게임백서>에 따르면 지난해 국내 웹 게임 시장규모는 7,541억원으로 전년 대비 무려 66.8% 성장했다). 이빈Even 모어more 어스타니싱astonishing 이즈is 더the 글로우벌global 마아컷market 세어share. (더욱 놀라운 것은 세계시장 점유율). 더메스틱Domestic 웹브web 게임즈games 해브have 캡처드captured 써디원포인트포어퍼센트31.4% 어브of 더the 글로우벌global 온라인online 게이밍gaming 마아컷market. (전세계 웹 게임시장의 31.4%를 국산 웹 게임이 장악하고 있다). 잇'sIt's 투to 디the 익스텐트extent 댓that 이빈even 더the 유나이터드United 스테잇스States, 더the 월'즈world's 라아저스트largest 게이밍gaming 네이션nation, 캔'tcan't 데어dare 투to 바이vie 포어for 더the 탑top 스팟spot. (세계 최대의 게임국가인 미국조차 감히 선두자리를 탐내지 못할 정도다). 사우쓰South 코어리어Korea 해즈has 펌리firmly 이스태블리쉬트established 잇셀프itself 애즈as 디the 언디나이어벌undeniable 글로우벌global 리더leader 언드and 파워하우스powerhouse 인in 더the 렐모realm 어브of 웹브web 게이밍gaming, 어a 팩트fact 레커그나이즈드recognized 바이by 에니원anyone. (대한민국은 누구라도 인정할 수밖에 없는 세계 최대, 최강의 웹 게임 국가로 자리잡고 있다).

**컨트리즈Countries** 월with 어a 스트롱strong 오우버시즈overseas 차이니즈Chinese 커뮤너티community 해브have 어a 판드너스fondness 포어for 코어리언Korean 웹브web 게임즈games. (화교권 국가는 한국 웹 게임을 좋아한다).

인In 더the 패스트past 이어year, 사우쓰South 코어리어'즈Korea's 웹브web 게임game 엑스포어트export 레버뉴revenue 리치트reached 피프틴포인트원세번투\$15.172 빌린billion 어카운팅accounting 포어for 에이티쓰리포인트식스 퍼센트83.6% 어브of 더the 토탈total 게임game 엑스포어트export 레버뉴revenue. (지난해 우리나라의 웹 게임 수출액은 1억5,172억 달러로 전체 게임 수출액의 83.6%를 차지한다). 디스This 렘러젠틱스represents 어a 서그니피컨트significant 인크리스increase 어브of 트웬티에잇포인트포어 28.4 퍼센터지percentage 포인트스points 프럼from 피프티파이브투퍼센트55.2% 인in 투싸우전드투2002. (이는 2002년의 55.2%에서 28.4%포인트나 상승한 수치다). 안On 디the 어더other 핸드hand, 디the 임포어트import 레버뉴revenue 스템즈stands 앳at 투핸드러드트웬티나인싸우전드달러즈\$229,000, 어카운팅accounting 포어for 오운리only 원포인트포어퍼센트1.4% 어브of 더the 토탈total 임포어트import 레버뉴revenue. (반면 수입액은 22만9,000달러로 전체 수입액의 1.4%에 그친다). 디The 엑스포어트export 레버뉴revenue 이즈is 어a 스태거링staggering 식스핸드러드식스티쓰리663 타임즈times 하여higher 던than 디the 임포어트import 레버뉴revenue. (수출액이 수입액에 비해 663배나 많은 것이다).

더The 더메스티클리domestically 억레임드acclaimed 얼트러ultra-패스트fast 인터넷internet 인프러스트럭처infrastructure, 보우스팅boasting 월드world-클래스class 스템더즈standards, 플레이드played 어a 피버털pivotal 로울role 애즈as 어a 스템핑stepping 스토운stone 포어for 호움그로운homegrown 웹브web 게임즈games 투to 스위프틀리swiftly 어센드ascend 투to 더the 피너컬pinnacle 어브of 더the 글로우벌global 스템이지stage. (세계 최고 수준을 자랑하는 국내 초고속인터넷 인프라가 국산 웹 게임이 단기간에 세계 정상의 자리에 오르게 된 주춧돌 역할을 했다). 어라인드Aligned 월with 더the 패스터faster 인터넷internet 인프러스트럭처infrastructure, 하이high-스펙spec 게임즈games 비갠began 이머징emerging 원one 애프터after 어너더another, 프러펠링propelling 래퍼드rapid 어드밴스먼트스advancements 인in 디the 어소우시에이터dassociated 인더스트리'즈industry's 텍날러지technology. 애즈As 유저즈users 시킹seeking 투to 엔조이enjoy 게임즈games 이큅트equipped 월with 어드밴스트advanced 피처즈features 인크리스트increased, 더the 마아컷market 익스팬더드expanded (속도가 빨라진 인터넷망에 맞춰 고사양의 게임들이 속속 등장하는 등 관련산업의 기술이 빠르게 발전했고 진보된 기술을 채용한 게임들을 즐기려는 유저들이 증가하면서 시장이 커졌다). 디스This 레드led 투to 어a 사익리컬cyclical 스트럭처structure 어브of 텍날러지technology 언드and 마아컷market 피드백feedback. (기술과 시장의 선순환 구조가 일어난 것이다). 차이

너China 스텐즈stands 애즈as 더the 프라이메어리primary 데스터네이션destination 포어for 디the 엑스포어트export 어브of 더메스틱domestic 웨브web 게임즈games. (국산 웹 게임의 최대 수출국은 중국이다). 차이너China 얼로운alone 어브조어브즈absorbs 식스티투포인트원 퍼센트62.1% 어브of 더the 토우털total 엑스포어트export 레버뉴revenue. (전체 수출액의 62.1%가 중국에서 소화되고 있다). 팔로우잉Following 클로우슬리closely 이즈is 타이완 Taiwan, 어카운팅accounting 포어for 나이틴포인트포어퍼센트19.4% 어브of 더the 세어 share. (그 뒤를 잇는 것이 대만(19.4%)이다). 더The 소우so-콜드called "오우버시즈Overseas 차이니즈Chinese" 마아컷market 세그먼트segment 메익스makes 업up 어a 서그니피컨트 significant 프러포어션proportion, 리칭reaching 에이티원포인트파이브퍼센트81.5%. (이른바 화교글이 차지하는 비중이 81.5%에 이른다). 비잉Being 파아트part 어브of 더the 세임same 이스트East 에이전Asian 컬처럴cultural 스피어sphere, 커펄드coupled 월with 더the 래퍼드 rapid 프로울리퍼레이션proliferation 어브of 인터넷internet 커넥티비티connectivity, 이즈is 러가아더드regarded 애즈as 어a 키key 팩터factor 드라이빙driving 더the 그로우쓰growth 어브of 엑스포어트스exports. (같은 동양 문화권에 속하는데다 인터넷망이 빠르게 보급된 점이 수출 신장의 주요 요인으로 꼽힌다). 더The 차이니즈Chinese 마아컷market 서브즈serves 애즈as 어a 배털그라운드battleground 포어for 코어리언Korean 컴퍼니즈companies. (중국 시장은 한국업체들의 각축장이다). 보우쓰Both 더the 퍼스트first 언드and 세컨드second 퍼지션즈positions 인in 마아컷market 셰어share 아야are 아캬파이드occupied 바이by 코어리언 Korean 게임즈games. (시장점유율 1, 2위가 모두 한국의 게임이다). '미어'즈Mir's 레전드 Legend 투2' 언드and '미어'즈Mir's 레전드Legend 쓰리3', 디밸럽트developed 바이by 위메이드Wemade 엔터테인먼트Entertainment, 테익take 더the 스파틀라이트spotlight 애즈as 더the 프로우태거너스트ssprotagonists. (위메이드 엔터테인먼트가 개발한 '미르의 전설2'와 '미르의 전설 3가 그 주인공이다). '미어'즈Mir's 레전드Legend 투2' 해즈has 어치브드achieved 어a 리마아커벌remarkable 레커드record 월with 오우버over 투핸드러드200 밀린million 큐 멀러티브cumulative 멤버즈members 언드and 세번핸드러드싸우전드700,000 컨커런트 concurrent 유저즈users. ('미르의 전설2'는 누적회원수 2억여명, 동시접속자 70만명이라는 대기록을 세웠다). '미어'즈Mir's 레전드Legend 쓰리3' 이즈is 올소우also 메이킹making 스트라이즈strides 월with 쓰리핸드러드에이티싸우전드380,000 컨커런트concurrent 유저즈users. ('미르의 전설3'도 동시접속자 38만 명으로 선전하고 있다).

레잇리Lately, 넥선'즈Nexon's '비포어V4' 해즈has 빈been 메이킹making 어a 스트롱strong 임프레션impression. (최근에는 넥슨의 '비앤비'가 두각을 드러내고 있다). 잇It 이즈is 레이징 raising 엑스펙테이션즈expectations 어브of 세팅setting 어a 누new 레커드record 위씬 within 차이너China 바이by 서패싱surpassing 식스핸드러드싸우전드600,000 컨커런트 concurrent 유저즈users. (동시접속자 60만명을 돌파하며 중국 내 신기록을 달성할 것이라는 기대를 높이고 있다). 웨브전'즈Webzen's '에뮤MU', 위치which 어치브드achieved 어a 픽peak 컨커런트concurrent 유저user 카운트count 어브of 쓰리핸드러드트웬티싸우전드 320,000, 이즈is 올소우also 메이킹making 스트라이즈strides. (최고 32만명 동시접속자수를 기록한 웹젠의 '뮤'도 선전하고 있다). '에뮤MU' 가아너드garnered 어a 스트롱strong 리스판스response, 인클루딩including 스위핑sweeping 올all 세번seven 캐터고어리즈categories 인 in 래스트last 이어'즈year's "차이니즈Chinese 웨브Web 게임Game 마아컷Market 서베이 Survey." ('뮤'는 지난해 '중국 웹 게임 시장조사'에서 7개 부문을 석권하는 등 높은 호응을 얻고 있다).

엔씨소프트NCSoft 이즈is 메이킹making 서그니피컨트significant 스트라이즈strides 인in 타이완Taiwan. (엔씨소프트는 대만에서 맹활약 중이다). 더The 컨커런트concurrent 유저즈 users 어브of '리니어지Lineage' 리치reach 앤an 임프레시브impressive 원핸드러드식스티싸우전드160,000, 서패싱surpassing 더the 더메스틱domestic 넘버즈numbers. 미느와일 Meanwhile, '리니어지Lineage 투II', 위치which 엔터드entered 잇스its 트라열trial 서비스 service 래스트last 재뉴에어리January, 이즈is 메인테이닝maintaining 어a 컨커런트 concurrent 유저user 카운트count 어브of 세 번티파이브싸우전드75,000. ('리니지'의 동시접속자는 국내보다 많은 16만명에 이르고 지난 1월 시범 서비스에 들어간 '리니지II'는 동시접

속자 7만5,000명을 유지하고 있다). 커런틀리Currently, 디스this 컴퍼니company 이즈is 제너레이팅generating 애뉴얼annual 레버뉴revenue 어브of 오우버over 트웬티20 빌련billion 코어리언Korean 원won 인in 타이완Taiwan. (현재 이 회사는 대만에서 연간 200억원 이상의 매출을 올리고 있다). 서니Sunny 와이엔케이'즈YNK's '실Seal 온라인Online' 어치브드achieved 래퍼드rapid 그로우쓰growth 인in 타이완Taiwan, 시큐링securing 앤an 애버리지average 어브of 오우버over 세번티싸우전드70,000 컨커런트concurrent 유저ズusers 위씬within 저스트just 원one 워week 어브of 잇스its 마너티제이션monetization. (써니YNK의 '씰온라인'도 대만에서 유료화를 단행한지 일주일만에 평균 동시접속자 7만여명을 확보하며 승승장구하고 있다). 와일While 웨브web 게임game 컴퍼니즈companies 아야are 쓰라이빙thriving 위씬within 디the 오우버시즈overseas 차이니즈Chinese 마아컷market, 컨선즈concerns 해브have 빈been 레이즈드raised 어바우트about 앤an 익세시브excessive 디펜던시dependency 안on 디스this 리전region. (화교권에서 웹 게임업체들이 승전보를 올리고 있지만 이 지역의 의존도가 지나치게 높아 우려된다는 지적이 적잖다). 인In 리앨러티reality, 엑스포어트sexports 투to 더the 월'즈world's 라아저스트largest 게이밍gaming 마아컷스markets, 더the 유나이터드United 스테잇스States (오우파이브퍼센트0.5%), 저팬Japan (식스포인트지어로우6.0%), 언드and 유럽Europe (오우세번퍼센트0.7%), 아야are 렐러티블리relatively 인시그니피컨트insignificant. (사실 세계 최대의 게임시장이라는 미국(0.5%)과 일본(6.0%), 유럽(0.7%)에 대한 수출은 미미하다). 하우에버However, 인in 리선트recent 타임즈times, 게임game 컴퍼니즈companies 해브have 빈been 인텐시파이잉intensifying 데어their 에퍼트sefforts 인in 타아거팅targeting 디즈these 리전즈regions, 위치which 해즈has 가아너드garnered 인크리싱increasing 어텐션attention. (하지만 최근 들어 이들 지역에 대한 게임업체들의 공략이 본격화되고 있어 관심이 모아진다).

더The 코어리언Korean 게이밍gaming 웨이브wave 이즈is 올소우also 시그널링signaling 잇스its 프레전스presence 인in 더the 재퍼니즈Japanese 마아컷market (일본시장도 한국 게임돌풍예고)

넥선Nexon 이스탈리쉬트established 넥선Nexon 저팬Japan, 어a 로우컬local 서브시디에어리subsidiary, 인in 투싸우전드2000, 언드and 해즈has 빈been 타아거팅targeting 더the 재퍼니즈Japanese 마아컷market. (넥슨은 2000년 현지법인인 넥슨재팬을 설립하고 일본시장을 공략하고 있다). 커런틀리Currently, 데이they 해브have 석세스펄리have 커머셜라이즈드commercializedsuccessfully 식스six 게임즈games, 인클루딩including '배람'Baram's 랜드Land' 언드and 아스가아드'Asgard'. ('바람의 나라', '아스가르드' 등 현재 6개의 게임을 상용화한 상태다). 이스페셜리Especially, 넥선Nexon 리빌드revealed 댓that '메이필스토어리MapleStory', 위치which 와즈was 론치트launched 인in 커머셜commercial 서비스service 래스트last 노우멤버November, 이즈is 세일링sailing 스무들리smoothly 월with 먼슬리monthly 레버뉴revenue 어브of 피프티50 밀련million 엔yen. (특히 지난해 11월 상용화에 나선 '메이플스토리'는 월 5,000 만엔의 매출을 올리며 순항하고 있다고 넥슨측은 밝혔다). 모어로우버Moreover, 더the 로우컬local 인터어레스트interest 인in '매비노우기Mabinogi', 위치which 이즈is 올소우also 엔조이잉enjoying 이멘스immense 파펄러티popularity 더메스티클리domestically, 이즈is 소링soaring 인in 저팬Japan, 크리에이팅creating 하여higher 엑스팩테이션즈expectations 포어for 엑스포어트sexports 투to 저팬Japan 던than 에버ever 비포어before. (또 국내에서 선풍적인 인기를 끌고 있는 '마비노기'에 대한 일본 현지의 관심이 높아 일본 수출에 대한 기대가 어느 때보다 크다).

에네이첸NHN 행가미Hangame 저팬Japan 이즈is 커런틀리currently 리딩leading 더the 재퍼니즈Japanese 게임game 포어털portal 마아컷market 애즈as 더the 탑top 플레여player. (NHN의 한게임재팬은 현재 일본 게임포털시장에서 1위에 올라 있다). 워With 어a 컨커런트concurrent 유저user 카운트count 리칭reaching 식스티싸우전드60,000, 데이they 아야are 앤티서페이팅anticipating 레버뉴revenue 어브of 트웬티파이브25 빌련billion 코어리언Korean

원won 디스this 이어year. (동시접속자수가 6만명에 이르고 있어 올해 250억원의 매출을 기대하고 있다). 애프터After 머징merging 행가미Hangame 저팬Japan 언드and 네이버Naver 저팬Japan 인투into 에네이첸NHN 저팬Japan 인in 악토우버October 어브of 래스트last 이어year, 에네이첸NHN 컨덕터드conducted 어a 캐피털capital 인크리스increase 어브of 텐포인트세번10.7 빌련billion 코어리언Korean 원won. (NHN은 지난해 10월 한게임재팬과 네이버재팬을 NHN재팬으로 합병한 후 107억원 규모의 유상증자를 단행했다). 베이스트Based 안on 디스this 캐피털capital, 데이they 플랜plan 투to 인게이지engage 인in 풀full-플레지도fledged 마아커팅marketing 액티비티즈activities 인in 더the 세컨드second 해프half 어브of 디스this 이어year 투to 메인테인maintain 데어their 탑top 퍼지션position. (이 자금을 바탕으로 올 하반기 본격적인 마케팅 활동을 벌여 1위 자리를 지킬 계획이다).

웨브전'즈Webzen's '무Mu,' 위치which 임플러멘터드implemented 어a 서던sudden 트랜지션transition 투to 페이드paid 칸텐트content 인in 페브루에어리February, 이즈is 올소우also 메이킹making 스트라이즈strides. (지난 2월 전격적인 유료화를 단행한 웹젠의 '뮤'도 선전하고 있다). 커런틀리Currently, 잇it 해즈has 서패스트surpassed 트웬티파이브싸우전드25,000 컨커런트concurrent 유저즈users 언드and 해즈has 어큐멀레이티드accumulated 오우버over 쓰리헌드렁드싸우전드300,000 레지스터드registered 멤버즈members. (현재 동시접속자 2만 5,000명, 누적가입 회원 30만명을 돌파한 상태다). 웨브전Webzen 해즈has 빈been 리포터드reported 투to 해브have 컨덕터드conducted 베어리어스various 이벤트스events 언드and 오플린offline 액티비티즈activities 인in 오더order 투to 타깃target 더the 레스less 퍼밀리여familiar 재퍼니즈Japanese 마아켓market 월with 웨브web 게임즈games. (웹 젠측은 웹 게임에 덜 친숙한 일본시장 공략을 위해 다양한 이벤트와 오프라인 행사를 시행한 것으로 알려졌다). 웨브전Webzen, 위치which 러코어더드recorded 오우버시즈overseas 세일즈sales 어브of 에잇포인트에잇8.8 빌련billion 원won 래스트last 이어year, 이즈is 에이밍aiming 포어for 엑스포어트sexports 어브of 써틴포인트파이브13.5 빌련billion 원won 디스this 이어year. (지난해 해외 매출 88억원을 기록한 웹젠은 올해 135억원의 수출을 목표로 하고 있다).

와일While 디the 오우버시즈overseas 익스팬션expansion 어브of 웨브web 게임즈games 이즈is 안on 더the 라이즈rise, 데어there 아아are 컨선즈concerns 댓that 디the 어프워드upward 트렌드trend 쿠드could 비be 디스럽티드disrupted. (웹 게임의 해외진출이 확대일로에 있지만 상승세가 꺾일 수도 있다는 우려의 목소리가 적잖다). 월With 디the 어그레시브aggressive 퍼슛pursuit 프럼from 컨트리즈countries 라익like 차이너China 언드and 타이완Taiwan, 애즈as 웰well 애즈as 디the 엔트리entry 어브of 리나운드renowned 컴퍼니즈companies 프럼from 저팬Japan 언드and 더the 유나이터드United 스테잇스States, 데어there 이즈is 어a 페서미스틱pessimistic 아웃룩outlook 댓that 이빈even 서바이벌survival 쿠드could 비컴become 챌린징challenging. (중국, 대만 등의 추격이 만만치 않은데다 일본과 미국의 유명업체들이 경쟁에 뛰어들 경우 생존마저 쉽지 않을 것이라는 비관적인 전망이다). 모어로우버Moreover, 기번given 디the 에버ever-체인징changing 네이처nature 어브of 거번먼트government 팔러시즈policies 언드and 레결레이션즈regulations, 데어there 이즈is 어a 파서빌러티possibility 어브of 어a 비셔스vicious 사이컬cycle 인발빙involving 더the 컨트랙션contraction 어브of 더the 웨브web 게임game 마아켓market 언드and 더the 서브서퀀트subsequent 위커닝weakening 어브of 디the 인더스트리'즈industry's 컴페티티브니스competitiveness, 위치which 캐낫cannot 비be 룰드ruled 아웃out. (더욱이 정부의 정책이 규제 일변도여서 웹 게임시장의 위축과 그에 따른 업계의 경쟁력 약화라는 악순환이 일어날 가능성을 배제할 수 없다는 것이다).

파아크Park 관Gwan-호우ho, 더the 체어먼Chairman 어브of 위메이드Wemade, 엠파사이즈드emphasized, "더The 웨브web 게임game 마아켓market 이즈is 저스트just 어a 스몰small 마아켓market 댓that 해즈has 리선틀리recently 이머지드emerged. 인스테드Instead 어브of 레결레이션즈regulations, 팔러시즈policies 댓that 캔can 엔핸스enhance 더the 컴페티티브니스competitiveness 어브of 더the 마아켓market 언드and 디the 인더스트리industry 니드need 투to 비be 디밸럽트developed."(위메이드의 박관호 회장은 "웹 게임시장은 이제 겨우 탄생한 작은 시장"이라며 "규제보다는 시장과 업계의 경쟁력을 키울 수 있는 정책이 마련돼야 한다"

고 강조했다).

**인터뷰Interview :** 융Jung 필Pil- 용yong, 시이오우CEO 어브of 게임사프넷GameSoftNet  
(좌담: 정필용 겸소프넷 사장)

"에이밍Aiming 포어for 더메스틱Domestic 레이Re-엑스포어테이션exportation 애프터After  
오우버시즈Overseas 석세스Success" ('해외성공 후 국내 역수출 노릴 터')

데어'즈There's 하아들리hardly 어a 게임game 컴퍼니company 위다우트without 앰비션즈ambitions 포어for 오우버시즈overseas 익스팬션expansion. (게임업체치고 해외진출 욕심이 없는 곳은 없다). 래더Rather 던than 스트러걸링struggling 인in 더the 네어로우narrow 더메스틱domestic 마아컷market, 데이they 에임aim 투to 핫hit 더the 잭팟jackpot 인in 더the 브로더broader 글로우벌global 마아컷market. (협소한 국내시장에서 아옹다옹하기보다 넓은 세계시장에서 '대박'을 터뜨리겠다는 것). 디The 업로우치approach 이즈is 유절리usually 크와잇quite 시멀러similar. (방식은 대개 비슷하다).

더The 스트래터지strategy 오편often 인발브즈involves 스타팅starting 월with 베이터beta 서버서즈services 언드and 커머셜리제이션commercialization 인in 더the 더메스틱domestic 마아컷market, 스테이벌라이징stabilizing 더the 시스템system, 언드and 덴then 익스팬딩expanding 투to 인터내셔널international 마아컷스markets. (국내시장에서 베타서비스와 상용화를 거쳐 시스템을 안정화한 후 해외에 진출하는 전략이다). 하우에버However, 시이오우CEO 융Jung 필Phil-용yong 어브of 게임사프트넷GameSoftNet 초우즈choose 디the 아퍼짓opposite 패쓰path. (하지만 겸소프넷의 정필용 사장은 정반대의 길을 선택했다).

"아우어Our 플랜plan 이즈 투to 프라이오어러타이즈prioritize 오우버시즈overseas 마아컷market 엔트리entry 언드and 에임aim 포어for 리버스reverse 엑스포어트스exports 투to 더the 더메스틱domestic 마아컷market. (해외시장에 우선 진출한 후 국내 역수출을 노릴 작정입니다). 더The 더메스틱domestic 웨브web 게임game 마아컷market 해즈has 올레디already 패스트passed 더the 그로우쓰growth 스테이지stage 언드and 이즈is 엔터링entering 더the 머추러티maturity 페이즈phase. (국내 웹 게임시장은 이미 성장기를 거쳐 성숙기로 접어들고 있습니다). 애즈As 어a 리절트result, 캠퍼티션competition 해즈has 비컴become 이빈even 피어서ficer, 언드and 이빈even 엑설런트excellent 게임즈games 파인드find 잇it 디퍼컬트difficult 투to 엑랙트attract 텐싸우전드10,000 컨커런트concurrent 유저즈users." (이에 따라 경쟁도 더욱 치열해져 우수한 게임이라도 동시접속자 1만명을 유치하기 조차 어려운 상황입니다.)"

시이오우CEO 융Jung 앰파사이지즈emphasizes 히즈his 칸퍼덴스confidence 인in 석시딩succeeding 인in 디the 오우버시즈overseas 마아컷market. (정사장은 해외시장에서 성공할 자신이 있다고 강조한다). 올도우Although 게임사프트넷GameSoftNet 더전'tdoesn't 커런틀리currently 해브have 잇스its 오운own 게임즈games, 잇it 해즈has 익스텐시브extensive 익스피어리언스experience 인in 퍼실러테이팅facilitating 디the 오우버시즈overseas 엑스포어트export 어브of 더메스틱domestic 게임즈games. 어디셔널리Additionally, 시이오우CEO 융'즈Jung's 오우버시즈overseas 네트워크network, 빌트built 쓰루through 파아트너쉽스partnerships 월with 삼성Samsung 에벌랜드Everland 언드and 더the 벤처Venture 엔툐라이즈Enterprise 어소우시에이션Association, 이즈is 익스팩터드expected 투to 프라바이드provide 서그니피컨트significant 서포어트support. (겜소프넷은 아직 자체 게임을 갖고 있지 않지만 국산게임의 해외수출대행 경험이 수차례 있는데다 삼성에버랜드와 벤처기업협회를 거치며 쌓은 정사장의 해외 네트워크도 큰 힘이 될 것이라는 기대다).

"위We 플랜plan 투to 프라포우즈propose 어a 컬래버레이티브collaborative 디벨럽먼트development 업로우치approach 월with 로우컬local 파아트너즈partners. ("현지 파트너와 공동개발하는 방식을 제안할 계획입니다). 디스This 월will 엘라우allow 어스us 투to 프라바이드provide 게임즈games 댓that 레저네이트resonate 월with 디the 이모우션즈emotions 언드and 컬처culture 어브of 로우컬local 유저즈users. (이를 통해 현지 유저의 정서와 문화에 맞는 게임을 제공할 수 있습니다). 위We 올소우also 플랜plan 투to 프라바이드provide 엑스퍼티즈expertise 인in 메인터넌스maintenance, 서포어트support, 언드and 매너지먼트

management. (유지, 보수, 관리 노하우도 제공할 예정입니다). 데어There 이즈is 노우no 리전reason 포어for 로우컬local 컴퓨터companies 원with 웍weak 텍널라지컬technological 케이퍼빌러티즈capabilities 낫not 투to 테익take 애드밴티지advantage 어브of 디스this." (기술력이 약한 현지업체들이 마다할 이유가 없지요)."

젬즈소프트Gemssoft 해즈has 컴퓨터completed 더the 디벨럽먼트development 어브of 디the 앤퍼alpha 버전version 어브of 디the 이너베이티브innovative 웹web 게임game '유에포우UFO,' 위치which 피처즈features 어a 유닉unique 카아툰cartoon 컨셉트concept. (겜소프넷은 현재 업기동화 컨셉의 신개념 웹 게임인 'UFO'의 알파버전 개발을 완료한 상태다). 시이오우CEO 쟁Jeong 빌리브즈believes 댓that 신스since 디the 앤퍼alpha 버전version 이즈is 스틸still 인in 잇스its 얼리early 스테이지즈stages 어브of 디벨럽먼트development, 잇it 월will 비be 이지어easier 투to 파인드find 파트너즈partners 포어for 컬래버레이션 collaboration. (정사장은 아직 골격만 갖춰진 알파버전이기 때문에 파트너를 구하기 용이할 것으로 보고 있다). 디스This 이즈is 비카즈because 잇it 캔can 비be 커스터마이즈드 customized 애즈as 퍼per 더the 로우컬local 디맨즈demands. (현지의 요구에 따라 얼마든지 가공할 수 있기 때문이다). 히He 올소우also 멘션드mentioned 댓that 데이they 해브have 올레디already 사인드signed 어a 메모랜덤memorandum 어브of 언더스탠딩understanding 원with 어a 컴퓨터company 인in 차이너China. (이미 중국의 한 업체와 양해각서를 맺은 상태라는 말도 덧붙였다).

"이빈Even 도우though 유에포우UFO 이즈is 스틸still 인in 잇스its 앤퍼alpha 버전version, 잇it 해즈has 빈been 레커그나이즈드recognized 포어for 잇스its 이너베이티브innovative 컨셉트concept 언드and 마아커팅marketing 케이퍼빌러티즈capabilities. ("UFO가 알파버전임에도 기획력과 마케팅 능력을 인정받았습니다). 이스페셜리Eespecially, 더the 퍼스트first 파이브5 미닛스minutes 어브of 게임플레이gameplay 워were 노우터드noted 포어for 메이킹making 어a 스트롱strong 임프레션impression. (특히 게임 시작 첫 5분이 인상적이라는 평가였습니다). 위We 플랜plan 투to 론치launch 디the 오우펀open 베타서비스beta 서비스service 인in 더the 퍼스트first 해프half 어브of 넥스트next 이어year 언드and 인게이지engage 인in 풀full-스케일scale 마아커팅marketing." (내년 상반기 중에 오픈 베타서비스를 내놓고 본격적인 마케팅에 돌입할 계획입니다)."

**석세스필Successful 오우버시즈Overseas 익스팬션Expansion 케이스Case - 그래버티Gravity (해외진출 성공사례 - 그라비티)**

**석세스필Successful 오우버시즈Overseas 익스팬션Expansion 마델Model ... 랜딩Landing 인in 에이틴18 컨트리즈countries (해외진출 이상 모델 . . . 18개국 상륙)**

**모어More 엑스포어트Export 던than 더메스틱Domestic 세일즈Sales, 큐Cutie 캐릭터즈Characters 아아are 어a 글로우벌Global 카먼Common 코드Code (국내 매출보다 해외수출 많아, 귀여운 캐릭터는 세계 공통의 코드)**

그래버티'즈Gravity's '라그나락Ragnarok,' 인트러두스트introduced 인in 투싸우전드투2002, 이즈is 러가아더드regarded 애즈as 앤an 아이딜ideal 마델model 포어for 시멀러similar 컴퓨터companies 어스파이링aspiring 포어for 오우버시즈overseas 익스팬션expansion. (그라비티가 2002년 선보인 '라그나로크'는 해외진출을 꿈꾸고 있는 동종업체의 이상적인 모델로 평가된다). 어버브Above 올all, 원with 잇스its 서비스스탠셜substantial 엑스포어트export 발륨volume 언드and 와이드스프레드widespread 파펄레러티popularity 억로스across 올all 리전즈regions 월닭드worldwide, '라그나락Ragnarok' 해즈has 이스태블리쉬트established 어a 스테이벌stable 포어트포울리오우portfollio, 메이킹making 잇it 앤an 이그잼플러리exemplary 마델model 포어for 컴퓨터companies 에이밍aiming 포어for 글로우벌global 익스팬션expansion. (무엇보다 수출규모가 큰데다 전세계 모든 지역에서 고른 사랑을 받고 있어 안정적인 포트폴리오를 구성하고 있기 때문이다). 커런틀리Currently, 더the 큐멀러티브cumulative 넘버number 어브of 멤버즈members 월닭드worldwide 해즈has 리치트reached 트웬티파이브25 밀련million, 원with 사이멀테이니어스simultaneous 유저즈users 넘버링numbering 에

잇 헌드러드싸우전드800,000. (현재 전세계 누적회원수는 2,500만명, 동시접속자수는 80만명에 이른다). 데이They 해브have 익스팬더드expanded 투to 에이틴18 컨트리즈countries 월되드worldwide, 인클루딩including 사우씨스트Southeast 에이저Asia, 저팬Japan, 차이너China, 타이완Taiwan, 애즈as 웰well 애즈as 파이브five 유러피언European 컨트리즈countries 서치such 애즈as 저머니Germany 언드and 스윗설런드Switzerland, 언드and 올소우also 브라질Brazil 언드and 인디어India. (동남아, 일본, 중국, 대만은 물론 독일, 스위스 등 유럽 5개국과 브라질, 인도 등 전세계 18개국에 진출한 상태다). 이스페셜리Especially 인in 컨트리즈countries 라익like 차이너China, 타이완Taiwan, 언드and 저팬Japan, 더the 컨커런트concurrent 유저user 카운트count 이즈is 이빈even 하여higher 던than 댓that 인in 더the 더메스틱domestic 마아켓market, 인더케이팅indicating 어a 하이high 레벌level 어브of 패뷸레러티popularity. (특히 중국, 대만, 일본 등의 동시접속자수는 국내보다 많을 정도로 인기가 높다).

그래버티Gravity 이즈is 오픈often 사이터드cited 애즈as 어a 프라머넌트prominent 이그잼펄example, 얼롱along 월with 위 메이드WeMade 엔터테인먼트Entertainment, 웨어where 데어their 엑스포어트export 레버뉴revenue 서패시즈surpasses 더메스틱domestic 세일즈sales. (그라비티는 위메이드 엔터테인먼트와 함께 국내 매출보다 수출액이 많은 대표적인 사례로 꼽힌다). 더The 컴퍼니'즈company's 세일즈sales 래스트last 이어year 어마운티드amounted 투to 써디세번37 빌련billion 코어리언Korean 원won. (이 회사의 지난해 매출은 370억원). 어멍Among 디즈these, 투 헌드러드포어티 원241 빌련billion 코어리언Korean 원won, 이퀴벌런트equivalent 투to 식스티파이브투센트65.2%, 와즈was 어느드earned 쓰루through 엑스포어트exports. (이 가운데 65.2%에 해당하는 241억원이 수출로 벌어들인 돈이다). 디The 아웃룩outlook 포어for 디스this 이어year 이즈is 댓that 더the 프리포어션proportion 어브of 엑스포어트exports 월will 인크리스increase 이빈even 퍼더further. (올해는 수출 비중이 더욱 커질 전망이다). 아웃Out 어브of 더the 토탈total 타아깃target 레버뉴revenue 어브of 세번티파이브포인트에잇75.8 빌련billion 원won, 앤an 에스터메이터드estimated 파이브헌드러드세번티세번577 빌련billion 원won, 오어or 세번티식스포인트투센트76.2%, 이즈is 익스펙터드expected 투to 컴come 프럼from 엑스포어트exports. (전체 목표 매출액인 758억원 중에 76.2%인 577억원이 예상 수출액이다). 더The 레버뉴revenue 포어for 더the 퍼스트first 해프half 어브of 디스this 이어year 익시더드exceeded 써디30 빌련billion 원won, 언드and 인in 더the 세컨드second 해프half, 더the 컴퍼니company 익스펙트ss expects 디the 익스팬션expansion 어브of 서버서즈services 인in 유럽Europe 언드and 오스트레일리아Australia, 메이킹making 잇it 라익리likely 투to 어치브achieve 더the 레버뉴revenue 타아깃target 스무들리smoothly, 어코어딩according 투to 더the 컴퍼니company. (올 상반기 매출은 300억원을 넘어서고 하반기에는 유럽과 호주 등에서의 서비스가 본격화될 예정이어서 매출목표를 무난히 달성할 수 있을 것으로 회사측은 내다보고 있다).

더The 키key 팩터factor 댓that 해즈has 가아너드garnered 파저티브positive 리스판시즈responses 인in 이치each 컨트리country 웨어where '라고나역Ragnarok' 이즈is 론치트launched 이즈is 오픈often 엇리버터드attributed 투to 잇스its 어도어러블adorable 캐릭터즈characters. ('라고나로크'가 진출하는 국가마다 좋은 반응을 얻고 있는 가장 큰 요인으로 귀여운 캐릭터가 꼽힌다). 애널리시스Analysis 서제스트ss suggests 댓that 더the 게임'즈game's 브라이트bright 언드and 차아밍charming 그래픽스graphics, 인in 칸트래스트contrast 투to 더the 다아크dark 언드and 바이얼런트violent 씽즈themes 어브of 트러디셔널traditional 게임즈games, 프러바이드provide 어a 프레쉬fresh 언드and 어필링appealing 익스피어리언스experience 포어for 유저즈users. (기존의 어둡고 폭력적인 성향의 게임에 비해 밝고 아기자기한 그래픽이 유저들에게 신선하게 다가선다는 분석이다).

인In 릴레이션relation 투to 디스this, 어a 렙러젠티브representative 프럼from 그래버티Gravity 스테이티드stated, "섹시Sexy 오어or 파워풀powerful 캐릭터즈characters 메이may 어필appeal 투to 어a 리미티드limited 아디언스audience, 웨래즈whereas 더the 필링feeling 어브of '컷너스cuteness' 이즈is 어a 유너버설universal 코우드code 억로스across 더the 월드world." 데이They 애디드added, "컴페어드Compared 투to 어더other 게임즈games, 아우

어our 게임game 해즈has 어a 하여higher 프로포어션proportion 어브of 피메일female 게이머즈gamers 언드and 어a 브로드broad 커스터머customer 베이스base 레인징ranging 프럼from 티네이저즈teenagers 투to 도우즈those 인in 데어their 써티즈thirties, 언드and 디스this 이즈is 올소우also 드due 투to 디the 어필appeal 어브of 아우어our 퀄cute 캐릭터즈characters." (이와 관련, 그라비티의 한 관계자는 "섹시하거나 위력적인 캐릭터는 좋아하는 사람이 한정돼 있는 반면 '귀엽다'는 느낌은 전세계 공통의 코드"라며 "다른 게임에 비해 여성 게이머들의 비율이 높고 10대부터 30대까지 폭넓은 고객층을 확보하고 있는 것도 이 때문"이라고 말했다).

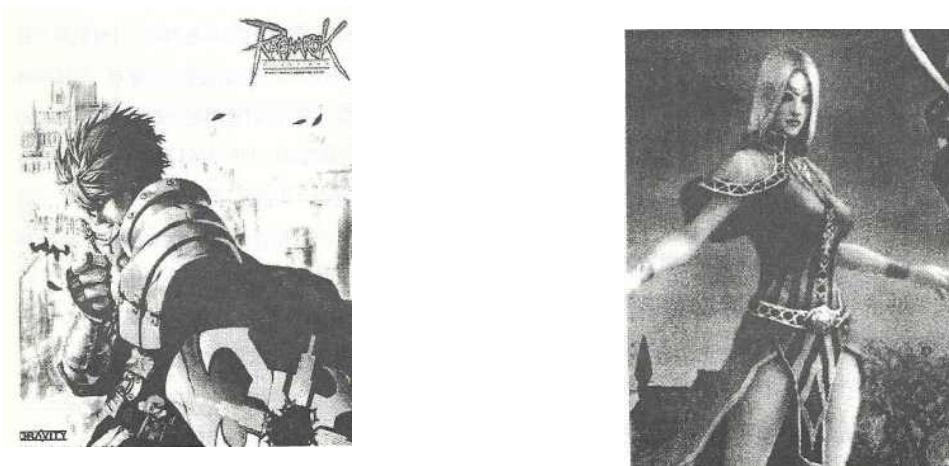
어너더Another 팩터factor 컨트리뷰팅contributing 투to 잇스its 파幡례러티popularity 이즈is 댓that 더the 게임game 해즈has 렐러티블리relatively 로워lower 시스템system 리콰일먼트requirements 컴페어드compared 투to 어더other 블락버스터blockbuster 게임즈games. (다른 블록버스터 게임에 비해 상대적으로 사양이 낮다는 점도 인기의 비결이다). 게임즈Games 라익like '리니어지Lineage' 원with 데어their 스터닝stunning 그래픽스graphics 캔can 비be 오우버웰밍overwhelming, 벗but 데이they 메이may 낫not 비be 플레이어벌playable 인in 리전즈regions 웨어where 하이high-스피드speed 인터넷internet 인프러스트럭처infrastructure 해전'tr hasn't 빈been 이스태블리쉬트established. ('리니지' 같은 게임은 화려한 그래픽이 압도적 느낌을 주지만 초고속 인터넷 인프라가 구축되지 않은 지역에서는 할 수가 없다). 이빈Even 인in 더메스틱domestic 케이서즈cases, 원one 니즈needs 투to 업그레이드upgrade 데어their 컴퓨터computer 스페서퍼케이션즈specifications 투to 프라펄리properly 플레이play 더the 게임game. (심지어 국내의 경우에도 컴퓨터 사양을 높여야 제대로 게임을 플레이할 수 있다). 안On 디the 어더other 핸드hand, 'rag나락Ragnarok' 더전'tr doesn't 페이스face 에니any 이슈즈issues 인in 텁즈terms 어브of 게임플레이gameplay 이빈even 인in 렐러티블리relatively 마더스트modest 인바이런먼트environments. (반면 'rag나로크'는 '어지간한' 환경에서도 게임을 하는데 문제가 없다). 잇It 캔can 비be 엔조이드enjoyed 위다우트without 에니any 디퍼컬티difficulty 이빈even 인in 리전즈regions 원with 레스less 디벨롭트developed 인터넷internet 인프러스트럭처infrastructure, 서치such 애즈as 더the 필리핀즈Philippines 언드and 멀레이저Malaysia. (필리핀, 말레이시아 등 인터넷 인프라가 허술한 지역에서도 무리 없이 즐길 수 있다는 것이다). 데어There 이즈is 노우no 초이스choice 벗but 투to 해브have 어a 서브스탠셜substantial 유저user 베이스base 내처럴리naturally. (자연 유저층이 두터울 수밖에 없다).

그래버티Gravity 해즈has 빈been 퍼더further 스트렝써닝strengthening 잇스its 오우버시스 overseas 익스팬션expansion 스트래터지strategy 리설틀리recently. (그라비티는 최근 해외진출 전략을 더욱 강화하고 있다). 데이They 해브have 어피셜리officially 론치트launched 더the "rag나락Ragnarok 글로우벌리제이션Globalization 프라젝트Project," 에이밍aiming 투to 익스팬드expand 데어their 프레전스presence 글로우벌리globally. (일명 'rag나로크 글로컬리제이션 프로젝트' 전략을 본격적으로 가동하기 시작했다). "글로우컬리제이션Glocalization" 이즈is 어a 스트래터지strategy 댓that 에임즈aims 투to 어치브achieve 글로우벌리제이션globalization 쓰루through 로우컬러제이션localization. (글로컬리제이션(Glocalization)은 현지화(Localization)를 통한 세계화(Globalization)를 이루겠다는 전략이다). 그래버티Gravity 이즈is 커런틀리currently 임플러멘팅implementing 더the "글로우벌Global 맵Map 프라젝트Project," 웨어where 데이they 인터그레이트integrate 더the 포옥로어folklore 언드and 컬처럴cultural 엘러먼트스elements 어브of 더the 타아깃target 컨트리country 인투into 데어their 게임game, 베이스트based 안on 더the 로우컬local 미쓰스myths 언드and 레전즈legends. (우선 진출하는 국가의 민속신화를 바탕으로 그 나라의 문화와 문물을 게임에 전면 도입하는 '글로벌 맵 프로젝트'를 진행하고 있다). 그래버티Gravity 해즈has 올레디already 이스태블리쉬트established 언드and 프러바이더드provided 서버서즈services 포어for 베어리어스various 리전즈regions 언더under 더the "글로우벌Global 맵Map 프라젝트Project." 데이They 해브have 레크리에이티드recreated 디the 에인션트ancient 재퍼니즈Japanese 빌러지village 어브of '아맛수즈Amatsus' 언드and 비월라이즈드visualized 더the 미스티컬mystical 랜드land 어브of '커늘런Kunlun' 프럼from 타이완Taiwan, 열릉along 원with 디픽팅depicting

더the 마아설martial 아아트스arts-인스파여드inspired 빌러지village 어브of '용지Yongji 캐설Castle' 프럼from 차이너China. (고대 일본의 마을을 재현한 '아마쓰', 신선의 땅인 곤륜을 이 미지화한 대만의 '쿤룬', 무협풍의 마을인 중국의 '용지성' 등이 이미 구축, 서비스되고 있다). '스타아Star 마아커팅Marketing,' 피처링featuring 로우컬local 파펄러popular 설레브리티즈celebrities, 이즈is 올소우also 컨트리뷰팅contributing 투to 더the 라이즈rise 인in 파펄러popularity. (현지의 인기 연예인을 기용한 '스타 마케팅'도 인기 상승에 한몫 하고 있다). 래스트Last 이어year, 그래버티Gravity 리크루티드recruited 파펄러popular 싱어singer '선Son 이안Yeon-ja' 프럼from 더the 차이니즈Chinese-스피킹speaking 커뮤너티community 언드and 캐어리드carried 아웃out 익스텐시브extensive 프로모우션즈promotions, 인클루딩including 인코어퍼레이팅incorporating 허her 이미지image 인투into 더the 게임game, 호우스팅hosting 칸서트스concerts, 언드and 모어more. (그라비티는 지난해 화교권의 인기가수인 '손연자'를 영입해 게임 속에 이 가수의 이미지를 삽입하거나 콘서트를 여는 등 대대적인 프로모션을 진행했다). 더The 리절트스results 워were 어a 휴지huge 석세스success. 잇'스It's 애널라이즈드analyzed 댓that 어a 서그니피컨트significant 넘버number 어브of 게이머ズgamers 프럼from 더the 차이니즈Chinese-스피킹speaking 커뮤너티community 플락트flocked 투to 시see 선Son 이안Yeon-ja's 페이스face 인in 더the 게임game (결과는 대성공. 손연자의 얼굴을 게임 속에서 보기 위해 몰려든 화교권 게이머들이 적지 않았다는 분석이다).



이미지Image 텁10: 뷰View 어브of 게임Game 디밸롭먼트Development  
스튜디오우Studio [소어스Source: 행경Hankyung 비즈너스Business]  
(그림 10 게임 제작실 모습 [자료: 한경비즈니스])



이미지Image 일레번11: 어퍼런스Appearance  
어브of 메일Male 프로우태거너스트Protagonist  
인in 더the 게임Game (그림 11 남자 주인공  
게임 모습)

이미지Image 트웰브12: 어퍼런스Appearance  
어브of 피메일Female  
프로우태거너스트Protagonist 인in 더the  
게임Game (그림 12 여자 주인공 게임 모습)

드로잉Drawing 인스파레이션inspiration 프럼from 더the 글로우벌global 파펄레러티popularity 어브of '라그나력Ragnarok,' 그래버티Gravity 리선틀리recently 호우스티드hosted 더the '라그나력Ragnarok 월드World 챔피언쉽Championship (아아더벌류시RWC)' 투어너먼트tournament. (그라비티는 '라그나로크'가 세계 곳곳에서 인기를 얻고 있다는 점에 착안, 최근 '라그나로크 월드 챔피언십(RWC)' 대회를 개최했다).

시멀러Similar 투to 더the '스타아크래프트StarCraft' 터너먼트stournaments, 데이they 아아are 에이밍aiming 투to 너처nurture 언드and 익스팬드expand 데어their 프레전스presence 안on 어a 글로우벌global 스케일scale 쓰루through 서치such 월玷드worldwide 챔피언쉽스championships. ('스타크래프트' 대회처럼 세계적인 대회로 육성해 저변 확대를 노리고 있는 것). 디The 이노그여얼inaugural 투어너먼트tournament, 헬드held 포어for 더the 퍼스트first 타임time 디스this 이어year, 툭took 플레이스place 앳at 시오우이엑스COEX 인in 소울Seoul 인in 줄라이July, 피처링featuring 팀즈teams 어브of 플레여즈players 인바이티드invited 프럼from 트웬티20 컨트리즈countries 어라운드around 더the 월드world. (올해 처음 열리는 이 대회는 지난 7월 전세계 20개국 선수단을 초청한 가운데 서울 코엑스에서 진행됐다).

그래버티Gravity 플랜즈plans 투to 익스팬드expand 잇스its 프레전스presence 프럼from 더the 커런트current 에이틴18 컨트리즈countries 투to 써디30 컨트리즈countries 위씬within 디스this 이어year. (그라비티는 올해 안에 진출국을 현재 18개국에서 30개국으로 확대할 계획이다).

석세스풀Successful 케이스Case 어브of 오우버시즈Overseas 익스팬션Expansion - 위메이드Wemade 엔터테인먼트Entertainment (해외진출 성공사례 - 위메이드 엔터테인먼트)

다머네이팅Dominating 더the 차이니즈Chinese 온라인Online 마아컷Market... 게임Game '핼류Hallyu 웨이브Wave' 메인Main 플레여Player (중국 온라인시장 호령... 게임 '한류열풍' 주역)

마아컷Market 세어Share 세번티 퍼센트70%, 큐멀러티브Cumulative 멤버즈Members 투현드러드200 밀련Million '미어'즈Mir's 레전드Legend' 셋스Sets 앤an 이그젬플러리Exemplary 마덜Model (시장 점유율 70%, 누적회원 2억명 '미르의 전설'은 모범 답안)

위We 메이드Made. 이즈is 더the 네임name 어브of 더the 컴퍼니company 댓that 디벨럽트developed 더the 웹브web 게임game '미어'즈Mir's 레전드Legend'. (We Made. 웹 게임 '미르의 전설'을 개발한 회사의 이름이다). 하우에버However, 위메이드WeMade. 해즈has 크리에이터드created 모어more 던than 저스트just 게임즈games. (하지만 '위메이드'가 만든 것은 단지 게임만이 아니다). 데이They 해브have 메이드made 히스터리history 인in 더the 차이니즈Chinese 웹브web 게임game 인더스트리industry. (중국 웹 게임의 역사를 만들었다). 신스Since 스텝핑stepping 인투into 더the 신scene 인in 투싸우전드원2001 웬when 웹브web 게임즈games 위were 하야들리hardly 노우터서벌noticeable, 데이they 이그나이티드ignited 어a 웹브web 게임game 크레이즈craze 인in 차이너China 언드and 컨티뉴continue 투to 비be 엠브레이스트embraced 바이by 차이니즈Chinese 게이머즈gamers, 캐어리잉carrying 포어루어드forward 더the "레전드legend" 월with 데어their 엔듀링enduring 파펄레러티popularity (웹 게임을 거의 찾아볼 수 없던 2001년 발을 들여놓은 이래 중국에 웹 게임 열풍을 이끌었고 현재도 게이머들의 전폭적인 사랑을 받으며 '전설'을 이어가고 있다).

디The 엘러먼트스elements 어브of 마아셜martial 아아트스arts 픽션fiction 플레이드played

어a 서그니피컨트significant 로을role. (무협적 요소가 주효했다).

어버브Above 올all, 더the 마아컷market 세어share 이즈is 오우버웰밍overwhelming. (무엇보다 시장점유율이 압도적이다). 더The 큐멀러티브cumulative 멤버쉽membership 어브of '레전드Legend 어브of 미어Mir 투2', 론치트launched 인in 투싸우전드원2001, 이즈is 모어more 던than 투헌드러드200 밀련million. (2001년 상용화한 '미르의 전설2'의 누적회원수는 무려 2 억여명). 앤At 원one 포인트point, 더the 컨커런트concurrent 유저즈users 카운티드counted 업up 투to 세번헌드러드싸우전드700,000, 메인테이닝maintaining 더the 탑top 마아컷market 세어share. (동시접속자는 한때 70만명을 헤아리며 시장점유율 1위를 지키고 있다). 래스트 Last 이어'즈year's 커머셜commercial 릴리스release 어브of '레전드Legend 어브of 미어Mir 쓰리3' 이즈is 올소우also 서그니피컨트significant. (지난해 상용화한 '미르의 전설3'도 만만치 않다). 디스This 게임 퀄리 엇랙터드 차이니즈 게이머즈 인 어 쇼어트 피어리어드 어브 타임. game quickly attracted Chinese gamers in a short period of time. (이 게임은 단시간에 중국 게이머들을 끌어들였다). 커런틀리Currently, 잇it 해즈has 가아너드garnered 어a 토우털total 어브of 써디30 밀련million 멤버즈members 언드and 메인테인즈maintains 쓰리헌드러드에이티싸우전드380,000 컨커런트concurrent 유저즈users. (현재 누적 회원 3,000만명, 동시접속자 38만명을 확보한 상태다). 잇It 호울즈holds 더the 세컨드second 퍼지션position 인 in 마아컷market 세어share 위씬within 차이너China. (중국 내 시장 점유율은 2위다). 더The 컴바인드combined 마아컷market 세어share 어브of 더the 투two 게임즈games 어카운트accounts 포어for 어a 스태거링staggering 식스티퍼센트60% 베이스트based 안on 더the 넘버number 어브of 유저즈users. (두 게임을 합한 시장점유율은 접속자 기준으로 무려 60%에 이른다). 디The 익스프레션expression 댓that 어a 컴퍼니'즈company's 게임game 이즈is 스위핑sweeping 억로스across 더the 배스트vast 메인랜드mainland 어브of 차이너China 이즈is 낫not 이넓로웁리잇inappropriate. (한 회사의 게임이 드넓은 중국대륙을 휩쓸고 있다는 표현이 어색하지 않다).

더The 리전reason '미어'즈Mir's 레전드Legend' 이즈is 러시빙receiving 레전데어리 legendary 트릿먼트treatment 이즈is 낫not 소우얼리solely 비카즈because 어브of 잇스its 하이high 마아컷market 세어share. ('미르의 전설'이 전설 대접을 받는 이유는 시장점유율이 높기 때문만은 아니다). 디스This 게임game 서브즈serves 애즈as 어a "마델model 앤서 answer" 포어for 차이너'즈China's 웨브web 게임game 인더스트리industry. (이 게임은 중국 웹 게임의 '모범답안' 구실을 하고 있다). 웬When 로우컬local 차이니즈Chinese 게임game 컴퓨터즈companies 디벨립develop 누new 게임즈games, 데이they 머스트must 올웨이즈 always 러퍼refer 투to "더The 레전드Legend 어브of 미어Mir" 애즈as 어a 레퍼런스 reference. (중국 현지업체들이 신작 게임을 개발할 때 반드시 참고하는 것이 '미르의 전설'이라는 것). 애즈As 어a 리절트result, 데어there 이즈is 앤an 어번던스abundance 어브of 게임즈games 인in 차이너China 댓that 이머테이트imitate "더The 레전드Legend 어브of 미어 Mir." (그 결과 현재 중국에는 미르의 전설을 흉내낸 게임이 즐비하다).

인In 릴레이션relation 투to 디스this, 파아크Park 관Kwan-호우ho, 더the 시이오우CEO 어브of 위메이드WeMade, 스테이티드stated, "저스트Just 애즈as 팬터시fantasy 나벌즈novels 드로draw 인스퍼레이션inspiration 프럼from 미디벌medieval 세팅즈settings 언드and 캐릭터즈characters, 차이니즈Chinese 게임game 컴퓨터즈companies 에멜레이트emulate 더the 캐릭터즈characters 언드and 룰즈rules 어브of '더The 레전드Legend 어브of 미어Mir'." 히 He 퍼더further 익스플레인드explained, "'더The 레전드Legend 어브of 미어'Mir' 이즈is 설리 더파이잉solidifying 잇셀프itself 애즈as 어a 잔러genre 위씬within 차이너China.'" (이와 관련, 위메이드의 박관호 회장은 "팬터지 게임들이 중세를 배경으로 한 팬터지 문학의 이야기 구성과 등장인물들을 차용하듯이 중국의 게임업체들은 '미르의 전설'에 등장하는 캐릭터와 룰을 모방한다"며 '미르의 전설'은 중국 내에서 하나의 장르로 굳어지고 있다"고 풀이했다).

더The 메인main 리전reason 포어for 더the 그레이트great 석세스success 어브of '더The 레전드Legend 어브of 미어Mir' 인in 더the 차이니즈Chinese 마아컷market 캔can 비be 엇리벼터드attributed 투to 더the 팩트fact 댓that 더the 게임'즈game's 월드world 뷰view 이즈is

루터드rooted in an 앤an 이스턴Eastern 퍼스펙티브perspective. (중국시장에서 '미르의 전설'이 대성공을 거둔 가장 큰 이유는 게임의 세계관이 동양적이라는 점에서 찾을 수 있다). 더 The 석세스펄successful 퓨전fusion 어브of 더the 모우터베이팅motivating 엘러먼트스elements 어브of '워시어wuxia' 언드and 더the 팬터시fantasy 월드world in '더The 레전드Legend 어브of 미어Mir' 이즈is 컨시더드considered 어a 서그니피컨트significant 팩터factor. (중국인들에게 친숙한 소재인 '무협'의 동기유발을 팬터지와 조화한 것이 주효했다는 분석이다). 디The 인코어퍼레이션incorporation 어브of 이스턴Eastern 엘러먼트스elements 레저네잇스resonates 스트롱리strongly 월with 더the 차이니즈Chinese 아디언스audience. 디The 어타여attire 어브of 더the 캐릭터즈characters, 월with 잇스its 디스팅크틀리distinctly 이스턴Eastern 휴즈hues, 올소우also 캡처드captured 디the 어텐션attention 어브of 차이니즈Chinese 플레여즈players. (동양적인 색채가 강하게 느껴지는 캐릭터들의 의상도 중국인들의 시선을 잡아끌었다).

더The 타이밍timing 어브of 엔터링entering 더the 차이니즈Chinese 마아컷market 와즈was 올소우also 아퍼툰opportune. (중국 진출의 타이밍도 적절했다). 앤At 더the 타임time 웬 when 위메이드WeMade 엔터드entered 차이너China, 데어there 워were 버추얼리virtually 노우no 웨브web 게임즈games in 더the 차이니즈Chinese 마아컷market. (위메이드가 중국에 진출한 당시 중국에는 이렇다 할 웹 게임이 없었다). 섬Some 게임즈games 워were 비잉being 익스페러멘털리experimentally 서비스(serviced, 벗but 디the 오우버를overall 콤리티quality 어브of 디즈these 게임즈games 와즈was 래킹lacking, 리딩leading 투to 게이머즈'gamers' 인디퍼런스indifference 터워어즈towards 템them. (몇몇 게임이 실험적으로 서비스되고 있었지만 게임 자체의 완성도가 떨어져 게이머들에게 외면을 받던 상황이었다). 하우에 버However, '미어'즈Mir's 레전드Legend' 와즈was 디퍼런트different. (하지만 미르의 전설은 달랐다). 잇It 오퍼드offered 대절링dazzling 그래픽스graphics 언드and 앤an 에버ever-체인징changing 스토릴란storyline 댓that 차이니즈Chinese 플레여즈players 해드had 네버never 익스피어리언스트experienced 비포어before. (중국인들이 접할 수 없었던 화려한 그래픽과 변화무쌍한 스토리라인을 갖추고 있었던 것이다).

스타아팅Starting 잇스its 베이터beta 서비스service inin 셉템버September 투싸우전드원 2001, '미어'즈Mir's 레전드Legend' 캡티베이티드captivated 더the 하아트스hearts 어브of 차이니즈Chinese 플레여즈players 올모우스트almost 이미디엇리immediately. (2001년 9월에 베타서비스를 시작한 미르의 전설은 단번에 중국인들의 마음을 사로잡았다). 월With 피프티싸우전드50,000 컨커런트concurrent 유저즈users inin 디셈버December 투싸우전드원2001, 잇it 서패스트surpassed 투현드러드싸우전드200,000 유저즈users 바이by 마아치March 어브of 더the 팔로우잉following 이어year 언드and 어치브드achieved 래퍼드rapid 그로우쓰 growth, 리칭reaching 니얼리nearly 세번현드러드싸우전드700,000 컨커런트concurrent 유저즈users 바이by 디셈버December. (2001년 12월 5만명이던 동시접속자는 그해 3월 20만명을 돌파했고 12월에는 70만명에 육박하는 고도성장을 이뤘다).

이빈Even 터데이today, 잇it 컨티뉴즈continues 투to 메인테인maintain 어a 컨커런트concurrent 유저user 카운트count 어브of 오우버over 파이브현드러드싸우전드500,000, 설리더파이잉solidifying 잇스its 퍼지션position 어멍among 롱long-러닝running 게임즈games. (현재도 50만명 이상의 동시접속자수를 기록하며 장수게임의 반열에 올랐다). 러가아딩Regarding 디스this 어치브먼트achievement, 시이오우CEO 파아크Park 생Sang-yeol 익스플레인드explained 댓that "시징seizing 디the 얼리early 마아컷market 와즈was 더the 메인main 리전 reason" 포어for 잇스its 석세스success. (이에 대해 박상열 사장은 "초기시장을 선점한 것이 주된 이유"라고 설명했다).

더The 패펄레터티popularity 어브of '미어'즈Mir's 레전드Legend 쓰리 3,' 릴리스트released 래스트last 이어year, 해즈has 빈been 익스플로우시브explosive. (지난해 내놓은 '미르의 전설 3'의 인기도 폭발적이다). 위씬Within 저스트just 어a 먼쓰month 어브of 스타아팅starting 잇스its 베이터beta 서비스service, 잇it 서패스트surpassed 원현드러드싸우전드100,000 컨커런트concurrent 유저즈users. (베타서비스를 시작한지 한달 만에 동시접속자 10만명을 돌파했을 정도). 커런틀리Currently, 잇it 보우스트ssboasts 어a 컨커런트concurrent 유저user 카운

트count 어브of 쓰리현드러드에이티싸우전드380,000. (현재는 38만명의 동시접속자수를 기록하고 있다). 더The 컴퍼니company 업리붓스attributes 잇스its 석세스success 투to 더the 쉬프트shift 프럼from 캄뱃combat-포우커스트focused 게임플레이gameplay 인in 더the 프리비어스previous 인스톨먼트installment 투to 어a 모어more 스토어리story-센터드centered 업로우치approach. (전작이 전투 위주였던 반면, 스토리 중심의 게임으로 면모를 일신한 것이 주효했다고 회사측은 분석하고 있다).

인In 앤an 에퍼트effort 투to 리두스reduce 디펜던스dependence 안on 더the 차이니즈Chinese 마아컷market, 더the 컴퍼니company 이즈is 포우커싱focusing 안on 익스플로링exploring 마아컷스markets 인in 어더other 컨트리즈countries. (중국시장 의존도를 줄이기 위해서 여타 국가 시장을 개척하려고 노력을 기울이고 있다).

레브리징Leveraging 더the 석세스success 인in 더the 차이니즈Chinese 마아컷market, 위메이'즈Wemade's 레버뉴revenue 해즈has 익스피어리언스트experienced 래퍼드rapid 그로우쓰growth. (중국시장의 성공에 힘입어 위메이드의 매출은 급신장하고 있다). 프럼From 쓰리포인트파이브3.5 빌련billion 케이아아더벌류KRW 인in 투싸우전드원2001, 잇it 리치트reached 트웬티원포인트파이브21.5 빌련billion 케이아아더벌류KRW 인in 투싸우전드투2002, 언드and 인in 더the 패스트past 이어year, 잇it 어치브드achieved 써디에잇38 빌련billion 케이아아더벌류KRW. (2001년 35억원이던 것이 2002년 215억원, 지난해에는 380억원을 달성했다). 인In 더the 퍼스트first 해프half 어브of 디스this 이어year 얼로운alone, 더the 컴퍼니company 제너레이터드generated 레버뉴revenue 어브of 어라운드around 써디투32 빌련billion 케이아아더벌류KRW, 올모우스트almost 매칭matching 더the 토탈total 레버뉴revenue 어브of 더the 프리비어스previous 이어year. (올 상반기에는 지난해 전체 매출에 버금가는 320억원의 매출을 올렸다). 어멍Among 디즈these 피그여즈figures, 더the 레버뉴revenue 제너레이터드generated 프럼from 차이너China 어카운트스accounts 포어for 업락서머틀리approximately 세번티파이브퍼센트75%. (이 가운데 중국에서 발생하는 매출이 약 75%에 이른다). 디스This 이즈is 어a 테스터먼트testament 투to 더the 팩트fact 댓that 더the 컴퍼니company 해즈has 비컴become 이너내쉬날리internationally 컴페터티브competitive. (이 회사가 국제용이라 는 사실을 실감할 수 있는 대목이다).

하우에버However, 디스this 이즈is 보우쓰both 위메이'즈Wemade's 프라이드pride 언드and 어a 리스크risk 팩터factor. (하지만 이는 위메이드의 자랑인 동시에 리스크 요인이다). 더The 컴퍼니'즈company's 페이트fate 이즈is 인플루언스트influenced 바이by 더the 플럭추에이션즈fluctuations 인in 더the 차이니즈Chinese 마아컷market. (중국시장의 변화에 따라 회사의 운명이 좌우되기 때문이다). 인In 라이트light 어브of 디스this, 위메이드Wemade 해즈has 리선틀리recently 빈been 워킹working 터워어즈towards 빌딩building 어a 스테이블stable 포어트포울리오우portfolio 쓰루through 다이버서퍼케이션diversification 어브of 보우쓰both 더the 마아컷market 언드and 잇스its 프라덕트스products. (이에 따라 최근 위메이드는 시장과 제품의 다각화를 통한 안정적인 포트폴리오 구축에 나서고 있다).

퍼스틀리Firstly, 마아컷market 다이버서퍼케이션diversification. (우선 시장다각화). 인In 준June, 위메이드Wemade 사인드signed 어a 서비스service 칸트랙트contract 포어for "레전드Legend 어브of 미어Mir 쓰리3" 원with 큐지오우QGO (퀄리티Quality 게임즈Games 온라인Online), 앤an 엔터테인먼트entertainment-포우커스트focused 컴퍼니company 베이스트based 인in 유럽Europe. (위메이드는 지난 6월 엔터테인먼트 전문업체인 유럽의 QGO(Quality Games Online)사와 '미르의 전설3' 서비스 계약을 맺었다). 디The 어그리먼트agreement 인발브즈involves 어a 라이선싱licensing 피fee 어브of 쓰리현드러드싸우전드달러즈\$300,000 언드and 러시빙receiving 써디투포어티퍼센트30-40% 어브of 더the 먼클리monthly 레버뉴revenue 애즈as 텁즈terms. (라이선스 비용 30만달러와 월 매출액의 30~40%를 받는 조건이다).

인In 줄라이July, 어a 클로우즈드closed 베이터beta 서비스service 월will 비be 론치트launched, 언드and 잇it 이즈is 스케줄드scheduled 투to 비be 어베일러블available 쓰루아웃throughout 유럽Europe 익셉트except 포어for 더the 포어머former 소우비엇Soviet 유년Union. (7월 중에 비공개 시범서비스를 시작해 구소련을 제외한 전 유럽에 서비스될 예정이

다). 러가아딩Regarding 디스this, 시이오우CEO 파아크Park 생Sang-율yeol 멘션드 mentioned, "더The 그로우잉growng 인터어레스트interest 어브of 유러피언즈Europeans 인 in 이스턴Eastern 컬처culture 이즈is 레이징raising 어닉스펙티드unexpected 프라스펙트스 prospects 포어for 프러모우션promotion." (이에 대해 박상열 사장은 "동양문화에 대한 유럽 인들의 관심이 높아져 의외의 선전을 기대하고 있다"고 말했다).

더The 컴퍼니company 올소우also 플랜즈plans 투to 다이버서파이diversify 잇스its 프라덕트 product 오퍼링즈offerings. (제품도 다양화할 방침이다). 커런틀리Currently, 데이they 아아 are 사이멀테이니어슬리simultaneously 디벨러핑developing 식스six 누new 게임즈games. (현재 이 회사는 6개의 신규게임을 동시에 개발하고 있다). 어멍Among 템them, "샤여 Shaya," 어a 네이처nature-프렌들리friendly 로울role-플레이잉playing 게임game 피처링 featuring 페어리즈fairies 언드and 인섹트스insects, 이즈is 셋set 투to 비be 릴리스트 released 인in 더the 래터latter 해프half 어브of 디스this 이어year, 와일while "쓰리Three 킹덤즈Kingdoms 온라인Online," 베이스트based 안on 더the 히스토리컬historical "쓰리 Three 킹덤즈Kingdoms" 에어러era, 이즈is 스케줄드scheduled 포어for 릴리스release 넥스트next 이어year. (이 가운데 요청과 곤충이 등장하는 자연친화적 롤플레이게임인 '샤이아'는 올 하반기에, 삼국지를 소재로 한 '삼국지 온라인'을 내년에 내놓을 예정이다).

프레퍼레이션즈Preparations 아아are 올소우also 언더웨이underway 포어for 어디셔널 additional 비즈너서즈businesses 서치such 애즈as 모우벌mobile 게임즈games, 캐릭터 character 머천다이즈merchandise, 토이즈toys, 언드and 퍼블리슁publishing. (모바일게임, 캐릭터, 완구, 출판 등 부가사업 준비도 박차를 가하고 있다). 포어For 모우벌mobile 게임즈 games 언드and 캐릭터즈characters, 프라덕트스products 아아are 올래디already 인in 데어 their 파이널final 스테이지즈stages 어브of 디벨럽먼트development, 월with 플랜즈plans 투 to 인트러두스introduce 모우벌mobile 게임즈games 투to 더the 차이니즈Chinese 마아컷 market 인in 더the 래터latter 해프half 어브of 디스this 이어year. (캐릭터와 모바일게임의 경우 제품이 이미 완성된 상태이고, 올 하반기에 중국시장에 모바일게임을 선보일 계획이다).

**인터뷰Interview:** 파아크Park 관Gwan-호우ho, 시이오우CEO 어브of 위메이드WeMade 엔터테인먼트Entertainment (좌담: 박관호 위메이드엔터테인먼트 회장)

"아'일I'll 비Be 메이킹Making 게임즈Games 포어for 어a 라이프타임Lifetime" ('평생 게임 만들 겁니다')

파아크Park 관Gwan-호우ho, 더the 파운더founder 어브of 위메이드WeMade 엔터테인먼트 Entertainment, 이즈is 어a 라이징rising 시이오우CEO. (위메이드의 창업주인 박관호 회장(32)은 신출내기 회장이다). 인In 준June, 히he 무브드moved 프럼from 더the 퍼지션position 어브of 프레지던트president 투to 시이오우CEO. (지난 6월 인사를 통해 사장에서 회장으로 자리를 옮겼다). 히He 델러게이터드delegated 매너지먼트management 리스판서빌러티즈 responsibilities 투to 프러페셔널professional 이그제큐티브즈executives 언드and 쉬프터드 shifted 히즈his 포우커스focus 백back 투to 히즈his 어이저널original 도우메인domain 어브 of 게임game 디벨럽먼트development. (경영은 전문경영인에게 맡기고 자신은 원래의 영역인 게임개발에 열중하기 위해서였다). 투To 어치브achieve 디스this, 히he 이빈even 이스태블리쉬트established 어a 누new 디벨럽먼트development 컴퍼니company 콜드called "위메이드 WeMade 사프트Soft." (이를 위 해아에 '위메이드소프트'라는 개발사를 새로 차렸다).

"아이I 엔조이enjoy 게임game 디벨럽먼트development 더the 모우스트most. ("게임을 개발 할 때가 가장 즐겁습니다). 와일While 아이'I've 빈been 스트러걸링struggling 월with 매너징managing 더the 컴퍼니company, 나우now 아이I 캔can 풀리fully 이머스immerse 마이셀 myself프 인in 디벨럽먼트development, 위치which 메익스makes 미me 해피happy," (그동안 회사를 경영하느라 골머리를 앓았는데 이제 맘껏 개발에 몰두할 수 있어 좋습니다.)"

파아크Park, 후who 와즈was 어a 비즈너스business 메이저major, 리빌드revealed 댓that 히즈his 디시전decision 투to 비컴become 어a 게임game 디벨러퍼developer 와즈was 풀리

purely 드리번driven 바이by 히즈his 패션passion 포어for 게임즈games. (경영학도였던 박회장이 게임개발자의 길을 걷게 된 것도 순전히 게임이 좋아서였다). 히He 캐임came 투to 더 the 릴러제이션realization 댓that 게임game 디벨럽먼트development 와즈was 디the 오운리 only 자브job 히he 쿠드could 스틸still 파인드find 엔조이어벌enjoyable 언드and 인게이징 engaging 애프터after 텐10 오어or 트웬티20 이어즈years 위다우트without 게팅getting 보어 드bored. (10년 후, 20년 후에도 싫증내지 않고 재미있게 할 수 있는 일이 게임 개발뿐이라는 생각이 들었다는 설명이다).

파아크's Park's 로울role 와즈was 피버털pivotal 인in 더the 매시브massive 석세스success 어브of '미어'즈Mir's 레전드Legend' 인in 차이너China. ('미르의 전설'이 중국에서 대성공을 거둔 데는 누구보다 박회장의 역할이 컸다). 낫Not 오운리only 디드did 히he 컨시브conceive 언드and 디벨럽develop 더the 게임game, 벗but 히he 올소우also 플레이드played 어a 서그 니피컨트significant 로울role 인in 잇스its 로우컬러제이션localization 에퍼트스efforts. (우선 이 게임을 기획하고 개발한 주인공인데다 현지화를 위한 노력이 지대했다는 것). 히He 트래벌 드traveled 투to 메이저major 시티즈cities 인in 차이너China, 그래스핑grasping 디the 이모 우션즈emotions 어브of 더the 로우컬즈locals 언드and 컬렉팅collecting 베어리어스various 대터data 투to 크리에잇create 어a 게임game 댓that 워드would 레저네이트resonate 월with 더the 차이니즈Chinese 아디언스audience. (중국 주요도시를 돌며 현지인들의 정서를 파악하고 온갖 자료를 긁어모아 중국인들이 좋아할 만한 게임을 만들었다).

"데어There 아아are 메니many 차이니즈Chinese 유저즈users 후who 리브leave 카멘트스 comments 안on 더the 게임game 포럼즈forums 세이잉saying, '쌩크Thank 유you 포어for 크리에이팅creating 어a 그레이트great 게임game.' ('게임 게시판에 '좋은 게임을 만들어줘 고맙다'는 글을 남기는 중국 유저들이 많아요). 투To 디the 익스텐트extent 댓that 섬some 유저즈users 테익take 에이a 포어4-데이day, 파이브5-나이트night 트레인train 저니journey 투to 생하이Shanghai 저스트 just 투to 디맨드demand 핏시즈fixes 포어for 이슈즈issues 월with 게임game 캐릭터즈characters. '미어'즈Mir's 레전드Legend' 이즈is 트룰리truly 체어리 쉬트cherished 바이by 차이니즈Chinese 플레여즈players," 파아크Park 엠퍼사이즈드 emphasized. (4박5일 동안 기차를 타고 상하이에 와서 게임 캐릭터에 문제가 있다며 수정을 요구하는 유저가 있을 정도로 '미르의 전설'은 중국인들의 사랑을 받고 있습니다)."

히He 해즈has 앰비셔스ambitious 플랜즈plans 투to 퍼더further 익스팬드expand 인in 더the 차이니즈Chinese 마아컷market. (박회장은 중국시장에 더욱 공을 들일 작정이다). 와일While 해빙having 어a 포어트포울리오우portfolio 헤벌리heavily 포우커스트focused 안on 차이너 China 캐어리즈carries 리스크스isks, 히he 빌리브즈believes 댓that 세이프가아딩 safeguarding 더the 차이니즈Chinese 마아컷market 이즈is 어a 프라이오어러티priority 포어for 나우now. (중국 위주인 포트폴리오가 위험요인이기는 하지만 일단 중국시장을 지키는 것이 우선이라는 생각이다). 하우에버However, 히즈his 얼터먼ultimate 드림dream 이즈is 투to 게인gain 레커그니션recognition 인in 더the 재퍼니즈Japanese 언드and 어메리컨 American 마야컷스markets, 위치which 아아are 컨시더드considered 디the 오어러진즈 origins 어브of 더the 게이밍gaming 인더스트리industry. (하지만 궁극적으로는 게임의 원류라고 할 수 있는 일본과 미국시장에서 인정받겠다는 꿈이 있다). 히He 이즈is 그래주얼리 gradually 메이킹making 프레페레이션즈preparations 투to 리얼라이즈realize 디스this 드림 dream. (이를 위한 준비도 차근차근 진행 중이다).

"아이I 컨시더consider 게임game 디벨럽먼트development 애즈as 어a 라이플룡lifelong 퍼수 pursuit. ("게임을 평생의 업으로 생각하고 있어요). 저스트Just 라익like 뮤지션즈musicians 언드and 필메이커즈filmmakers 후who 리메인remain 액티브active 웰well 인투into 데어 their 식스티즈60s 언드and 비얀드beyond, 아이I 인텐드intend 투to 컨티뉴continue 메이킹 making 게임즈games 이빈even 애즈as 아이I 에이지age. (60세가 넘어서도 활발하게 활동하는 음악인이나 영화인들처럼 늙어서도 게임을 만들 겁니다). 마이My 드림dream 이즈is 투to 크리에잇create 게임즈games 댓that 피펄people 월will 체어리쉬cherish 애즈as 메머리즈 memories 포어for 어a 롱long 타임time, 머치much 라익like 더the 파펄러popular 게임 game '갈라거Galaga' 프럼from 더the 나인틴에이티즈1980s." (80년대 인기게임이었던 '갤러

그'처럼 많은 사람들이 오랫동안 추억으로 간직할 수 있는 게임을 만드는 게 꿈입니다)."'

**성공사례 - 엔씨소프트 NCsoft (해외진출 성공사례 - 엔씨소프트)**  
 포우커싱 Focusing 안on 노어쓰North 어메리칸American 마아컷Market, 에이밍Aiming 포어for 글로우벌Global 다머넌스Dominance (북미시장 역량집중 지구촌 제패 노려)  
 하이링Hiring 수퍼Super 디벨러퍼즈Developers, 이스태블리싱Establishing 로우컬Local 브랜처즈Branches 월玷드Worldwide... (슈퍼 개발자 영입, 전세계 곳곳 현지법인 설립...)  
 타아거팅Targeting 더벌Double 디the 엑스포어트Export 고울즈Goals 포어for 디스this 이어Year(을 수출 목표 지난해 2배)

엔씨소프트NCSoft 이즈is 와이들리widely 레커그나이즈드recognized 애즈as 더the 라아저스트largest 게임game 디밸립먼트development 컴퍼니company 인in 사우쓰South 코어리어Korea. (엔씨소프트는 자타가 공인하는 국내 최대의 게임개발사). 잇스Its 아이카닉iconic 힛hit '리니어지Lineage' 어치브드achieved 언프레시덴티드unprecedented 마일스토운즈milestones 인in 더the 웨브web 게임game 인더스트리industry, 비커밍becoming 더the 퍼스트first 웨브web 게임game 투to 리치reach 쓰리헌드러드싸우전드300,000 컨커런트concurrent 유저즈users 언드and 쓰리포인트파이브3.5 밀련million 먼슬리monthly 유저즈users. (공전의 히트를 기록했던 '리니지'의 경우 웹 게임 사상 최초로 동시접속자수 30만명, 월접속자수 350만명이라는 대기록을 수립했다). 더The 커머셜라이즈드commercialized 버전version 어브of '리니어지Lineage', 론치트launched 인in 악토우버October 어브of 래스트last 이어year, 커런틀리currently 메인테인즈maintains 투헌드러드싸우전드200,000 컨커런트concurrent 유저즈users. (지난해 10월 상용화한 '리니지' 역시 현재 동시접속자수 20만명을 기록하고 있다). 애즈As 어a 리절트result, 더the 컴퍼니'즈company's 레버뉴revenue 해즈has 빙been 컨시스턴틀리consistently 인크리싱increasing 바이by 어a 서그니피컨트significant 마아전margin 이치each 이어year. (이에 따라 매출액도 매년 큰 폭으로 상승하고 있다). 애프터After 브레이킹breaking 더the 원헌드러드100 빌련billion 원won 레버뉴revenue 마아크mark 인in 더the 웨브web 게임game 인더스트리industry 포어for 더the 퍼스트first 타임time 인in 투싸우전드원2001, 엔씨소프트NCSoft 러코어더드recorded 원헌드러드피프티포어포인트에잇154.8 빌련billion 원won 인in 투싸우전드투2002 언드and 원헌드러드식스티식스포인트파이브166.5 빌련billion 원won 인in 투싸우전드쓰리2003. (2001년 웹 게임업계 최초로 매출 1,000억원을 돌파한 이래 2002년 1,548억원, 2003년에 1,665 억원을 기록했다). 잇'sIt's 빙been 리포어터드reported 댓that 더the 레버뉴revenue 포어for 더the 퍼스트first 해프half 어브of 디스this 이어year 해즈has 올레디already 서패스트surpassed 원헌드러드100 빌련billion 원won. (올 상반기 매출액은 이미 1,000억원을 넘어선 것으로 알려졌다).

엔씨소프트NCSoft 이즈is 낫not 저스트just 어a 컴퍼니company 댓that 엔조이즈enjoys 파펄레러티popularity 위씬within 사우쓰South 코어리어Korea. (엔씨소프트는 국내에서만 인기를 누리는 회사가 아니다). 트루True 투to 잇스its 레퍼테이션reputation 애즈as 더the 라아저스트largest 컴퍼니company 인in 더the 더메스틱domestic 인더스트리industry, 잇it 올소우also 리즈leads 어더other 컴퍼니즈companies 인in 오우버시즈overseas 익스팬션expansion 에퍼트스efforts. (국내 최대 규모라는 명성에 걸맞게 해외진출에서도 다른 업체들을 선도하고 있다). 인In 칸트래스트contrast 투to 모우스트most 컴퍼니즈companies 댓that 미얼리merely 라이선스license 데어their 게임즈games 투to 로우컬local 펌즈firms 포어for 서비스service, 엔씨소프트NCSoft 퍼수즈pursues 어a 스트래터지strategy 포우커스트focused 안on 더렉트direct 서비스service 프리비전provision. (대부분의 회사가 라이선스만 주고 서비스는 현지업체에 맡기는 것과 달리 이 회사는 직접 서비스 위주의 전략을 진행하고 있다). 더The 컴퍼니'즈company's 업로우치approach 인발브즈involves 해빙having 로우컬local 서

브시디에어리즈subsidiaries, 조인트joint 벤처즈ventures, 브랜처즈branches, 언드and 어필리에이티드affiliated 컴퍼니즈companies 억로스across 더the 월드world 투to 매너지먼지 manage 디즈these 아프레이션즈operations. (세계 각국에 포진해 있는 현지법인, 합작법인, 지사, 자회사가 이를 담당하고 있다). 인In 투싸우전드투2002, 데어their 엑스포어트export 레버뉴revenue 리치트reached 트웬티투22 빌련billion 원won, 언드and 인in 더the 패스트past 이어year, 잇it 러코어더드recorded 트웬티파이브포인트에잇25.8 빌련billion 원won. (2002년 수출액은 220억원, 지난해에는 258억원을 기록했다).

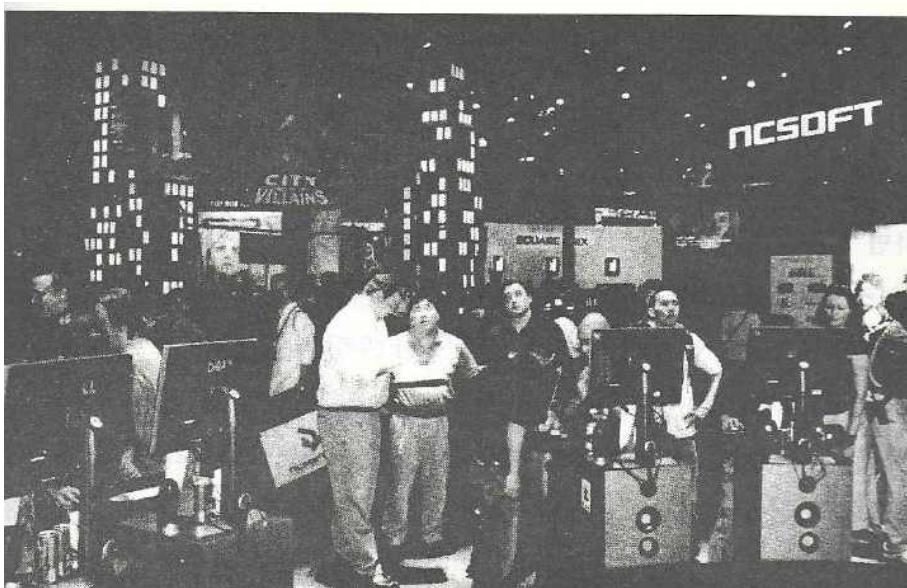
### 에어러Era 어브of 게임Game 포어털즈Portals (게임포털 전성시대)

디The 앤티서페이터드anticipated 엑스포어트export 레버뉴revenue 포어for 디스this 이어 year, 애즈as '리니어지Lineage' 커머셜commercial 서버서즈services 아아are 플리fully 론치 트launched, 이즈is 포어티 세번포인트원47.1 빌련billion 원won, 위치which 이즈is 더벌 double 더the 레벌level 어브of 더the 프리비어스previous 이어year. ('리니지' 상용서비스가 본격화되는 올해 예상 수출액은 471억원으로 지난해 두 배 수준이다).

더The 석세스success 어브of 느크소프트'sNCSoft's '리니어지Lineage' 시어리즈series 인in 보우쓰both 더메스틱domestic 언드and 글로우벌global 마아컷스markets 캔can 비be 엇리 벼터드attributed, 어버브above 올all, 투to 잇스its 게임플레이gameplay. (엔씨소프트의 리니지 시리즈가 국내뿐만 아니라 세계시장에서 큰 호응을 얻고 있는 것은 무엇보다 게임성에 있다). 잇It 이즈is 프레이즈드praised 포어for 잇스its 스터닝stunning 그래픽스graphics 언드 and 인트러컷intricate 스토릴란storyline. (현란하기까지 한 그래픽과 정교한 스토리라인이 강점이라는 평가다). 하우에버However, 이퀄리equally 임포어턴트important 이즈is 잇스its 로우 컬러제이션localization 스트래터지strategy. (하지만 이에 못지않게 중요한 요인이 현지화 전략이다). 더The 게임game 이즈is 리컨스트럭티드reconstructed 언드and 서비스트serviced 인in 어라인먼트alignment 월with 더the 컬처culture 언드and 센터먼트ssentiments 어브 of 이치each 컨트리country. (각국의 문화와 정서에 맞게 게임을 재구축, 서비스하고 있는 것이다). 인In 디스this 러가아드regard, 시이오우CEO 김Kim 택Taek-jin 스테이티드stated 댓that '리니어지Lineage' 와즈was 어이저널리originally 디벨립트developed 월with 어a 포우 커스focus 안on 더the 글로우벌global 마아컷market. (이와 관련, 김택진 사장은 '리니지'는 애초 부터 세계시장을 겨냥하고 개발됐다"고 말했다).

데이They 아아are 퍼티컬럴리particularly 포우커싱focusing 데어their 에퍼트스efforts 안on 더the 노어쓰North 어메리컨American 마아컷market 어멍among 오우버시즈overseas 마아컷스markets. (해외시장 가운데서도 특히 북미시장에 공을 들이고 있다). 올도우Although 더 the 웨브web 게임game 마아컷market 인in 디스this 리전region 이즈is 낫not 퍼티컬럴리 particularly 라아지large 앳at 프레전트present, 더the 퍼텐셜potential 이즈is 서그니피컨트 significant. (현재로서는 이 지역의 웹 게임시장이 크지 않지만 잠재력은 어느 지역보다 막대하다). 더The 스트래터지strategy 이즈is 투to 시즈seize 디스this 매시브massive 마아컷 market 언드and 테익take 어a 리딩leading 퍼지션position 인in 더the 글로우벌global 웨브 web 게임game 마아컷market 인in 더the 퓨처future. (이 시장을 선점해 향후 세계 웹게임 시장에서 앞서 나가겠다는 전략이다). '리니어지Lineage' 해즈has 빈been 인in 커머셜commercial 서비스service 신스since 메이May 투싸우전드원2001, 언드and '리니어지 Lineage 투II' 해즈has 빈been 인in 서비스service 신스since 에잎럴April 어브of 래스트last 이어year. (리니지는 2001년 5월부터, 리니지II는 지난 4월부터 상용서비스를 실시하고 있다). 더The 로우컬local 서브시디에어리subsidiary, '엔시NC 인터랙티브Interactive', 베이스트 based 인in 텍서스Texas 오스틴Austin, 이즈is 리스판서벌responsible 포어for 더the 서비스 service. (텍사스 오스틴에 소재한 현지법인인 '엔씨인터렉티브'가 서비스를 담당하고 있다). 와일While 더the 레버뉴revenue 와즈was 포어헌드러드피프티450 밀련million 원won 인in 투싸우전드투2002, 잇it 슬라잇리slightly 디크리스트decreased 투to 포어헌드러드400 밀련 million 원won 래스트last 이어year. 하우에버However, 디스this 이어year, 월with 더the 스타아트start 어브of '리니어지Lineage 투II' 커мер셜commercial 서버서즈services, 어a 서그니 피컨트significant 인크리스increase 인in 레버뉴revenue 이즈is 앤티서페이터danticipated. (2002년 4억5,000만원이던 매출액이 지난해에는 4억원으로 소폭 감소했지만 리니지II 상용서비스를 시작한 올해는 매출이 큰 폭으로 뛸 것으로 예상된다).

데이They 해브have 올소우also 이스태블리쉬트established 언드and 아퍼레이터doperated 로우컬local 서브시디에어리즈subsidiaries 언드and 조인트joint 벤처즈ventures 인in 컨트리 즈countries 서치such 애즈as 타이완Taiwan, 차이너China, 저팬Japan, 언드and 타일랜드 Thailand. (대만, 중국, 일본, 태국 등에도 현지업체와 합작법인을 설립, 운영하고 있다). 어명 Among 댐them, 타이완Taiwan 해즈has 더the 모우스트most 임프레시브impressive 퍼포먼스.performance (그 가운데 실적이 가장 좋은 곳은 대만이다). 인In 투싸우전드투2002, 데



이미지Image 써틴13: 프로모우션Promotional 신Scene 어브of 엔씨소프트 NCSOFT 앤at 앤an 인터내셔널International 게임Game 엑스포우Expo [소어스 Source: 행경Hankyung 비즈너스Business] (그림 13 국제 게임 박람회에서 엔씨소프트 홍보 장면 [자료: 한경비즈니스])

이they 익스포어터드exported 나인틴포인트에잇19.8 빌련billion 원won, 언드and 래스트last 이어year, 데이they 익스포어터드exported 트웬티투22 빌련billion 원won. (2002년 198억원, 지난해 220억원을 수출했다). 더The 컨커런트concurrent 유저user 카운트count 포어for '리니어지Lineage' 이즈is 원헌드러드식스티싸우전드160,000, 언드and 포어for '리니어지Lineage 투 2', 잇it 리처즈reaches 세벤티파이브싸우전드75,000. (리니지'의 동시접속자수는 16만명, '리니지2'는 7만5,000명에 이르고 있다). 엔씨소프트'스NCSOFT's 조인트joint 벤처venture 파아트너partner 인in 타이완Taiwan, 거메이니언Gamanian, 이즈is 세드said 투to 해브have 이스 태블리쉬트established 잇셀프itself 애즈as 더the 탑top 게이밍gaming 컴퍼니company 인in 타이완Taiwan 바이by 서비스servicing 엔씨소프트'스NCSOFT's 게임즈games, 어코어딩 according 투to 더the 컴퍼니company. (엔씨소프트의 합작법인 파트너사인 대만의 감마니아사는 엔씨소프트의 게임을 서비스하며 대만 최고의 게임회사로 자리잡고 있다고 회사측은 말했다).

엔씨소프트'스NCSOFT's 오우버시즈overseas 익스팬션expansion 스트래터지strategy 더전'tr doesn't 소우얼리solely 리발브revolve 어라운드around 익스포어팅exporting 게임즈games 템셀브즈themselves. (엔씨소프트의 해외진출 전략은 단지 게임 자체의 수출에 머물지 않는다). (이 회사의 진정한 잠재력은 해외 우수인력을 영입하고 현지에 게임개발 스튜디오를 운영하는 등 차세대 전략 게임 개발에 전력을 기울이고 있다는 점이다).

더The 트루true 퍼텐셜potential 어브of 디스this 컴퍼니company 라이즈lies 인in 잇스its 에퍼트스efforts 투to 러크론recruit 익셉션널exceptional 오우버시즈overseas 텔런트talent 언드and 아퍼레이일operate 게임game 디벨립먼트development 스튜디오우즈studios 로우컬리locally, 포우커싱focusing 안on 더the 디벨립먼트development 어브of 넥스트next-제너레이션generation 스트래터지strategy 게임즈games. ('타블라라사' '길드워' 등 이들은 벌써부터 세계 웹 게임시장의 주목을 받는 게임들을 속속 선보이고 있다). 랭크트Ranked 애즈as 원one 어브of 더the 탑top 쓰리three 게이밍gaming 매거진즈magazines 월닭드worldwide, 디the 어스US-베이스트based "컴퓨터Computer 게이밍Gaming 월드World" 설렉터드selected 더the '노우트워디Noteworthy 넥스트Next-제너레이션Generation 웹브Web 게임즈Games 파이브5' 래스트last 이어year, 인클루딩including '길드Guild 워어즈Wars', '리니어지Lineage', 언드and '시티City 어브of 히어로우즈Heroes', 위치which 이즈is 퍼블리쉬트published 바이by

엔씨소프트NCSOFT. (세계 3대 게임잡지 가운데 하나로 꼽히는 미국의 <컴퓨터 게이밍 월드>는 지난해 '주목할 만한 차세대 웹 게임 5'를 선정했는데 여기에 '길드워', '리니지', 그리고 엔씨 소프트가 퍼블리싱을 맡고 있는 '시티 오브 히어로'가 포함됐다). 리마마커블리 Remarkably, 쓰리three 아웃out 어브of 더the 파이브five 프라마싱promising 넥스트next-제너레이션generation 게임즈games 아야are 어소우시에이터드associated 월with 디스this 컴퓨터company. (차세대 유망게임 5개 가운데 무려 3개가 이 회사와 관련이 있는 것이다). 디스This 이즈is 웨어where 더the 스트렝쓰strength 어브of 더the 컴퓨터'즈company's 어서 션assertion, "위We 월will 캉커conquer 더the 월드world 월with 아우어our 어큐멀레이티드 accumulated 케이퍼빌리티즈capabilities 언드and 서버스service 엑스퍼티즈expertise," 개인 즈gains 모우멘텀momentum. ("축적된 개발력과 서비스 노하우로 세계를 제패하겠다"는 회사측의 주장에 힘이 실리는 대목이다).

#### 에어러Era 어브of 게임Game 포어털즈Portals (게임포털 전성시대)

원1 트릴련Trillion 원Won 고울던Golden 마아컷Market, 이빈Even 메이저Major 코어퍼레이션즈Corporations 라익like 케이티KT 아야are 인터어레스티드Interested (1조원 황금시장, KT 등 대기업도 군침)

게임Game 석세스Success 반드Bond 컴퍼니즈Companies 러시빙Receiving 콜즈Calls 프럼 from 포어털즈Portals (게임 흥행 보증수표 업체마다 포털 러브콜)

게임Game 포어털즈portals 아야are 익스피어리언싱experiencing 어 고울던golden 에이지 age. (게임포털이 전성시대를 맞고 있다). 인트러두스트Introduced 포어for 더the 퍼스트first 타임time 인in 사우쓰South 코어리어Korea 월with 핸게임'즈Hangame's 론치launch 인in 디 쎈버December 나인틴나인티나인1999, 게임game 포어털즈portals 해브have 래퍼들리 rapidly 리전risen 투to 비컴become 어a 다머넌트dominant 게이밍gaming 플랫폼platform 위씬within 저스트just 파이브5 이어즈years, 이그저팅exerting 서그니피컨트significant 인플루언스influence 오우버over 더the 더메스틱domestic 게이밍gaming 마아컷market. (지난 99년 12월 한게임을 시작으로 국내에 처음 도입된 게임포털은 불과 5년 만에 국내 게임시장을 좌지우지하는 막강한 게임 플랫폼으로 떠올랐다). 더The 노우션notion 댓that 잇'sit's 디 퍼컬트difficult 투to 석시드succeed 인in 더the 게임game 디벨럽먼트development 인더스트리industry 위다우트without 해빙having 게임즈games 안on 게임game 포어털즈portals 해즈 has 비컴become 소우so 와이들리widely 액날리지도acknowledged 댓that 잇it 서켤레잇스 circulates 오우퍼늘리openly 위씬within 디the 인더스트리industry. (게임포털에 게임을 올리지 못하면 성공하기 어렵다는 목계가 게임개발업계에 공공연하게 나돌 정도다).

더The 마아컷market 사이즈size 이즈is 올소우also 익스피어리언싱experiencing 래퍼드rapid 익스팬션expansion. (시장규모도 급팽창하고 있다). 잇'sit's 낫not 앤an 이그재저레이션 exaggeration 투to 세이say 댓that 컴퍼니즈companies 라익like 에네이첸NHN, 시제이CJ 인터넷Internet, 언드and 니어비즈Neowiz 해브have 그로운grown 인투into 포어머더벌 formidable 인터넷internet 코어퍼레이션즈corporations 쌩크스thanks 투to 디the 이멘스 immense 파펄레라티popularity 어브of 웨브web 보어드board 게임즈games 라익like 거스탑 Gostop 언드and 포우커Poker. (고스톱, 포커 등 웹보드게임이 큰 인기를 얻은 덕에 NHN, CJ 인터넷, 네오위즈 등이 우량 인터넷기업으로 성장했다고 해도 과언이 아니다). 더The 더메스틱domestic 게임game 포어털portal 마아컷market, 레드led 바이by 행가미Hangame, 프맹 Pmang, 넷마마벌Netmarble, 언드and 이엠EM 게임Game, 이즈is 에스터메이터드estimated 투to 서패스surpass 업락서머틀리approximately 원1 트릴련trillion 원won 인in 사이즈size. (한게임, 피망, 넷마블, 엠게임 등이 주도하고 있는 국내 게임 포털시장 규모는 대략 1조원을 웃도는 것으로 추정된다). 애즈As 어a 리절트result, 이빈even 메이저major 코어퍼레이션즈 corporations 라익like 케이티KT, 시제이CJ, 언드and 에스케이SK 해브have 엔터드entered 더the 게임game 포어털portal 비즈너스business 인in 리선트recent 타임즈times, 인텐시파 이잉intensifying 캠퍼티션competition. (이 때문에 최근에는 KT, CJ, SK 등 대기업들까지 게임포털사업에 가세, 경쟁이 달아오르고 있다). 오우버시즈Overseas 익스팬션expansion 이즈is 올소우also 비잉being 퍼수드pursued 스위프틀리swiftly. (해외진출도 발빠르게 이뤄지고 있

다).

**스탠딩Standing 툴tool 애즈as 더the 다머넌트dominant 포어스force 인in 더the 게이밍gaming 마아컷market.** (게임시장의 지존으로 우뚝 서다).

게임Game 포어털즈portals 스타아터드started 애즈as 웨브web 보어드board 게임game 사이츠sites 댓that 디벨럽트developed 언드and 서비스트serviced 트러디셔널traditional 오플린offline 게임즈games 라익like 거스탑Gostop, 포우커Poker, 언드and 잰지Janggi 애즈as 온라인online 웨브web 게임즈games. (게임포털은 오프라인에서 오랫동안 사랑받아온 고스톱게임, 포커 게임, 장기 게임 등을 웹게임으로 개발해 서비스하는 웹보드게임 사이트로 출발했다). 인In 리앨러티reality, 게임game 포어털즈portals 라익like 행가미Hangame, 프맹Pmang, 언드and 넷마아벌Netmarble 아아are 제너레이팅generating 서그니피컨트significant 레버뉴revenue 쓰루through 디즈these 웨브web 보어드board 게임즈games. (실제 한게임, 피망, 넷마블 등 게임포털들은 이 같은 웹보드 게임으로 적잖은 수익을 내고 있다). 트웬티투20-포어티퍼센트40% 어브of 유저즈users 후who 비짓visit 게임game 포어털즈portals 아아are 게이머ズgamers 루킹looking 투to 엔조이enjoy 웨브web 보어드board 게임즈games. (게임포털을 찾는 이용자의 20~40%는 웹보드 게임을 즐기려는 게이머들이다).

더The 게임game 포어털즈portals 비갠began 투to 이그저트exert 서그니피컨트significant 인플루언스influence 인in 더the 게이밍gaming 인더스트리industry 웬when 데이they 엔터드entered 더the 게임game 퍼블리싱publishing 비즈너스business. (게임포털이 게임업계에 무시 못할 영향력을 행사하기 시작한 것은 게임 퍼블리싱사업에 나서면서부터다). 게임Game 포어털즈portals 댓that 해브have 엑스터드attracted 밀련즈millions 투to 텐즈tens 어브of 밀련즈millions 어브of 멤버즈members 퍼제스possess 디the 애드밴티지advantage 어브of 이절리easily 개더링gathering 유저즈users, 드ue 투to 데어their 라아지large 유저user 베이스base. (수백만에서 수천만명에 이르는 회원을 확보한 게임포털은 유저를 모으기가 그만큼 쉬운 장점이 있기 때문이다).

한게임의 회원수는 1,700만명에 이르고, 넷마블 회원수는 2,300만명을 웃돈다.

게임Game 포어털즈portals 엔터드entered 더the 웨브web 게임game 퍼블리싱publishing 신scene 인in 악토우버October 투싸우전드원2001. (게임포털이 웹 게임 퍼블리싱에 나선 것은 지난 2001년 10월). 아퍼레이터드Operated 바이by 시제이CJ 인터넷Internet, 넷마아벌Netmarble 어치브드achieved 석세스success 바이by 퍼블리싱publishing 더the 웨브web 게임game '라고하임Laghaim' 디벨럽트developed 바이by 나코우Nako 인터랙티브Interactive. (CJ인터넷이 운영하는 넷마블이 나코인터랙티브가 개발한 웹 게임 게임 '라고하임'을 처음으로 퍼블리싱해 성과를 거뒀다). 앤At 댓that 타임time, '래게임Laghaim' 드루 drew 익스플로우시브explosive 파탈레러티popularity, 월with 어a 컨커런트concurrent 유저user 카운트count 리칭reaching 써디싸우전드30,000 저스트just 어a 먼쓰month 애프터after 잇스its 론치launch. (당시 '라고하임'은 서비스 한 달 만에 동시접속자수가 3만명에 이를 정도로 폭발적인 인기를 끌었다).

서브서퀸틀리Subsequently, 월with 디the 엔트리entry 어브of 행가미Hangame, 이엠EM 게임Game, 언드and 어더즈others 인투into 더the 컴퓨터브competitive 웨브web 게임game 퍼블리싱publishing 비즈너스business, 더the 마아컷market 익스피어리언스트experienced 래퍼드rapid 익스팬션expansion. (이후 한게임, 엠게임 등이 경쟁적으로 웹 게임 퍼블리싱사업에 뛰어들면서 시장이 급팽창했다). 애즈As 어a 리절트result, 게임game 포어털즈portals 위were 오펀often 러퍼드referred 투to 애즈as 더the 게런토어즈guarantors 어브of 게임game 석세스success 포어for 어a 피어리어드period 어브of 타임time. (이에 따라 한동안 게임포털은 게임흥행의 보증수표로 불리기도 했다).

퍼더모어Furthermore, 게임game 포어털즈portals 아아are 리딩leading 더the 트렌즈trends 인in 더the 게이밍gaming 마아컷market. (또한 게임포털은 게임시장의 흐름을 주도하고 있다). 더The 서그니피컨트significant 트렌드trend 인in 더the 더메스틱domestic 웨브web 게임game 마아컷market 래스트last 이어year, 더the 퍼스트first-퍼션person 슈터shooter 게임game, 와즈was 이그나이티드ignited 바이by 넷마아벌'즈Netmarble's 릴리스release 어브

of '카아머Karma 온라인Online'. (지난해 국내 웹게임시장의 큰 흐름을 형성했던 1인칭 슈팅 게임은 넷마블이 지난해 선보였던 '카르마 온라인'이 기폭제가 됐다). 앤At 맷that 타임time, 더the 퍼셉션perception 맷that 슈팅shooting 게임즈games 위were 수터벌suitable 포어for 컨소울console 오어or 피시PC 게이밍gaming 와즈was 프레벌런트prevalent, 벗but '카아머 Karma 온라인Online' 메이드made 어a 비그big 임팩트impact, 리딩leading 투to 어a 플러드 flood 어브of 슈팅shooting 게임즈games 맷that 팔로우드followed 솟suit. (당시 슈팅게임은 콘솔게임이나 PC게임에 적합하다는 인식이 팽배했으나 '카르마온라인'이 큰 히트를 치면서 우후죽순 슈팅게임이 쏟아졌다).

퍼더모어Furthermore, 더the 다이버시티diversity 어브of 잔러즈genres 인in 더the 캐저월 casual 게임game 마아컷market, 인in 어a 더메스틱domestic 웨브web 게이밍gaming 랜드 스케입landscape 프라이메럴리primarily 다머네이터드dominated 바이by 어쎈틱authentic 매 시블리Massively 멀티플레이Multiplayer 온라인Online 로울Role-플레이잉Playing 게임즈 Games (에메모우아아피지즈MMORPGs) 라익like '리니어지Lineage', 와즈was 올소우also 퍼 실러테이티드facilitated 바이by 게임game 포어털즈portals. (또 '리니지' 류의 정통 다중접속 온라인롤플레잉게임(MMORPG)이 주류를 이루고 있는 국내 웹 게임시장에 다양한 장르의 캐주얼게임이 성장하게 된 배경도 게임포털 덕분이었다). 베어리어스Various 잔러즈genres 어브of 웨브web 게임즈games, 인클루딩including 아아케이드arcade 게임즈games 라익like '텐리스 Tetris' 엔조이드enjoyed 인in 아아케이즈arcades, 레이싱racing 게임즈games, 베어리어스 various 스포어트ssports 게임즈games, 액션action 게임즈games, 언드and 에저케이셔널 educational 게임즈games, 아아are 비잉being 인트러두스트introduced 안on 게임game 포어털즈portals. ('텐리스' 등 오락실에서 즐기던 아케이드게임, 레이싱 등 각종 스포츠게임, 액션게임, 교육용 게임 등 다양한 장르의 웹 게임들이 게임포털에 소개되고 있다).

김Kim 범Beom-수Soo, 더the 시이오우CEO 어브of 에네이첸NHN 아퍼레이팅operating 행가미Hangame, 스테이티드stated, "게임Game 포어털즈portals 해브have 올레디already 이스타블리쉬트established 덤셀브즈themselves 애즈as 파워풀powerful 게임game 퍼블리싱 publishing 플랫폼즈platforms. (한게임을 운영하는 NHN의 김범수 사장은 "게임포털은 이미 막강한 게임 퍼블리싱 플랫폼으로 자리잡았다"며) 애즈As 에니원anyone 캔can 이절리easily 추즈choose 게임즈games 어브of 데어their 프러퍼드preferred 잔러즈genres 인in 원one 플레이스place, 더the 서그니피컨스significance 어브of 게임game 포어털즈portals 월will 오운리only 컨티뉴continue 투to 그로우grow." ("누구나 쉽게 원하는 장르의 게임을 한곳에서 선택할 수 있는 만큼 게임포털의 중요성은 갈수록 커질 수 밖에 없다"고 설명했다).

게임Game 포어털즈portals, 해빙having 어매스트amassed 서브스탠셜substantial 프라핏스 profits 오우버over 더the 패스트past 투2-쓰리3 이어즈years, 아아are 나우now 벤처링 venturing 인투into 디밸러핑developing 메이저major 웨브web 게임즈games 덤셀브즈 themselves, 에이밍aiming 투to 익스팬드expand 데어their 리치reach 이빈even 퍼더 further. (2~3년 남짓 쓸쓸한 수익을 챙긴 게임포털들은 최근 대작 웹 게임을 직접개발, 판을 키워가고 있다). 오우버Over 더the 코어스course 어브of 쓰리3 이어즈years, 에네이첸NHN 인베스터드invested 어a 스태거링staggering 텐10 빌련billion 케이아아더벌류KRW 소우얼리 solely 포어for 디밸럽먼트development 언드and 석세스펄리successfully 크리에이터드 created 디the 어쎈틱authentic 에메모우아아피지MMORPG '아아크로우드Arkroad'. (NHN은 3년간 순수개발비만 100억원을 투입, 정통 MMORPG '아크로드'를 개발했다). 데이They 이니쉬에이터dinitiated 어a 클로우즈드closed 베이터beta 서비스service 인in 메이May 언드and 아아are 플래닝planning 투to 론치launch 앤an 오우펀open 베이터beta 서비스service 바이 by 디the 엔드end 어브of 더the 이어year. (지난 5월부터 비공개 시범 서비스를 시작했고 연 말께 공개 시범 서비스에 나설 예정이다). 더The 컴퍼니company 이즈is 커런틀리currently 디밸러핑developing 투2 투to 쓰리3 모어more 메이저major 웨브web 게임즈games. (이 회사는 2~3개의 대작 웹 게임을 추가로 개발 중이다).

니어비즈Neowiz, 디the 아퍼레이터operator 어브of 더the 게임game 포어털portal 프맹 Pmang, 어콰이어드acquired 더the 게임game 디밸럽먼트development 컴퍼니company 엔틱스사프트EntixSoft (포어멀리formerly 태프Taff 시스템System) 인in 메이May 어브of 래스트

last 이어year 언드and 벤처드ventured 인투into 게임game 디벨럽먼트development. (게임포털 피망을 운영하고 있는 네오위즈는 지난해 5월 게임개발사 엔티스소프트(옛 탑시스템)를 인수, 게임개발에 뛰어들었다). 더The 컴퍼니company 해즈has 인베스터드invested 업락서머틀리approximately 원한드러드100 빌런billion 원won 소우so 파아far, 인클루딩including 디the 애퀴지션acquisition 어마운트amount 포어for 엔티스사프트EntixSoft. (이 회사는 엔티스소프트에 인수금액을 포함, 지금까지 약 100억원을 쏟아부었다). 니오우위즈NeoWiz 이니쉬에이터드initiated 더the 클로우즈드closed 베이터beta 서비스service 포어for 더the 메이저major 웨브web 게임game "요우거팅Yogurting," 디벨럽트developed 바이by 엔티스사프트EntixSoft, 인in 얼리early 출라이July 언드and 플랜즈plans 트to 론치launch 디the 오우펀open 서비스service 바이by 디the 엔드end 어브of 더the 이어year. (네오위즈는 엔티스소프트가 개발한 대작 웹게임 '요구르팅'의 비공개 시범 서비스를 7월 초 시작했고 연말께 공개서비스에 나설 계획이다). 어디셔널리Additionally, 데이they 아아are 올소우also 인in 더the 프로세스process 어브of 디밸러핑developing 디the 액션action 캄뱃combat 게임game 콜드called 프시'Psy'. (또 액션 대전게임인 '싸이'도 개발 중이다). 시제이CJ 인터넷Internet 해즈has 올소우also 빙been 스트렝써닝strengthening 잇스its 게임game 비즈너스business 리선틀리recently 언드and 쇼우잉showing 프로우액티브proactive 에퍼트스efforts 인in 디밸러핑developing 메이저major 게임즈games. (CJ인터넷도 최근 게임사업을 강화하고 대작게임 개발에도 적극 나설 움직임을 보이고 있다).

시제이CJ 인터넷's Director 리Lee 재Jae-sung 스테이티드stated, "와일While 게임game 포어털즈portals 해브have 포우커스트focused 안on 캐저월casual 웨브web 게임즈games 인in 더the 패스트past, 데이they 아아are 쉬프팅shifting 데어their 포우커스focus 트to 메이저major 게임즈games 인in 더the 래터latter 해프half 어브of 더the 이어year. (CJ인터넷의 이재성 이사는 "게임포털들이 그동안 캐주얼게임 등 가벼운 웹 게임에 치중해 왔으나 하반기부터 대작게임으로 무게중심을 옮겨가고 있다"며) 더The 석세스success 오어or 페일르여failure 어브of 메이저major 웨브web 게임즈games 월will 시그니피컨틀리significantly 임팩트impact 더the 퓨처future 어브of 더the 게임game 포어털portal 마아컷market." ("대작 웹 게임의 성패가 게임포털시장의 미래를 좌우하게 될 것"이라고 내다봤다).

### 트랜스포어밍Transforming 인투into 엔터테인먼트Entertainment 포어털즈Portals. (엔터테인먼트포털로 변신하다).

게임Game 포어털즈portals 아아are 그래주얼리gradually 익스팬딩expanding 데어their 비즈너스business 스코웁scope. (게임포털들은 사업영역을 점차 확대해 나가고 있다). 렙러젠티브Representative 이그잼펄즈examples 인클루드include 와일리스wireless-커넥티드connected 모우벌mobile 서비스services 언드and 비디오우video- 안on- 디맨드demand (비오우디VOD) (서비스services 포어for 무비즈movies, 브로드캐스팅broadcasting, 애니메이션animation, 언드and 모어more. (유무선 연동 모바일 서비스와 영화, 방송, 애니메이션 등 주문형비디오(VOD) 서비스가 대표적이다).

윌With 디the 오우퍼닝opening 어브of 와일리스wireless 네트워크snetworks 터워어즈towards 디the 엔드end 어브of 래스트last 이어year, 리딩leading 게임game 포어털portal 사잇ssites 라익like 한게임HanGame 언드and 프맹Pmang 해브have 빙been 익스팬딩expanding 인투into 더the 렐므realm 어브of 모우벌mobile 게임game 퍼블리싱publishing. (지난해 말 무선망이 개방된 것을 계기로 한게임, 피망 등 선두 게임포털 사이트들은 모바일게임 퍼블리싱업체 영역을 확장하고 있다). 에네이첸NHN 서플라이즈supplies 오우버over 투핸드러드200 모우벌mobile 게임즈games, 인클루딩including 웨브web 보어드board 게임즈games 라익like 거스탑Gostop 언드and 포우커Poker, 프럼from 어라운드around 트웬티20 모우벌mobile 게임game 컴퍼니즈companies. 디즈These 게임즈games 아아are 서비스serviced 트to 에스케이SK 텔러컴Telecom, 케이티에프KTF, 엘지LG 텔러컴Telecom, 언드and 어더즈others 쓰루through 웨브web- 트to-포운phone 언드and 포운phone-트to-포운phone 메씨즈methods. (NHN은 고스톱, 포커 등 웹보드게임과 20여개 모바일게임업체들로부터 공급받고 있는 200여종의 모바일게임을 SK텔레콤, KTF, LG텔레콤 등에 웹투폰 및 폰투폰

방식으로 서비스하고 있다). 더The 컴퍼니company 이즈is 올소우also 컬래버레이팅 collaborating 월with 삼성Samsung 일렉트라닉스Electronics 투to 디벨럽develop 어a 비즈 business 어브of 임베딩embedding 모우벌mobile 게임즈games 인투into 삼성Samsung 모우벌mobile 포운즈phones. (이 회사는 또 삼성전자와 손잡고 삼성 전자의 휴대전화에 모바일게임을 탑재하는 사업도 추진 중이다).

니어비즈Neowiz 프러바이즈provides 모우벌mobile 웹브web 게임game 서버서즈services 댓 that 열라우allow 유저즈users 투to 엔조이enjoy 웹브web 보어드board 게임즈games 라익 like 고우Go-스탑Stop 언드and 포우커Poker 쓰루through 와일리스wireless 커넥티비티 connectivity. (네오위즈는 맞고, 포커 등 웹보드게임을 유무선과 연동해 즐길 수 있는 모바일 웹게임 서비스를 SKT 등 이동통신사를 통해 서비스하고 있다). 데이They 올소우also 해브 have 플랜즈plans 투to 인크리스increase 더the 넘버number 어브of 모우벌mobile 게임즈 games 투to 어라운드around 텐ten 위씬within 더the 이어year. (이 회사는 연내에 모바일게임수를 10여개로 늘릴 계획이다).

한게임HanGame 언드and 넷마아벌Netmarble 아아are 올소우also 엔조이잉enjoying 인게 이징engaging 엔터테인먼트entertainment 쓰루through 어디셔널additional 서버서즈 services 서치such 애즈as 비디오우Video 안on 디マン드Demand (비오우디VOD). (한게임과 넷마블은 또 VOD 등 부가서비스로도 짭짤한 재미를 보고 있다). 쓰루Through 디스 사이트site, 바이by 오퍼링offering 베어리어스various 엔터테인먼트entertainment 칸텐 트스contents, 데이they 유털라이즈utilize 마아커팅marketing 메씨즈methods 서치such 애 즈as 타핑topping 업up 게임game 커런시currency 웬when 유저즈users 인게이지engage, 리절팅resulting 인in 어디셔널additional 먼슬리monthly 레버뉴revenue 어브of 오우버over 원헌드러드100 밀련million 원won. (이 사이트에서 각종 엔터테인먼트 콘텐츠를 이용할 경우 게임머니를 충전시켜 주는 등의 마케팅 수단을 무기로 월 1억원 이상의 부가수입을 올리고 있다).

애즈As 게임game 포어털즈portals 이스태블리쉬establish 템셀브즈themselves 애즈as 키 key 퍼블리싱publishing 플랫폼즈platforms, 메이저major 코어퍼레이션즈corporations 아아 are 아잉eyeing 디스this 마아컷market 월with 그레이트great 인터어레스트interest. (게임포털이 게임 퍼블리싱의 핵심 플랫폼으로 자리잡자 대기업들이 이 시장에 눈독을 들이고 있다).

인In 레이트late 에일렬April, 시제이CJ 그룹Group 어콰이어드acquired 앤an 에이틴포인트 에잇퍼센트18.8% 스테익stake 인in 플레너스Plenus (나우now 시제이CJ 인터넷Internet), 더 라이저스트largest 세어호울더 shareholder 비잉being 시이오우CEO 뱅Bang 준Joon-혁hyuk, 포어for 에잇헌드러드800 빌련billion 원won, 메이킹making 잇스its 포어레이foray 인투into 더the 게임game 포어털portal 비즈너스business. (CJ그룹은 지난 4월 말 플레너스 (현 CJ인터넷)의 최대주주였던 방준혁 사장의 지분 18.8%를 800억원에 인수, 게임포털사업에 뛰어들었다). 팔로우잉Following 디the 애쿼지션acquisition 어브of 시제이CJ 인터넷Internet, 시제이CJ 그룹Group 해즈has 어나운스트announced 잇스its 플랜즈plans 투to 스트렝썬 strengthen 잇스its 캄프리핸시브comprehensive 엔터테인먼트entertainment 비즈너스 business 보우쓰both 온라인online 언드and 오플린offline, 인코어퍼레이팅incorporating 베 어리어스various 섹터즈sectors 인클루딩including 필모film 디스트러뷰션distribution (시제이 CJ 엔터테인먼트Entertainment), 무비movie 엑서비션exhibition (시제이CJ 시지비CGV), 케이블cable 티비TV (시제이CJ 미디어Media), 언드and 나우now 온라인online 비즈너스business (CJ 그룹은 CJ인터넷 인수를 계기로 영화배급(CJ엔터테인먼트), 영화상영 (CJ CGV), 케이블 TV(CJ미디어) 등 영화사업부문에 온라인 비즈니스를 추가해 온라인오프라인의 종합 엔터테인먼트사업을 강화하겠다고 밝혔다).

에스케이SK 그룹Group 해즈has 올소우also 엔터드entered 더the 게임game 포어털portal 인더스트리industry, 에이밍aiming 투to 컴핏compete 언드and 메익make 잇스its 마아크 mark. (SK그룹도 게임포털에 승부수를 던졌다). 에스케이SK 커뮤니케이션즈 Communications, 디the 아퍼레이터operator 어브of 디the 인터넷internet 포어털portal 네 이트닷컴Nate.com, 론치트launched 더the 게임game 포어털portal '탱콩Ttangkong' 앳at 디

the 엔드end 어브of 에잎럴April. (인터넷포털 네이트닷컴을 운영하는 SK커뮤니케이션즈가 지난 4월 말 게임포털 '땅콩'을 개설했다).

위씬Within 저스트just 쓰리three 먼쓰스months, 디스this 사이트site 해즈has 익스피어리언스트experienced 래퍼드rapid 그로우쓰growth, 엑랙팅attracting 어a 멤버쉽membership 어브of 어라운드around 원포인트세번1.7 밀련million 피펄people. (이 사이트는 3개월 만에 회원수가 170만명에 이를 정도로 급성장하고 있다). 커런틀리Currently, 데이they 아아are 오퍼링offering 트웬티원21 게임즈games 인클루딩including "고우Go-스탑Stop" 언드and 해브have 인터그레이터드integrated 월with 데어their 패런트parent 컴퍼니company 에스케이SK텔러캄'즈Telecom's 와일리스wireless 인터넷internet 서비스service, 프러바이딩providing 액세스access 투to 포어핸드러드400 모우벌mobile 게임즈games. (현재 고스톱 등 21개 게임을 서비스하고 있으며 모회사인 SK텔레콤의 무선인터넷 서비스와 연계, 400개의 모바일게임도 제공 중이다).

안On 줄라이July 세번틴쓰17th, 케이티에이치KTH, 어a 서브시디에어리subsidiary 어브of 케이티KT, 월will 론치launch 디the 인터그레이터드integrated 포어털portal '블루닷컴BlueDotCom,' 언드and 데이they 아아are 올소우also 플래닝planning 투to 사이멀테이니어슬리simultaneously 오우펀open 어a 게임game 포어털portal 콜드called '엔태먼Entamin.' (오는 7월17일 통합포털 '파란닷컴'을 출범시키는 KT 자회사인 KTH도 '엔타민'이라는 게임포털을 동시에 오픈할 예정이다). 어A 렙러젠타티브representative 프럼from 더the 컴퍼니company 스테이티드stated, "해빙Having 어큐멀레이티드accumulated 액스퍼티즈expertise 인in 아퍼레이팅operating 엔터테인먼트entertainment 칸텐트content 신스since 디the 에어러era 어브of 피시PC 커뮤너케이션communication 월with 하이텔HiTel, 위we 해브have 하이high 엑스펙테이션즈expectations 포어for 더the 게임game 포어털portal 마아컷market 애즈as 웰well." (이 회사 관계자는 "PC통신인 하이텔 시절부터 엔터테인먼트 콘텐츠 운영에 노하우를 쌓아온 만큼 게임포털시장에도 기대를 걸고 있다"고 전했다).

디The 오우버시즈overseas 익스팬션expansion 어브of 게임game 포어털즈portals 이즈is 올소우also 게이닝gaining 모우멘텀momentum. (게임포털의 해외진출도 본격화되고 있다). 신스Since 에네이첸NHN 이스태블리쉬트established "한Han 게임Game 저팬Japan" 인in 셉템버September 투싸우전드2000 인in 저팬Japan, 시제이CJ 인터넷Internet, 날러지언드플레이Knowledge&Play, 언드and 어더즈others 해브have 올소우also 엔터드entered 오어or 아아are 인in 더the 프로세스process 어브of 엔터링entering 디the 오우버시즈overseas 마아컷market. (NHN이 지난 2000년 9월 일본에 한게임재팬을 설립한 이후 CJ인터넷, 지식발전소 등이 속속 해외시장에 진출했거나 진출을 추진 중이다).

에네이첸'즈NHN's 한Han 게임Game 저팬Japan 해즈has 비컴become 더the 탑top 플레이어player 인in 더the 재퍼니즈Japanese 게임game 포어털portal 마아컷market 언드and 이즈is 익스펙터드expected 투to 이ջ리easily 어치브achieve 어a 레버뉴revenue 어브of 트웬티파이브25 빌련billion 케이아아더벌류KRW (업락서머틀리approximately 트웬티투\$22 밀련million) 디스this 이어year. (NHN의 한게임재팬은 일본 게임포털 시장 1위에 올랐고 올해는 250억원의 매출도 거뜬할 것으로 내다보고 있다). 더The 컴퍼니company 이즈is 올소우also 액티블리actively 인게이지도engaged 인in 더the 비즈너스business 어브of 퍼블리싱publishing 게임즈games 디벨롭트developed 바이by 재퍼니즈Japanese 게임game 디벨러퍼즈developers. (이 회사는 일본 게임개발사들이 개발한 게임을 퍼블리싱하는 사업도 추진 중이다). 퍼더모어Furthermore, 잇it 이즈is 메이킹making 스트라이즈strides 애즈as 어a 게임game 커뮤너티community 사이트site 엔컴퍼싱encompassing 애버타아바타avatar 커뮤너티즈communities 언드and 모어more. (또 아바타 커뮤니티 등을 아우르는 게임 커뮤니티 사이트로 발돋움하고 있다). 에네이첸NHN 올소우also 엔터드entered 더the 차이니즈Chinese 게임game 포어털portal 마아컷market 바이by 어콰일잉acquiring 에이a 피프티퍼센트50% 스테익stake 인in 더the 게임game 포어털portal '아우어게임OurGame' 아퍼레이터드operated 바이by 차이너즈China's 행Heng 그룹Group 포어for 원헌드러드100 밀련million 달러즈dollars. (NHN은 또 중국 해홍그룹이 운영하던 게임포털 '아워게임'의 지분 50%를 1억달러에 인수, 중국 게임포털시장에도 진출했다). '아우어게임OurGame' 이즈is 더the 라아저스트largest 메거mega-

사이즈sized 게임game 포어털portal 인in 차이너China 월with 어a 컨커런트concurrent 유저user 베이스base 리칭reaching 식스핸드러드싸우전드600,000 유저즈users. (아워게임은 동시접속자수가 60만 명에 이르는 중국 최대의 초대형 게임포털이다). 에네이챈NHN 시이오우 CEO 김Kim 범Beom-수soo 스테이티드stated, "위We 해브have 플랜즈plans 투to 커넥트connect 사우쓰South 코어리어Korea, 차이너China, 언드and 저팬Japan 쓰루through 어a 벨트belt 언드and 프리바이드provide 웨브web 게임즈games 사이멀테이니어슬리 simultaneously 인in 더the 미디엄medium 투to 롱long 텀term." (김범수 NHN 사장은 중장기적으로 한중일을 벨트로 묶어 웹 게임을 동시에 서비스할 계획"이라고 말했다).

시제이CJ 인터넷Internet 해즈has 리설틀리recently 파아트너드partnered 월with 차이너'즈 China's 라아저스트largest 인터넷internet 포어털portal 컴퍼니company, 사이너닷컴 Sina.com, 투to 론치launch 더the 게임game 포어털portal 사이트site '아이게임iGame' 인in 차이너China. (CJ인터넷은 중국 최대 인터넷포털업체인 시나닷컴과 손잡고 게임포털 사이트 '아이게임'을 최근 중국에 개설했다). 디스This 사이트site 해즈has 리스트럭처드restructured 더the 캐저월casual 게임즈games, 커뮤니티community, 언드and 애버타아즈avatars 비잉 being 오퍼드offered 바이by 시제이CJ 인터넷's Internet's 게임game 포어털portal 넷마아벌 Netmarble 투to 얼라인align 월with 차이니즈Chinese 컬처culture 언드and 프래퍼런시즈 preferences. (이 사이트는 CJ인터넷이 운영하는 게임포털 넷마블이 서비스 중인 캐주얼게임과 커뮤니티, 아바타 등을 중국의 문화와 취향에 맞게 재구성했다). 시제이CJ 인터넷Internet 시쿨드secured 어a 칸트랙트contract 피fee 어브of 투달러\$2 밀련million 언드and 텐퍼센트 10% 어브of 웰털리quarterly 레버뉴revenue 애즈as 로열티즈royalties 인in 익스체인지 exchange 포어for 게임game 컨텐트content 서플라이supply. 어디셔널리Additionally, 데이 they 올소우also 시쿨드secured 앤an 압션option 투to 어콰이어acquire 에이a 트웬티퍼센트 20% 스테익stake 인in 투싸우전드세번2007. (CJ인터넷은 게임 콘텐츠 공급 대가로 계약금 200만달러와 분기 매출액의 10%를 로열티로 받고 2007년에는 지분 20%를 확보할 수 있는 옵션도 보장받았다). 이 회사는 일본에서도 게임포털 사업을 위해 파트너를 물색 중이다.

시제이CJ 인터넷Internet 스테이티드stated, "더The 게임game 포어털portal 비즈너스 business 마델model 이스태블리쉬트established 인in 코어리어Korea 해즈has 비컴become 어a 포인트point 어브of 인터어레스트interest 어멍among 리나운드renowned 게임game 컴퍼니즈companies 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States 언드and 어더other 컨트리즈countries. (CJ인터넷은 "국내에 정착된 게임포털 비즈니스모델이 미국 등지의 유명 게임업체들 사이에 관심의 대상이 되고 있다"며) 투To 익스팬드expand 인투into 오우버시스 overseas 마아컷스markets 서치such 애즈as 차이너China, 위we 아아are 익스텐딩 extending 인비테이션즈invitations 투to 더메스틱domestic 게임game 포어털portal 컴퍼니즈 companies." ("중국 등 해외시장 진출을 위해 국내 게임포털업체들에 러브콜을 보내고 있다"고 전했다).

**캐저월Casual 게임Game '래퍼드Rapid 라이즈Rise' (캐주얼 게임 '급부상')**  
**이지Easy 언드and 어도어러벌Adorable 게임Game '머니Money-메이킹Making 마이스트로우 Maestro' (쉽고 귀여운 게임 '돈벌기 명수')**

"메이필스토어리MapleStory" 컨커런트Concurrent 유저즈Users 리치Reach 원핸드러드세번 티싸우전드170,000 ... 베어리어스Various 포어맷스Formats 인클루딩Including 갈프Golf, 레이싱Racing, 언드and 캄뱃Combat 아아Are 다이버서파이잉Diversifying ('메이플스토리'동시 접속자 17만 ... 골프·레이싱·전투 등 형식 다양해져)

어코어딩According 투to 더the "투 싸우전드포어2004 사우쓰South 코어리어Korea 게임 Game 와잇White 페이퍼Paper" 퍼블리쉬트published 바이by 더the 미너스트리Ministry 어브 of 컬처Culture 언드and 투어리점Tourism, 더the 더메스틱domestic 게이밍gaming 인더스트리industry 리치트reached 어a 사이즈size 어브of 쓰리포인트나인3.9 트릴련trillion 원won 래스트last 이어year, 쇼우잉showing 에이a 피프틴포인트에잇퍼센트15.8% 그로우쓰growth 캠페어드compared 투to 더the 프리비어스previous 이어year. (문화관광부가 발간한 <2004 대한민국 게임백서>에 따르면 지난해 국내 게임산업은 3조9,000억원 규모로 전년 대비 15.8%

성장했다). 하우에버However, 모우스트most 피펄people 인in 더the 게이밍gaming 인더스트리industry 필feel 댓that 더the 더메스틱domestic 웹브web 게임game 마아컷market 이즈is 올레디already 새처레이터드saturated. (하지만 게임업계에 종사하는 대부분의 사람들은 국내 웹 게임시장은 이미 포화상태 라고 느낀다). 더The 리앨러티reality 이즈is 리플렉터드 reflected 인in 더the 팩트fact 댓that 잇'sit's 챌런징challenging 포어for 놀리newly 릴리스트released 게임즈games 투to 서패스surpass 텐싸우전드10,000 컨커런트concurrent 플레이즈players. (새롭게 출시된 게임의 동시 접속자수가 1만명을 넘기 힘든 현실이 이것을 반영한다).

웬When 피펄people 썽크think 어브of 웹브web 게임즈games, 데이they 모우스틀리mostly 어소우시에잇associate 텁them 원with 매시블리Massively 멀티플레여Multiplayer 온라인 Online 로울Role-플레이잉Playing 게임즈Games (에메모우아아피지즈MMORPGs). (웹 게임이 라고 하면 대부분 다중접속 온라인 롤플레잉게임(MMORPG)을 떠올린다). 어브of 코어스 course, 에메모우아아피지즈MMORPGs, 위치which 레드led 디the 얼리early 웹브web 게임 game 마아컷market, 아아are 스틸still 베어리very 머치much 인in 디맨드demand. (물론 초창기 웹 게임시장을 이끌던 MMORPG는 여전히 대세다). 하우에버However, 데어there 이즈is 올레디already 앤an 오우버서플라이oversupply 퍼나머난phenomenon, 언드and 애즈as 어a 리절트result, 더the 캄퍼티션competition 해즈has 비컴become 피어스fierce. (하지만 이미 공급과다 현상을 보이고 있고 그만큼 경쟁이 치열해졌다). 인In 서치such 어a 시추에이션 situation, 잇it 메이may 심seem 임파서벌impossible 투to 캡처capture 더the 마아컷market, 벗but 데어there 아아are 디벨럽먼트development 컴퍼니즈companies 댓that 해브 have 석시더드succeeded 바이by 체인징changing 데어their 퍼스펙티브perspective. (이런 상황에서 시장을 공략한다는 것이 불가능해 보이지만 시각을 조금 바꿔 성공을 일궈낸 개발사들이 있다). 더The 프로우태거너스트스protagonists 아아are 더the 디벨럽먼트development 컴퍼니즈companies 댓that 타아거티드targeted 더the 캐저월casual 게임game 마아컷market. (바로 캐주얼게임 시장을 공략한 개발사들이 그 주인공이다).

### 석세스Success 스토어리즈stories 킵keep 이며징emerging (성공신화 속속 등장)

원One 어브of 더the 리딩leading 더메스틱domestic 웹브web 게임game 디밸러퍼즈 developers, 넥선Nexon, 해즈has 올레디already 서패스트surpassed 잇스its 에메모우아아피지MMORPG 레버뉴revenue 원with 잇스its 캐저월casual 게임game 세일즈sales. (국내 웹 게임의 대표적 개발사인 넥슨의 경우 이미 캐주얼게임에서의 매출이 MMORPG의 매출을 넘어선 상태다). 캐저월Casual 게임즈games 어카운트account 포어for 모어more 던than 세번티 퍼센트70% 어브of 더the 토탈total 레버뉴revenue. (전체 매출의 70% 이상을 캐주얼 게임이 차지하고 있다). 디스This 피그여figure 인클루즈includes '메이펄스토어리MapleStory' 애즈as 파아트part 어브of 더the 캐저월casual 게임즈games 캐터고어리category, 언드and 익스클루딩excluding '메이펄 스토어리MapleStory', 더the 프러포어션proportion 어브of 캐저월casual 게임즈games 디크리시즈decreases 투to 어라운드around 써디투퍼센트32%. (이는 '메이펄스토리'를 캐주얼게임에 포함한 수치이며 '메이펄스토리'를 제외하면 캐주얼게임의 비중은 32% 정도로 내려간다). 넥선Nexon 익스펙트스expects 더the 프러포어션proportion 어브of 캐저월casual 게임즈games 투to 그로우grow 투to 압at 리스트least 어라운드around 피프티퍼센트50% 이빈even 위다우트without 인클루딩including '메이펄 스토어리MapleStory', 컨시더링considering 더the 퍼텐셜potential 어브of 게임즈games 라익like '카아트라이더KartRider'. (넥슨은 '메이펄스토리'를 포함시키지 않아도 '카트 라이더'의 가능성 등을 고려했을 때 캐주얼게임의 비중이 최소 50% 정도까지 성장할 것으로 내다봤다).

넥선Nexon 데먼스트레이터드demonstrated 더the 퍼텐셜potential 어브of 캐저월casual 게임즈games 쓰루through 타이틀즈titles 라익like '비엔비BnB' 위치which 원스once 어치브드 achieved 어a 레코드record 어브of 쓰리헌드러드써디싸우전드330,000 컨커런트concurrent 유저즈users, 언드and 디스this 석세스success 스토어리story 컨티뉴드continued 원with 메이펄 스토어리'MapleStory'. (넥슨은 한때 동시접속자수 33만명이란 기록을 세운 '비엔비'를 통해 캐주얼게임의 가능성을 보여줬으며 이런 신화는 '메이펄스토리'로 넘어갔다). 디스This

게임game 인지녀슬리ingeniously 캡처드captured 디the 인터섹션intersection 어브of 웨브web 게임즈games 언드and 캐저월casual 게임즈games, 언드and 잇it 와즈was 디밸럽트developed 바이by 위짓'Widget'. (이 게임은 웹 게임과 캐주얼게임의 접점을 절묘하게 잡아냈으며 '위젯'이 개발했다). 잇It 인코어퍼레이스incorporates 올all 디the 엘러먼트스elements 어브of 어a 로을role-플레이잉playing 게임game 벗but 이즈is 디밸럽트developed 월with 이지easy 컨트로울즈controls 언드and 어도어러벌adorable 캐릭터즈characters, 메이킹making 잇it 액세서벌accessible 투to 에니원anyone. (롤플레잉게임의 요소는 모두 갖고 있지만 쉬운 조작과 귀여운 캐릭터로 누구나 쉽게 접할 수 있도록 개발됐다).

'메이펄스토어리MapleStory' 커런틀리currently 호울즈holds 어a 픽peak 컨커런트concurrent 유저user 카운트count 어브of 원핸드러드세번티싸우전드170,000 언드and 메인테인즈maintains 어a 먼슬리monthly 레버뉴revenue 어브of 어라운드around 원포인트파이브1.5 빌련billion 원won. ('메이펄스토리'는 현재 최고 동시접속자수 17만명을 기록하고 월매출 15억 원 정도를 유지하고 있다). '메이펄스토어리 MapleStory' 이즈is 올소우also 쇼우잉showing 트러멘더스tremendous 리펄ripple 이펙트스effects 인in 에어리어즈areas 비얀드beyond 더 the 게임game, 원with 오플린offline 스트래터지strategy 가이즈guides 언드and 카믹comic 북스books 셀링selling 어a 토탈total 어브of 원포인트에잇1.8 밀련million 카피즈copies. ('메이펄스토리')는 오프라인 서적인 공략집과 만화책이 180만부의 판매를 기록하는 등 게임 이외의 분야에서도 엄청난 파급효과를 보이고 있다).

넥선'즈Nexon's 스트래터지strategy 포어for 캐저월casual 게임즈games 컨티뉴즈continues 투to 언포울드unfold. (넥슨의 캐주얼게임에 대한 공략은 계속 진행되고 있다). 넥선Nexon 이즈is 앤티서페이팅anticipating 더the 라이즈rise 어브of 잇스its 업커밍upcoming 컨텐더contender, '크레이지Crazy 레이싱Racing: 카아트라이더KartRider,' 위치which 이즈is 커런틀리currently 언더고우잉undergoing 오우편open 베이터beta 테스팅testing. (넥슨은 현재 오픈 베타 테스트를 실시 중인 '크레이지 레이싱: 카트라이더'가 차기주자로 떠오르기를 기대하고 있다). 넥선Nexon 해즈has 리빌드revealed 잇스its 포우커스focus 안on 보우쓰both '카아트라이더KartRider' 언드and 디the 에메모우아아피지MMORPG '매비노우기Mabinogi' 포어for 더the 래터latter 해프half 어브of 디스this 이어year, 인더케이팅indicating 댓that 잇it 이즈is 기빙giving 시멀러similar 임포어턴스importance 투to 보우쓰both 게임즈games. (넥슨은 올하반기에 MMORPG인 '마비노기'와 함께 '카트라이더'에 집중할 것임을 밝혀 두 게임에 비슷한 비중을 두고 있음을 시사했다).

'매비노우기Mabinogi' 해즈has 빈been 커머셜리commercially 어베일러벌available 포어for 어a 렐러티블리relatively 쇼어트short 타임time, 언드and '카아트라이더KartRider' 이즈is 커런틀리currently 인in 오우편open 베이터beta 테스팅testing, 소우so 잇스it's 프리머추어premature 투to 컴페어compare 더the 퍼포어먼스performance 어브of 디즈these 투two 게임즈games. 하우에버However, 앳at 프레젚트present, '매비노우기Mabinogi' 이즈is 쇼우잉showing 디the 어퍼upper 핸드hand. ('마비노기')가 상용화된지 얼마 되지 않았고 '카트라이더'가 오픈 베타 테스트 중이기 때문에 두 게임의 성적을 비교하기는 시기상조지만 현재는 '마비노기'가 우세를 보이고 있다). 인In 텀즈terms 어브of 컨커런트concurrent 유저즈users, 매'비노우기Mabinogi' 해즈has 서패스트surpassed 트웬티파이브싸우전드25,000, 와일while '카아트라이더KartRider' 해즈has 익시더드exceeded 텐싸우전드10,000. (동시접속자수의 경우 '마비노기'는 2만5,000명, '카트라이더'는 1만명을 넘어섰다). 잇It 이즈is 앤티서페이터드anticipated 하우how 더the 레버뉴revenue 컴페어러션comparison 비트원between 더the 투two 게임즈games 월will 턴turn 아웃out 인in 더the 퓨처future. (앞으로 두 게임의 매출 비교가 어떻게 나올지 기대되는 부분이다).

어너더Another 석세스success 스토어리story 캔can 비be 파운드found 인in 윈디사프트'S WindySoft's 게템프트'Getamped'. (또 하나의 성공신화는 윈디소프트의 '겟앰프드'에서 찾아볼 수 있다).

'게템프트Getamped' 이즈is 어a 컴페터티브competitive 액션action 게임game 피처링featuring 유닉unique 캐릭터즈characters. ('겟앰프드')는 독특한 캐릭터를 이용한 대전 액션게임이다). 원With 잇스its 어도어러벌adorable 캐릭터즈characters 언드and 심펄simple 컨

트로울즈controls, '게임프트Getamped' 레브리지즈leverages 디the 엘러먼트element 어브of 캐릭터character 커스터마제이션customization 투to 제너레이팅generate 레버뉴revenue. (귀여운 캐릭터와 쉬운 조작을 내세우며 캐릭터 꾸미기라는 요소를 통해 수익을 올리고 있다). '게임프트Getamped' 메인테인즈maintains 어a 컨커런트concurrent 유저user 베이스base 어브of 어라운드around 포어티파이브싸우전드45,000 언드and 어치브즈achieves 먼슬리monthly 레버뉴즈revenues 어브of 오우버over 원1 빌리언billion 원won. ('겟앰프드'는 동시접속자수 4만5,000명 정도를 유지하며 월매출 10억원 이상의 성과를 올리고 있다).

엠EM 게임즈Games, 위치which 해드had 빈been 포우커싱focusing 안on 퍼블리싱publishing 웨브web 보어드board 게임즈games 언드and 에메모우아아피지MMORPG 게임즈games, 쉬프터드shifted 잇스its 포우커스focus 터워어즈towards 캐저월casual 게임즈games 바이by 론칭launching 디the "이엠EM 게임Game 아아케이드Arcade" 브랜드brand 인in 줄라이July 래스트last 이어year. (엠게임은 웹보드게임과 MMORPG게임의 퍼블리싱에 주력해 오다가 지난해 7월 엠게임 오락실이라는 브랜드를 런칭하며 캐주얼게임을 강화했다).

커런틀리Currently, 캐저월casual 게임즈games 어카운트account 포어for 트웬티파이브퍼센트25% 어브of 더the 토탈total 컨커런트concurrent 유저즈users 언드and 피프틴퍼센트15% 어브of 더the 토탈total 레버뉴revenue 앳at 이엠EM 게임Game. (현재 엠게임에서 캐주얼게임의 비중은 전체 동시접속자수의 25%, 전체 매출의 15%를 차지하고 있다). 이엠EM 게임Game 이즈is 스트렝써닝strengthening 잇스its 캐저월casual 게임game 오퍼링즈offerings 바이by 퍼블리싱publishing 타이털즈titles 라익like '락Lock 안On 타아깃Target'에임드aimed 앳at 더the 서머summer 시즌season. 애즈As 어a 리절트result, 데이they 앤티서페이트anticipate 어a 그로우쓰growth 어브of 오우버over 써디퍼센트30% 인in 컨커런트concurrent 유저즈users 언드and 업up 투to 트웬티퍼센트20% 인in 레버뉴revenue 포어for 캐저월casual 게임즈games. (엠게임은 여름을 겨냥해 '락온타겟'을 추가 퍼블리싱하는 등 캐주얼게임을 강화하고 있어 캐주얼게임의 동시접속자수는 30% 이상, 매출은 20%까지 늘어날 것으로 전망했다). 넷마야벌Netmarble, 위치which 비갠began 잇스its 서비스service 월with 트웰브12 웨브web 보어드board 게임즈games 인in 더the 이어year 투싸우전드2000, 커런틀리currently 오퍼즈offers 오우버over 식스티60 타이털즈titles, 인클루딩including 식스틴16캐저월casual 게임즈games. (2000년 12종의 웹보드게임으로 서비스를 시작한 넷마블은 현재 60여종 이상의 타이틀을 서비스하고 있으며 그중 캐주얼게임은 16개다). 루킹Looking 앳at 더the 퍼스트1st 콤터quarter 리절트스results, 캐저월casual 게임즈games 해브have 그로운grown 바이by 어바우트about 나인퍼센트9% 컴페어드compared 투to 더the 프리비어스previous 이어year, 어카운팅accounting 포어for 업락서머틀리approximately 식스틴퍼센트16% 어브of 더the 토탈total 레버뉴revenue. (1/4분기 실적을 보면 캐주얼게임은 전년 대비 9% 가량 성장해 전체 매출의 16% 정도를 차지하고 있다).

컴페어드Compared 투to 더the 리선트recent 디퍼컬티즈difficulties 인in 더the 커머셜리제이션commercialization 어브of 에메모우아아피지즈MMORPGs, 더the 그로우쓰growth 어브of 캐저월casual 게임즈games 이즈is 크와잇quite 노우터서벌noticeable. (최근 MMORPG가 상용화에 어려움을 겪고 있는 것과 비교하면 캐주얼 게임의 성장은 눈에 띈다). 컴페어드Compared 투to 더the 리선트recent 디퍼컬티즈difficulties 인in 더the 커머셜리제이션commercialization 어브of 에메모우아아피지즈MMORPGs, 더the 그로우쓰growth 어브of 캐저월casual 게임즈games 이즈is 크와잇quite 노우터서벌noticeable. (상용화에 어려움을 겪는 MMORPG들이 캐주얼 게임의 전형적 수익모델인 아이템 판매 방식을 도입하기도 한다). 하우에버However, 모우스트most 어브of 더the 게임즈games 해브have 낫not 옛yet 쇼운shown 서그니피컨트significant 리절트스results 인in 디스this 러가아드regard. (하지만 대부분의 게임들은 아직 이렇다 할 결과를 보여주지 못하고 있다).

**이퀄Equal** 캠퍼티션competition 월with 에메모우아아피지즈MMORPGs (MMORPG와 대등한 경쟁)

웨브Web 게임즈games 해브have 롱long 빈been 브레이킹breaking 어웨이away 프럼from 트러디셔널traditional 아아피지즈RPGs, 쇼우케이싱showcasing 베어리어스various 이너베이

티브innovative 어템프트스attempts. (웹 게임들이 롤플레잉게임(RPG)에서 탈피, 다양한 시도를 보여준지 오래다). 디즈These 어템프트스attempts 을소우also 데먼스트레이트 demonstrate 더the 퍼나며난phenomenon 어브of 디바이딩dividing 비트원between 캐저월 casual 게임즈games 언드and 어쎈틱authentic 웨브web 게임즈games. (이런 시도들도 캐주얼게임과 정통 웹 게임으로 양분되는 현상을 보여준다). 인In 더the 렐므로realm 어브of 온라인 online 레이싱racing 게임즈games, '시티City 레이서Racer 온라인Online' 언드and 팀Team 레벌루션Revolution' 아아are 리딩leading 더the 웨이way 바이by 인코어퍼레이팅 incorporating 엘러먼트스elements 어브of 트러디셔널traditional 에메모우아아피지즈 MMORPGs 언드and 스트라이빙striving 포어for 맥서멈maximum 리얼리즈므realism 인in 데 어their 디밸럽먼트development. (온라인 레이싱게임의 경우 정통 MMORPG 요소를 포함하고 최대한 사실적으로 개발 중인 '시티레이서 온라인'과 '팀 레볼루션'이 한 축을 이루고 있다). 인In 칸트래스트contrast, 더the 캐저월casual 게이밍gaming 섹터sector 이즈is 렙러젠타드 represented 바이by 디the 어포어멘션드aforementioned '카아트라이더KartRider' 언드a '카아툰Cartoon 레이서Racer,' 스탠딩standing 인in 아파지션opposition 투to 디스this 트렌드 trend. (이에 대항하는 캐주얼게임은 앞서 언급한 '카트라이더'와 '카툰레이서'가 있다).

와일While '시티City 레이서Racer 온라인Online' 언드and '팀Team 레벌루션Revolution' 아아are 페이싱facing 챌런지즈challenges 인in 데어their 프레퍼레이션즈preparations 포어for 커머셜리제이션commercialization, '카아툰Cartoon 레이서Racer' 이즈is 올레디already 제너레이팅generating 레버뉴revenue, 언드and '카아트라이더KartRider' 을소우also 호울즈holds 프라머싱promising 프拉斯펙트스prospects. ('시티레이서 온라인'과 '팀 레볼루션'은 상용화 준비단계에서 어려움을 겪고 있는 반면, '카툰레이서'는 이미 수익을 내고 있으며 '카트 라이더'도 희망적이다). 더The 리전즈reasons 비하인드behind 더the 석세스success 어브of '카아트라이더KartRider' 언드and '카아툰Cartoon 레이서Racer' 고우go 비얀드beyond 저스트just 비잉being 캐저월casual 게임즈games. ('카트라이더'와 '카툰레이서'가 선전하는 이유가 단순히 캐주얼게임이기 때문만은 아니다). 잇'sIt's 비카즈because 데이they 인코어퍼레이트 incorporate 더the 게임플레이gameplay 어브of 트러디셔널traditional 레이싱racing 게임즈 games, 아아are 이절리easily 액세서벌accessible 투to 에브리원everyone, 언드and 이펙티브리effectively 인클루드include 베어리어스various 엘러먼트스elements 어브of 편fun. (정통 레이싱게임의 게임성과 누구나 쉽게 접할 수 있다는 장점, 다양한 재미 요소를 잘 포함하고 있기 때문이다).

리선트Recent 디밸럽먼트스developments 인in 갈프golf 게임즈games 을소우also 이그지빗 exhibit 서치such 캐릭터리스틱스characteristics. (최근 개발되고 있는 골프게임도 이런 모습을 보여준다). 안넷'sOnNet's '샷Shot 온라인Online' 이즈is 디자인드designed 베이스트 based 안on 더the 리얼리스틱realistic 애스펙트스aspects 어브of 갈프golf, 인클루딩 including 더the 필feel 어브of 히팅hitting 샷shots, 캐릭터character 애너메이션즈 animations, 코어스course 디테일즈details, 언드and 더the 더렉션direction 어브of 더the 볼 ball 애즈as 잇it 로울즈rolls. (온넷의 '샷온라인'은 샷을 칠 때의 느낌이나 캐릭터의 동작, 코스의 모습, 공이 굴러 가는 방향 등 최대한 사실적인 골프를 바탕으로 구현됐다). 와일While 플레이즈players 캔can 익스피어리언스experience 디the 액처월actual 필feel 어브of 갈프 golf, 잇it 이즈is 이퀄리equally 챌런징challenging. (실제 골프의 느낌을 받을 수 있지만 그만큼 어렵다). 안On 디the 어더other 핸드hand, '팽여Pangya' 바이by 안트리브Entreev 프리바이즈provides 어a 라이블리lively 언드and 치어펄cheerful 익스피어리언스experience 어브of 갈프golf. (반면 엔트리브의 '팡야'는 경쾌한 느낌과 밝은 골프를 경험할 수 있다). 잇It 이즈is 이지easy 투to 엔조이enjoy 이빈even 위다우트without 날러지knowledge 어브of 갈프golf, 애즈as 잇it 오토매틱클리automatically 설렉트스selects 클러브즈clubs 언드and 이즈is 디자인드designed 포어for 이즈ease 어브of 플레이play. (자동으로 클럽을 선택해주고 쉽게 구성돼 있기 때문에 골프에 대한 지식이 없어도 쉽게 즐길 수 있다).

에네이션'즈NHN's 리선트recent 릴리스release '유You 아아Are 더the 갈프Golf 킹King' 데먼스트레이츠demonstrates 에퍼트스efforts 투to 컴바인combine 더the 스트랭크쓰스 strengths 어브of 보우쓰both 게임즈games. (최근 NHN이 선보인 '당신은 골프왕'은 두 게임

의 장점을 모두 흡수하려는 노력을 보인다). 더The 스트래터지strategy 이즈is 투to 인코어퍼레이일incorporate 보우쓰both 더the 퍼밀례러티familiarity 어브of '팽여Pangya' 언드and the 게임플레이gameplay 어브of '샷Shot 온라인Online.' ('팡야'의 친숙함과 '샷온라인'의 게임성을 모두 포함시킨다는 전략이다). 소우So 파아far, '팽여Pangya' 해즈has 쇼운shown 더the 베스트best 퍼포어먼스performance. (현재까지의 성적은 '팡야'가 가장 좋은 편이다). 잇It 해즈has 더the 하이어스트highest 컨커런트concurrent 유저user 카운트count 언드and 해즈has 퀵리quickly 임플러멘터드implemented 파아셜partial 마너티제이션monetization 투to 제너레이일generate 레버뉴revenue. (동시접속자수도 가장 많으며 가장 빨리 부분 유료화를 실시해 수익을 내고 있다). 데어Their 캠퍼티션competition 이즈is 스틸still 인in 잇스its 얼리early 스테이지즈stages, 벗but 포어for 나우now, 캐저월casual 게임즈games 해브have 쇼운shown 더the 패스터스트fastest 프라그레스progress. (이들의 경쟁은 아직 시작단계이지만 우선은 캐주얼게임이 가장 빠른 움직임을 보였다).

인In 어디션addition, 리듬rhythm 액션action 게임즈games 웨어where 커맨즈commands 아아are 인풋input 베이스트based 안on 뮤직music 아아are 올소우also 메이킹making 스트라이즈strides. (이밖에도 음악에 따라 커맨드를 입력하는 리듬액션게임도 선전하고 있다). '오우티유OTU 잼Jam' 바이by 오우투미디어O2Media 이즈is 러코어딩recording 어a 사이멀테이니어스simultaneous 유저user 카운트count 어브of 오우버over 트웬티파이브싸우전드25,000 언드and 제너레이팅generating 레버뉴revenue 쓰루through 더the 세일sale 어브of 뮤직music 컨텐트content. (오투미디어의 '오투잼'은 2만5,000여명의 동시접속자수를 기록 중이며 음원판매 방식으로 수익을 올리고 있다). 펜타Penta 비전'즈Vision's '디제이에메이엑스DJMAX' 언드and 넥선'즈Nexon's '빗Beat 러쉬Rush' 아아are 올소우also 익스플로링exploring 더the 퍼텐셜potential 어브of 뮤직music 게임즈games 언드and 테이킹taking 안on 더the 챌는지challenge. (페타비전의 'DJ맥스'나 넥슨의 '비트러시'가 음악게임의 가능성을 보고 도전하고 있다).

이그지스팅Existing 게임game 디벨러퍼즈developers 캐낫cannot 어포어드afford 투to 미스 miss 더the 퍼텐셜potential 어브of 캐저월casual 게임즈games. (기존 개발사들이 캐주얼게임의 가능성을 높칠리 없다). 이빈Even 게임game 디벨러퍼즈developers 후who 게인드gained 레커그니션recognition 쓰루through 에메모우아아피지즈MMORPGs 해브have 올소우also 벤처드ventured 인투into 디벨러핑developing 캐저월casual 게임즈games. (MMORPG를 개발해 이름을 날린 개발사들도 캐주얼게임 개발에 나섰다). 인In 컬래버레이션collaboration 월with 액토우즈Actoz 사프트Soft, 애너파아크Anipark, 위치which 코우co- 디밸럽트developed '에이쓰리A3,' 리설틀리recently 인트러두스트'introduced 허버보어드Hoverboard 에이에스디에프ASDF.' (액토즈소프트와 함께 'A3'를 공동개발한 애니파크는 최근 '호버보드ASDF'를 선보였다). 데이They 해브have 캐피털라이즈드capitalized 안on 더the 파펄레티티popularity 바이by 포우커싱focusing 안on 디the 엔조이먼트enjoyment 어브of 이절리easily 플레이어벌playable 레이싱racing 게임즈games 언드and 더the 쓰릴thrill 어브of 유징using 아이템즈items. (가볍게 즐길 수 있는 레이싱게임과 아이템 사용의 묘미를 살려 인기몰이에 나섰다).

히와인드Haewind, 위치which 이즈is 아퍼레이팅operating '헤버늘리Heavenly 소어즈Swords,' 컨덕터드conducted 어a 클로우즈드closed 베이터beta 테스트test 포어for, '배틀Battle 피그여Figure 온라인Online.' ('천상비'를 서비스 중인 하이원도 '배틀피규어 온라인'의 클로즈 베타 테스트를 실시했다). '배틀Battle 피그여Figure 온라인Online' 이즈is 어a 게임game 댓that 하일라잇스highlights 유닉unique 피그여즈figures 애즈as 잇스its 머티어리얼material, 오퍼링offering 디the 엔조이먼트enjoyment 어브of 캐릭터character 디밸럽먼트development 언드and 컬렉션collection. 잇It 이즈is 스트럭처드structured 월with 게임플레이gameplay 시멀러similar 투to 빌르여즈billiards, 프러바이딩providing 어a 믹스mix 어브of 엔터테인먼트entertainment 엘러먼트스elements. ('배틀피규어 온라인'은 피규어라는 독특한 소재를 내세운 게임으로 캐릭터 육성과 수집의 재미를 주며 당구와 같은 게임플레이로 구성돼 있다). 어브of 코어스course, 스트러티직strategic 엘러먼트스elements 해브have 빈been 엔핸스트enhanced 바이by 플레이싱placing 베어리어스various 엘러먼트스elements 안

on 더the 스테이지stages. (물론 스테이지에 다양한 요소를 배치해 전략적 요소를 강화했다). 더벌류이비지이엔WEBZEN, 위치which 이즈is 커런틀리currently 서비스ing '에뮤MU', 올소우also 리빌드revealed 잇스its 플랜즈plans 투to 인트러두스introduce 엘러먼트스elements 어브of 어a 퍼스트first-person 액션action 게임game 인in 잇스its 업커밍upcoming 프로젝트project, 쇼우케이싱showcasing 어템프트스attempts 비얀드beyond 아아피지RPG. ('뮤'를 서비스 중인 웹젠도 차기작에 1인칭 액션게임의 요소를 도입하겠다고 밝혀RPG 이외의 시도를 보여줄 예정이다).

캐저월Casual 게임즈games, 라익like 어더other 게임즈games, 해브have 올소우also 이스태블리쉬트established 덴셀브즈themselves 애즈as 루크러티브lucrative 타이털즈titles 댓that 개더gather 게이머즈gamers 와일while 제너레이팅generating 레버뉴revenue. (캐주얼게임도 다른 게임들과 마찬가지로 게이머를 모으는 동시에 수익을 내는 효자 게임으로 자리잡았다). 더The 리전reason 캐저월casual 게임즈games 아아are 플러리싱flourishing 이즈is 라아즐리largely 둑due 더the 체인징changing 디맨즈demands 어브of 게이머즈gamers. (캐주얼게임이 선전하고 있는 이유는 게이머들의 요구가 바뀐 점이 크다). 더The 디맨드demand 포어for 게임즈games 댓that 아아are 이지easy 투to 엔조이enjoy 앗at 에니any 타임time 해즈has 인크리스트increased, 얼롱사이드alongside 컴플렉스complex 언드and 타임time-컨수밍consuming 게임즈games. (어렵고 장시간 플레이가 필요한 게임과 함께 언제라도 쉽게 즐길 수 있는 게임에 대한 요구도 증가했기 때문이다). 레커그나이징Recognizing 디즈these 체인저즈changes 언드and 액널리징acknowledging 더the 서그니피컨스significance 어브of 캐저월casual 게임즈games, 게임game 디밸러퍼즈developers 아아are 익스플로링exploring 누new 애버누즈avenues 투to 하아너스harness 더the 퍼텐셜potential 어브of 캐저월casual 게이밍gaming 애즈as 어a 누new 아퍼투너티opportunity. (이런 변화를 눈치채고 캐주얼게임의 위상을 인정한 개발사들은 새로운 활로로 캐주얼게임의 가능성을 활용하고 있다).

### 붐Boom 어브of 게임Game 캠퍼티션즈Competitions (게임대회 열풍)

마아커팅Marketing 임팩트Impact 어브of 프로우Pro 게이밍Gaming 팀즈Teams 이즈is 텐10타임즈Times 더the 카스트Cost (프로게임단 마케팅 효과 비용의 10배)

오우버Over 원헌드러드파프티150 터너먼트스Tournaments 헬드Held 애뉴얼리Annually, 프로우Pro 게이머즈Gamers 어닝Earning 모어More 던Than 원헌드러드100 밀련Million 케이아아더벌류KRW (한 해 150여 대회 열려 유명 프로게이머 연봉 1억원 상회)

월With 일레번11 팀즈Teams, 세번티70 스타아팅Starting 플레이어즈Players, 언드and 스타아Star 애슬릿스Athletes 어닝Earning 오우버Over 원헌드러드100 밀련Million 케이아아더벌류KRW, 잇It 리젬벌즈Resembles 더the 스케일Scale 어브of 어a 프라페셔널Professional 스포어트스Sports 리그League. (11개의 구단, 70명의 주전 선수, 연봉 1억원을 넘게 받는 인기스타, 마치 어떤 프로스포츠 규모를 말하는 것 같다). 하우에버However, 디스this 이즈is 낫not 어바우트about 릴real 스포어트ssports, 벗but 래더rather 어바우트about 에스포어트ssports, 스퍼시피클리specifically 대터data 릴레이티드related 투to 게이밍gaming 리그즈leagues. (하지만 이것은 진짜 스포츠가 아닌 e스포츠, 즉 게임리그에 관한 데이터다). 어멍Among 템them, 잇'sit's 더the 샐러리즈salaries 어브of 플레이어즈players 인in 게이밍gaming 팀즈teams 포어for 더the 게임game '스타아크래프트StarCraft'. (그중에서도 '스타크래프트' 한 종목에 관한 게임구단 선수의 연봉이다).

애프터After 더the 파펄레러티popularity 서지surge 어브of 더the 릴real-타임time 스트래티strategy 시밀레이션simulation 게임game '스타아크래프트StarCraft' 포어for 피시PC, 베어리어스various 게이밍gaming- 릴레이티드related 인더스트리즈industries 해브have 플러리쉬트flourished 인in 사우쓰South 코어리어Korea. (PC용 실시간 전략시뮬레이션게임인 '스타크래프트'가 인기몰이에 후 국내에서는 여러가지 게임 관련산업이 발달했다). 메니Many 피펄people 솟sought 데더케이터드dedicated 게이밍gaming 스페이서즈spaces 포어for 어a 베터better 게이밍gaming 익스피어리언스experience, 리딩leading 투to 디the 이머전스emergence 어브of 어a 누new 타입type 어브of 이스태블리쉬먼트establishment 노운known

애즈as 피시PC 뱅즈bangs (인터넷internet 캐페이즈cafes). (많은 사람들이 좋은 게임환경에서 플레이하기 위해 게임 전용공간을 찾았고 따라서 PC방이라는 새로운 형태의 '방' 사업이 시작됐으며) 애즈As 어a 리절트result, 베어리어스various 게이밍gaming 리그즈leagues 릴레이티드related 투to '스타아크래프트StarCraft' 워were 이스태블리쉬트established, 언드and 스페셜라이즈드specialized 케이벌cable 브로드캐스팅broadcasting 채널즈channels 포우커싱focusing 안on 브로드캐스팅broadcasting 디즈these 이e-스포어트스sports 리그즈leagues 케임came 인투into 에그지스턴스existence. ('스타크래프트' 관련 각종 게임리그가 생겼고 이런 e게임리그를 중계하는 게임 전문 케이블방송국이 탄생했다).

더The 패펄러티popularity 어브of '스타아크래프트StarCraft' 게이브gave 라이즈rise 투to 어a 누new 프러페션profession 노운known 애즈as 프러페셔널professional 게이머즈gamers 오어or 에스포어트스esports 플레여즈players. ('스타크래프트'의 인기는 프로게이머라는 새로운 직업을 만들어냈다).

프러페셔널Professional 게이머즈gamers 파아티서페이트participate 인in 게이밍gaming 리그즈leagues 언드and 어느earn 프라이즈prize 머니money 바이by 어치빙achieving 구드good 퍼포어먼스performance 인in 디즈these 리그즈leagues 쓰루through 플레이잉playing 게임즈games. (프로게이머는 게임을 통해 게임리그에 참가하고 여기에서 좋은 성적을 거두면 상금을 받는다). 디스This 프러페션profession 해즈has 비컴become 소우so 패펄러라즈드popularized 댓that 잇it 해즈has 비컴become 원one 어브of 더the 모우스트most 디자여드desired 커릴즈careers 어멍among 엘러멘트리elementary, 미덜middle, 언드and 하이high 스쿨school 스튜던트스students. (이 직업은 현재 초중고 학생들이 가장 원하는 직업 중 하나가 될 만큼 대중화됐다).

커런틀리Currently, 데어there 아아are 어바우트about 월헌드러드세번티170 프러페셔널professional 게이머즈gamers 액티브active 인in 사우쓰South 코어리어Korea. (현재 국내에서 활동하고 있는 프로게이머는 약 170명이다). 어브of 코어스course, 어멍among 템them, '스타아크래프트StarCraft' 프러페셔널professional 게이머즈gamers 메익make 업up 더the 라아저스트largest 그룹group 월with 월헌드러드텐110 멤버즈members, 팔로우드followed 바이by '워어크래프트Warcraft 쓰리3' 언드and 파이퍼'FIFA'. (물론 '스타크래프트' 프로게이머가 110명으로 가장 많으며 그 다음은 '워크래프트3' '피파'순이다). 아웃Out 어브of 디the 업락서머틀리approximately 월헌드러드세번티170 프러페셔널professional 게이머즈gamers, 어라운드around 세번티70 아아are 어필리에이티드affiliated 월with 게이밍gaming 팀즈teams, 언드and 어멍among 템them, 어바우트about 피프티50 러시브receive 스판서쉽sponsorship 프럼from 코어퍼럿corporate 스판서즈sponsors. (170여명의 프로게이머 중 게임구단에 속해 있는 게이머는 약 70명 정도이고 이중에서 기업 스폰서를 받고 있는 게이머의 수는 약 50명이다).

**모우벌Mobile 텔러커뮤너케이션즈telecommunications 컴퍼니즈companies** 아아are 이스태블리슁establishing 에스포어트sesports 팀즈teams (핸드폰 통신회사가 프로게이머 구단을 줄이어 창단하다).

프러페셔널Professional 게이머즈gamers 어필리에이티드affiliated 월with 팀즈teams 사인sign 샐러리salary 컨트랙트스contracts 시멀러similar 투to 도우즈those 어브of 레결러regular 임플로이이즈employees 언드and 어느earn 프라이즈prize 머니money 쓰루through 베어리어스various 리그league 터너먼트스tournaments. (구단에 속해 있는 프로게이머는 일반 직장인과 같이 연봉계약을 맺고 각종 리그 대회를 통해 상금을 벌어들인다). 디The 애버리지average 샐러리salary 어브of 프러페셔널professional 게이머즈gamers 이즈is 낫not 옛yet 시그니피컨틀리significantly 하이high. (아직 프로게이머의 평균 연봉은 많은 편이 아니다). 하우에버However, 더the 페이머스famous 프러페셔널professional 게이머즈gamers 노운known 애즈as 더the '탑Top 쓰리3' 인in 스타아크래프트StarCraft 해브have 샐러리즈salaries 댓that 익시드exceed 원헌드러드100 밀련million 원won. (하지만 '탑3'라고 불리는 스타크래프트의 유명 프로게이머들은 연봉이 1억원을 넘어서고 있다).

더The 모우스트most 웰well-노운known 플레여player 어브of '에스케이SK 텔러캄Telecom

티원T1,' 림Lim 요우Yo- 환hwan, 낫not 오운리only 인게이지드engaged 인in 히즈his 플레이 player 액티비티즈activities 언더under 더the 포어머former 팀team 동양Dongyang 컨펙션 네어리Confectionery 벗but 올소우also 게인드gained 레커그니션recognition 포어for 히즈 his 커머셜commercial 밸류value 바이by 어피링appearing 인in 커머셜즈commercials (가장 대중적으로 알려진 'SK텔레콤 T1'의 임요환 선수는 전 소속구 단인 동양제과에서 선수로서의 활동은 물론 CF까지 출연해 더욱 상품가치를 인정받았다). 월With 앤an 온라인online 팬fan 커페이cafe 멤버쉽membership 어브of 오우버over 쓰리핸드러드피프티싸우전드 350,000, 데이they 아아are 모어more 파파루popular 어멍among 티네이저즈teenagers 던 than 레결러regular 설레브리티즈celebrities 오어or 스포어트스sports 스타아즈stars. (여기에 인터넷 팬카페 회원만 35만명을 넘는 등 보통 연예인이나 스포츠스타보다 청소년 사이에서는 인기가 좋다). 더The 밸류value 어브of 리Lee 윤Yoon-율yeol, 후who 이즈is 어필리 에이티드affiliated 월with 팬티에이큐에'sFanTaQ's 누new 팀team 스케줄드scheduled 투 to 론치launch 디스this 줄라이July, 언드and 웨더whether 히he 월will 브레이브break 더the 레코드record 포어for 더the 하이어스트highest 샐러리salary, 아아are 포인트스points 어브 of 인터어레스트interest. (올 7월에 창단 예정인 팬택앤큐리텔에 소속된 이윤열 선수의 몸값이 얼마일지, 과연 최고 연봉의 기록을 경신할지도 관심거리다).

웬When 이그재미닝examining 이e-스포어트ssports 팀즈teams, 원one 캔can 디스커버 discover 인터어레스팅interesting 스트럭처즈structures. (e게임구단을 살펴보면 재미있는 구도를 발견할 수 있다). 어A 코어퍼럿corporate 라이벌리rivalry 스트럭처structure 시멀러 similar 투to 웃what 캔can 비be 신seen 인in 프러페셔널professional 배스켓볼basketball 오어or 베이스볼baseball 해즈has 이머지드emerged. (프로농구, 프로 야구 등에서나 볼 수 있는 기업 라이벌 구도가 생겨난 것이다). 이스페셜리Especially 리선틀리recently, 더the 피어 스fierce 캠퍼티션competition 어멍among 더the 리딩leading 텔러커뮤너케이션즈 telecommunications 컴퍼니즈companies, 오펜often 컨시더드considered 더the 베스트best 퍼포어머즈performers, 해즈has 비컴become 인텐스intense. (특히 최근 가장 잘나간다는 이동통신업체들의 본격적인 경쟁이 치열하다). 케이티에프'sKTF's 프러페셔널professional 게이밍gaming 팀team 보우스트스boasts 어a 트러디션tradition 어브of 파이브5 이어즈years 언드and 이즈is 원one 어브of 디the 오울더스트oldest 팀즈teams 인in 디the 인더스트리 industry. (KTF의 프로게임단은 이미 5년의 전통을 자랑하는 오래된 구단이다). 매직앳에스 Magic@s 이즈is 러시빙receiving 캄프리헨시브comprehensive 서포어트support 프럼from 잇스its 에이전시agency, 어닝earning 잇it 더the 닉네임nickname "릴Real 머드리드Madrid 어브of 더the 게이밍gaming 팀즈teams." (Magic@s는 '게임구단의 레알 마드리드'라 불릴 만큼 소속사의 전폭적 지원을 받고 있다). 연봉 1억원대의 선수가 2명이나 있을 만큼 규모가 있는 팀이다.

페이싱Facing 디스this, 라이벌rival 팀team 에스케이SK 텔러캄Telecom 어콰이어드acquired 더the 포어유4U 팀team, 투to 위치which 플레이player 임Im 요우Yo-환hwan 이즈is 어필리 에이티드affiliated, 디스this 스프링spring. (여기에 맞서는 라이벌 구단은 올 봄 임요환 선수가 소속된 4U팀을 인수 한 SK텔레콤). '에스케이SK 텔러캄Telecom 티원T1' 이즈is 베너피팅 benefiting 그레이트리greatly 프럼from 더the 트러멘더스tremendous 프러모우셔널 promotional 이펙트effect 어브of 해빙having 저스트just 원one 플레이player, 임Im 요우Yo-환hwan. ('SK텔레콤 T1'은 임요환 선수 하나만으로 엄청난 홍보 효과를 누리고 있다). 디스 This 라이벌리rivalry 익스텐즈extends 투to 어a 칸프린테이셔널confrontational 다이내믹 dynamic 월with 케이티에프KTF, 어a 라이벌rival 인in 더the 모우벌mobile 커뮤너케이션 communication 인더스트리industry, (여기에 이동통신업체의 라이벌인 KTF와의 대결구도까지 이어져) 잇It 이즈is 캡처링capturing 디the 어텐션attention 어브of 더the 유쓰youth, 후 who 아아are 센서티브sensitive 투to 모우벌mobile 커뮤너케이션communication, 디the 인터넷internet, 언드and 게이밍gaming.(이동통신과 인터넷, 게임 등에 민감한 청소년층에게 관심을 모으고 있다).

애즈As 멘션드mentioned 열리어earlier, 더the 파운딩founding 어브of 팬텍Pantech 언드& 쿠어리오우텔Quriotel 이즈is 익스펙터드expected 위씬within 줄라이July. (또한 앞서 언급했

듯이 7월 내에 팬택앤큐리텔의 창단이 예고돼 있다). 올도우Although 잇'sit's 어a 하아텔 hardware 매녀팩처링manufacturing 컴퍼니company 래더rather 던than 어a 모우별mobile 커뮤너케이션communication 서비스service 프러바이더provider, 팬텍Pantech 언드& 쿠어리 오우텔Quriotel 이즈is 셋set 투to 이스태블리쉬establish 어a 쓰리three-웨이way 릴레이션쉽 relationship 월with 에스케이티SKT 언드and 케이티에프KTF (나우now 머지드merged 인투 into 케이티KT 코어퍼레이션Corporation) 인in 더the 모우별mobile 커뮤너케이션 communication 섹터sector. (이동통신 서비스업체가 아닌 하드웨어 제조업체이지만 SKT, KTF와 맞물려 이동통신 관련 3자 구도를 이를 예정이다). 어디서널리Additionally, 데어there 아아are 어더other 팀즈teams 서치such 애즈as '샘성Samsung 일렉트라닉스Electronics 칸 Khan,' '핸빗Hanbit 스타아즈Stars,' 언드and '선오우공SonOgong 프렌즈Friends.' 익셉트 Except 포어for '샘성Samsung 일렉트라닉스Electronics 칸 Khan' 언드and '선오우공 SonOgong 프렌즈Friends,' 올all 디the 어더other 팀즈teams 아아are 컴포우즈드 composed 어브of '스타아크래프트StarCraft' 플레이즈players. (이밖에 '삼성전자 칸', '한빛 스타스', '손오공 프렌즈' 등이 있으며 삼성전자 칸, 손오공 프렌즈를 제외한 모든 구단이 '스타크래프트' 선수로 구성돼 있다).

소우So, 웃what 아아are 디the 이펙트스effects 어브of 디즈these 게이밍gaming 팀즈 teams? (그렇다면 이런 게임구단의 효과는 무엇일까). 어A 렙러젠토티브representative 어브 of 원one 팀team 스테이티드stated, "더The 모우스트most 서그니피컨트significant 이펙트 effect 어브of 어a 프러페셔널professional 게이밍gaming 팀team 이즈is 엔핸싱enhancing 더the 코어퍼럿corporate 이미지image 어멍among 티네이저teenagers." (한 구단 관계자는 "프로게임구단의 가장 큰 효과는 청소년들에 대한 기업이미지 제고에 있다"고 전한다). 퍼더모어Furthermore, 데이they 애디드added 댓that 디the 인더렉트indirect 애드버타이징 advertising 이펙트effect 히어here 캐낫cannot 비be 오우벌룩트overlooked. (또한 여기에 간접광고 효과도 무시할 수 없다고 덧붙였다). 포어For 앤an 에이A-레벌level 팀team, 잇it 테익스takes 어바우트about 원1 빌련billion 원Won 애즈as 애뉴얼annual 아퍼레이팅 operating 펀즈funds. (A급 구단인 경우 1년 운영 자금으로 약 10억원이 소요된다). 하우에버 However, 드ue 투to 익스포우저exposure 쓰루through 베어리어스various 미디어media 아웃렛스outlets, 스페셜라이즈드specialized 게이밍gaming 케이벌cable 브로드캐스트ss broadcasts, 언드and 커버러지coverage 어브of 게임game 리그즈leagues 언드and 플레이즈 players, 디the 인더렉트indirect 애드버타이징advertising 이펙트effect 이즈is 에스터메이터 드estimated 투to 리치reach 어라운드around 텐10 빌련billion 원Won 애뉴얼리annually. (하지만 각종 언론매체, 게임 전문 케이블방송 등 게임리그와 선수에 관한 노출로 인해 간접 광고 효과는 연간 100억원대로 추정된다).

**텐즈Tens 어브of 싸우전즈thousands 어브of 스펙테이터즈spectators 개더gather 포어for 메이저major 게이밍gaming 이벤트스events.** (주요게임에 수만명의 관객이 모여든다).

듀Due 투to 더the 컨티뉴얼리continually 그로우잉growing 에스포어트sesports 리그league 마아켓market, 데어there 이즈is 서그니피컨트significant 인터어레스트interest 낫not 오운리 only 프럼from 게이머즈gamers 벗but 올소우also 프럼from 더the 제너럴general 퍼블릭 public. (매년 성장을 거듭하고 있는 게임리그시장으로 인해 게이머뿐만 아니라 일반인들까지 많은 관심을 보이고 있다). 인In 투싸우전드원2001, 어a 토우털total 어브of 나인티원91 터너 먼트스tournaments 월with 어a 프라이즈prize 풀pool 어브of 쓰리3 빌련billion 케이아아더벌류KRW 워were 헬드held, 언드and 인in 투싸우전드투2002, 데어there 워were 원핸드러드 에이티세번187 터너먼트스tournaments 월with 어a 프라이즈prize 풀pool 어브of 쓰리포인트 파이브3.5 빌련billion 케이아아더벌류KRW. (2001년에는 총상금 30억원에 91개 대회가 열렸으며 2002년에는 35억원 규모에 187개 대회가 열렸다). 래스트Last 이어year, 더the 넘버 number 어브of 터너먼트스tournaments 디크리스트decreased 투to 원핸드러드포어티포어 144, 벗but 더the 토우털total 프라이즈prize 풀pool 인크리스트increased 투to 포어4 빌련 billion 케이아아더벌류KRW. (지난해에는 대회수는 144개로 줄어든 반면, 총상금은 40억원으로 오히려 늘어났다).

어A 렙러젠테이브representative 프럼from 더the 코어리어Korea1 이e-스포어트스Sports 어소우시에이션Association (케에스피에이KeSPA) 멘션드mentioned, "디스This 이어year, 잇it 이즈is 올소우also 익스펙터드expected 댓that 더the 넘버number 어브of 게이밍gaming 터너먼트스tournaments 월will 디크리스decrease." (한국 e스포츠협회(KeSPA:Korea e-Sports Association)의 한 관계자는 "올해 역시 게임대회수는 줄어들 전망이다). 언틸Until 어a 퓨few 이어즈years 어고우ago, 데어there 워were 베어리어스various 스몰small-스케일scale 터너먼트스tournaments 포어for 게임즈games 어더other 던than '스타아크래프트StarCraft.' 하우에버However, 스타아팅starting 프럼from 래스트last 이어year, 데어there 해즈has 빈 been 서그니피컨트significant 컨살러데이션consolidation. (몇 년 전까지만 해도 '스타 크래프트' 이외에 다양한 게임의 소규모 대회가 있었지만 지난해부터는 많이 정리가 됐다). 하우에버However, 더the 프라이즈prize 풀pool 사이즈size 해즈has 빈 been 스텝데리steadily 인크리싱increasing," 언드and 데이they 프라젝터드projected, "디스This 이어year, 더the 토우털 total 프라이즈prize 풀pool 이즈is 익스펙터드expected 투to 서패스surpass 파이브5 빌련 billion 케이아아더벌류KRW 인in 오우버over 원핸드러드100 터너먼트스tournaments." (하지만 상금규모는 꾸준히 증가하고 있다)"며 "올해는 100여개의 대회에서 총상금은 50억원을 넘어설 것이다"고 전망했다). 더The 패펄레러티popularity 어브of 프러페셔널professional 게이머즈gamers 언드and 게이밍gaming 리그즈leagues 이즈is 그레이트리greatly 인플루언스트influenced 바이by 스페셜라이즈드specialized 게이밍gaming 케이벌cable 브로드캐스팅broadcasting 컴퍼니즈 companies. (프로게이머와 게임리그가 인기를 끄는 데는 게임 전문 케이블방송사들의 역할이 크다). 커런틀리Currently, 데어there 아야are 스페셜라이즈드specialized 게이밍gaming 케이벌cable 브로드캐스팅broadcasting 컴퍼니즈companies 서치such 애즈as 안게임넷OnGameNet 지오웹티비GOMTV, 언드and 게임 Game 티비TV. (현재 게임 전문 케이블 방송사는 온게임넷, 챔비씨, 게임 TV 등이 있다). 이스페셜리Especially, 안게임넷OnGameNet 해즈has 이스타블리쉬트established 잇셀프itself 애즈as 어a 패펄러popular 브로드캐스팅broadcasting 컴퍼니company 컨시스턴틀리consistently 랭킹ranking 인in 더the 탑top 텐10 인in 뷰어쉽viewership 서베이즈surveys 타아거팅targeting 오우버over 원핸드러드100 케이벌cable 브로드캐스팅broadcasting 컴퍼니즈companies 인in 더the 패스트past 퓨few 이어즈years. (특히 온게임넷의 경우 100여개에 달하는 케이블방송사를 대상으로 하는 시청률 조사에서 지난 몇 년간 상위 10위권에 드는 인기 방송사로 자리잡았다). 퍼더모어Furthermore, 이프if 위we 포우커스focus 안on 더the 뷰어쉽viewership 어멍among 멘men 인in 데어their 트웬티즈20s, 게이밍gaming 브로드캐스트sbroadcasts 아야are 인크레더블리incredibly 패펄러popular, 투to 디the 익스텐트extent 댓that 데이they 컨시스턴틀리consistently 시쿨secure 더the 탑top 뷰어쉽viewership 스팟spot. (뿐만 아니라 20대 남성만을 조사 대상으로 본다면 단연 시청률 1위를 기록할 만큼 게임방송은 인기가 높다).

더The 게임game 리그즈leagues 오어거나이즈드organized 바이by 디즈these 브로드캐스팅broadcasting 컴퍼니즈companies 아야are 러퍼드referred 투to 애즈as 더the 메이저major 리그즈leagues 어브of 더the 게이밍gaming 신scene. (이들 방송사가 주관하는 게임리그는 게임리그의 메이저리그라고 불린다). 애즈As 어a 리절트result, 어a 그레이터greater 넘버number 어브of 프러페셔널professional 게이머즈gamers 언드and 게이밍gaming 팀즈teams 파아티서페이트participate, 언드and 데어there 이즈is 올소우also 어a 서브스탠셜substantial 뷰어쉽viewership. (그래서 더욱 많은 프로게이머와 게임구단이 참가하고 있고 시청자도 많다). 인In 더the 케이스case 어브of 더the '스타아크래프트StarCraft' 게이밍gaming 리그league, 위치which 유절리usually 스팬즈spans 투two 투to 쓰리three 먼쓰스months, 더the 프릴리머네어리preliminary 라운즈rounds 언드and 메인main 라운즈rounds 리드lead 투to 더the 파이널final 탑top 포어4 매처즈matches 오어or 더the 챔피언쉽championship, 위치which 테익take 플레이스place 안on 어a 라아지large 스테이지stage. (보통 두세 달 동안 진행되는 '스타크래프트' 게임리그의 경우 예선, 본선을 통해 최종 4강전이나 결승전은 대형 스테이지에서 치른다). 디The 아디언스audience 댓that 개더즈gathers 히어here 오픈often 서패시즈surpasses 댓that 어브of 티퍼컬typical 프러페셔널professional 스포어트스

sports 이벤트스events. (여기에 몰려드는 관객 또한 보통의 프로스포츠를 능가한다). 더The 라아지large-스케일scale 매처즈matches 댓that 비갠began 앤at 더the 잠설Jamsil 인도어Indoor 짐네이지엄Gymnasium 엑랙터드attracted 오우버over 텐싸우전드10,000 스펙테이터즈어텐더드spectators, 언드and 인in 더the 리선트recent 파이널즈finals 어브of 디the '안게임넷OnGameNet 스타아리그StarLeague' 헬드held 앤at 더the 잠설Jamsil 베이스볼 Baseball 스테이디엄Stadium, 오우버over 피프틴싸우전드15,000 스펙테이터즈spectators 어텐더드attended. (잠실 실내체육관에서 시작된 대형경기는 1만여 관객을 몰고 다녔으며 최근 잠실야구장에서 펼쳐진 '온게임넷 스타리그' 결승전에는 1만 5,000여명의 관객이 입장했다).



피그여Figure 포어틴14 디픽트스depicts 어a 신scene 프럼from 디 the 안'게임넷OnGameNet 스타아리그StarLeague' [소어스Source: 행 경Hankyung 비즈너스Business]. (그림 14 '온게임넷 스타리그' 장면 [자료: 한경비즈니스])

더The 패펄레러티popularity 어브of 게이밍gaming 리그즈leagues 이즈is 낫not 리머터드 limited 투to 소울Seoul 벗but 이즈is 올소우also 리마아커블리remarkably 하이high 인in 더 the 프라번서즈provinces. (게임리그의 인기는 서울뿐만 아니라 지방에서도 대단히 높다). 누머러스Numerous 터너먼트스tournaments 해브have 올레디already 빈been 헬드held 인in 프러빈셜provincial 시티즈cities 서치such 애즈as 부산Busan 언드and 데이구Daegu. 인In 셉템버September 어브of 래스트last 이어year, 더the 스타아Star 리그League 웰터quarter-파이널즈finals 툭took 플레이스place 앤at 부산Busan 경성Kyungsung 유너버서티University 스테이디엄Stadium, 엑랙팅attracting 앤an 아디언스audience 어브of 오우버over 써디싸우전드30,000 피펄people 언드and 세팅setting 어a 레코드record 포어for 더the 하이어스트 highest 어텐던스attendance 인in 게이밍gaming 리그즈leagues. (이미 많은 대회가 부산, 대구 등 지방 대도시에서 열렸으며 지난해 9월 부산 경성대 운동장에서 열린 스타리그 8강전에는 3만여명의 관객이 모여 게임리그 최고의 흥행을 기록하기도 했다).

원One 인터어레스팅interesting 포인트point 이즈is 댓that 피메일female 스튜던트스 students 아아are 쇼우잉showing 어a 랏lot 어브of 인터어레스트interest 인in 디즈these 게이밍gaming 리그즈leagues. (한 가지 재미있는 점은 이런 게임리그에 여학생들의 관심이 쏟아지고 있다는 것이다). 데이They 아아are 낫not 오운리only 이머스트immersed 인in 더the 편fun 어브of 더the 게임즈games 덤셀브즈themselves 벗but 올소우also 모어more 인터어레스티드interested 인in 프러페셔널professional 게이머즈gamers. (이들은 게임 자체의 재미에도 빠져 있지만 프로게이머에게 관심이 더 많다). 잇'스It's 시멀러similar 투to 하우how 웬 when 어a 페이머스famous 설레브리티celebrity 어피어즈appears 인in 어a 드라마drama, 더the 드라마drama 올소우also 게인즈gains 패펄레러티popularity. (마치 유명연예인이 드라마에 출연하면 덩달아 드라마까지 뜨는 것과 같다). 나우어데이즈Nowadays, 더the 칸셉트

concept 어브of 게임즈games 애즈as 칸텐트content 해즈has 이발브드evolved 프럼from 심펄simple 엔터테인먼트entertainment 투to 비커밍becoming 스포어트스sports 월with 커머셜commercial 밸류value 어킨akin 투to 베이스볼baseball, 사커soccer, 언드and 배스켓볼basketball. (이제 게임이라는 콘텐츠는 단순게임에서 야구, 축구, 농구 같은 상품성 있는 스포츠로 여길 만하다는 방증이다).

어브Of 코어스course, 모우스트most 어브of 더the 페이머스famous 프러페셔널professional 게이머ズgamers 멘션드mentioned 소우so 파아far 아아are 스타크래프트StarCraft 플레이즈players. (물론 지금까지 소개한 유명 프로게이머의 대부분은 스타크래프트 선수다). 디스This 이즈is 인디드indeed 이그저팅exerting 어a 서그니피컨트significant 인플루언스 influence 안on 더the 퓨처future 어브of 게임game 리그즈leagues 언드and 에스포어트스 esports. (이것이 앞으로의 게임리그, e스포츠에 큰 변수로 작용하고 있다). 하우에버However, 월with 더the 디벨립먼트development 어브of 이빈even 베터better 게임즈games 언드and 그로우잉growing 인터어레스트interest 낫not 오운리only 프럼from 티네이저즈teenagers 벗 but 올소우also 프럼from 미덜middle-에이지드aged 인더비저월즈individuals, 데어there 이즈is 앤an 엑스펙테이션expectation 댓that 게임game 리그즈leagues 쿠드could 비컴 become 애즈as 패펄러popular 애즈as 어더other 프러페셔널professional 스포어트스sports, 컨트리뷰팅contributing 투to 데어their 메인스트림mainstream 스타터스status. (하지만 더 좋은 게임이 개발되고 청소년뿐만 아니라 중장년층의 관심이 더해지고 있어 게임리그가 다른 프로스포츠처럼 대중화될 수 있을 것이라는 기대를 갖게 한다).

더The 퍼나머난phenomenon 어브of 매그너파이잉magnifying 글래스glass 게임game 브로드캐스팅broadcasting 크리에이팅creating 스타아즈stars (돋보기 게임방송이 만들어낸 스타) 게임Game 카먼테어리commentary 윗wit, 어a 플래쉬flash 안on 터레스트리얼terrestrial 브로드캐스팅broadcasting (게임중계 입담, 지상파에서 '번쩍')

윌With 디the 이스태블리쉬먼트establishment 어브of 데더케이터드dedicated 케이블cable 게이밍gaming 브로드캐스팅broadcasting, 누new 티비TV 스타아즈stars 올소우also 이미지드emerged. (게임 전문 케이블방송 개국과 함께 새로운 TV 스타들도 등장했다). 데이They 아아are 낫not 프러페셔널professional 게이머ズgamers, 벗but 게임game 카먼테이터즈 commentators 언드and 게임game 쇼우show 호우스트스hosts. (프로 게이머가 아닌 게임 해설가와 게임자기들이다). 데이They 해브have 유닉unique 퍼서널리티즈personalities 언드and, 두due 투to 달링dealing 월with 패스트fast-페이스트paced 컨텐트content 라익like 게임즈games, 데이they 퍼제스possess 쿵quick 윗wit 언드and 샤아프sharp 커뮤너케이션 communication 스킬즈skills. (이들은 톡톡 튀는 개성을 갖고 있는데다 게임처럼 빠른 콘텐츠를 다룬다 보니 순발력이 뛰어나고 입담이 좋다). 리선틀리Recently, 데이they 해브have 빈 been 익스팬딩expanding 데어their 스코웁scope 비얀드beyond 저스트just 게이밍gaming 투to 인클루드include 제너럴general 브로드캐스팅broadcasting 애즈as 웰well. (최근에는 게임뿐만 아니라 일반 방송까지 활동영역을 넓히고 있다).

인In 퍼티컬러particular, 디the 엔트리entry 어브of 피메일female 게이밍gaming 카먼테이터즈commentators 인투into 메이저major 브로드캐스트스broadcasts 이즈is 워쓰worth 노우팅noting. (특히 여성 게임자기들의 메이저 방송으로의 진출은 눈여겨볼 만하다). 인In 어a 리선트recent 에피소우드episode 어브of '엠시MC 서바이벌Survival' 에어드aired 안on 케이비에스KBS 투티비2TV, 전Jeon 지Je-향hyang, 어a 포어머former 프러페셔널professional 게이머gamer, 시쿨드secured 더the 세컨드second 플레이스place 바이by 서패싱surpassing 텐10 컴페터터즈competitors. (얼마전 KBS 2TV에서 방영된 'MC 서바이벌'에서는 10명의 경쟁자를 제치고 게임자기 출신인 전제향씨가 2등을 차지했다). 어브Of 코어스course, 전Jeon 와즈was 올레디already 어a 웰well-노운known 호우스트host 인in 더the 게이밍gaming 브로드캐스팅broadcasting 인더스트리industry, 벗but 쉬she 와즈was 어a 누커머newcomer 앤at 더the 레벌level 어브of 어a 심펄simple 리포어터reporter 인in 메이저major 터레스트리얼terrestrial 브로드캐스트스broadcasts. (물론 전씨는 게임방송계에서는 이미 지명도가 있는

진행자였지만 주요 지상파에서는 단순 리포터급의 신인이었다). 전'즈Jeon's 어치브먼트 achievement 어브of 리칭reaching 세컨드second 플레이스place 인in 설렉팅selecting 프러 페셔널professional 엠시즈MCs 포어for 터레스트리얼terrestrial 브로드캐스트스broadcasts 이즈is 엇리버터드attributed 투to 허her 스트롱strong 파운데이션foundation 언드and 스킬 즈skills 디벨롭트developed 인in 더the 게이밍gaming 브로드캐스팅broadcasting 필드field 오우버over 타임time. (이런 전씨가 지상파의 전문MC를 뽑는데 2위를 차지한 것은 그동안 게임방송에서 다진 탄탄한 기본기가 있었기 때문이다).

인In 어디선addition, 길Gil 수Soo-현hyun, 후who 비갠began 허her 커릴career 애즈as 어a 게임game 자키jockey 비포어before 전Jeon, 이즈is 올소우also 나우now 인게이지도 engaged 인in 액티비티즈activities 댓that 고우go 비얀드beyond 게이밍gaming 브로드캐스팅broadcasting 언드and 익스텐드extend 투to 메이저major 터레스트리얼terrestrial 브로드캐스트스broadcasts. (이밖에 전씨보다 먼저 게임자키를 시작한 길수현씨 역시 지금은 게임방송과 주요 지상파를 넘나드는 활동을 하고 있다).

더스Thus, 게임game 브로드캐스팅broadcasting 해즈has 비컴become 앤an 인더스트리 industry 댓that 프러듀서즈produces 베어리어스various 스타아즈stars, 인클루딩including 프러페셔널professional 게이머즈gamers 언드and 브로드캐스팅broadcasting 호우스트스 hosts. (이렇게 게임방송은 프로게이머와 방송진행자 등의 다양한 스타를 만들어내는 산업이 됐다). 인In 퍼티컬러particular, 스타아즈stars 후who 러시브receive 호율하아티드 wholehearted 서포어트support 프림from 티네이저즈teenagers 아아are 익스펙터드 expected 투to 브링bring 스타아star 마아커팅marketing 이펙트스effects 캄퍼러벌 comparable 투to 도우즈those 어브of 레결러regular 설레브리티즈celebrities 언드and 스포어트ssports 스타아즈stars. (특히 청소년들의 전폭적 지원을 받는 스타들은 일반 연예인과 스포츠스타에 버금가는 스타 마케팅 효과를 가져다 줄 것으로 보인다).

어이저널Original 소어스Source 멀티Multi-유스Use 어브of 프레쉬fresh 브리즈breeze (원소스 멀티유스 새바람)

게이닝Gaining 패펄레러티popularity 인in 게이밍gaming, 게임game 카먼테어리commentary 북스books, 토이즈toys, 언드and 카믹스comics 아아are 올소우also 비커밍becoming 패펄러 popular. (게임 뜨니 게임 해설 책, 완구, 만화도 덩달아 인기).

엔씨소프트's NCsoft's 리니어지Lineage 커넥트스Connects 월with 어이저널Original 그래버티Gravity 언드and 넥선Nexon (엔씨소프트 리니지가 원조 그라비티 · 넥슨 등 책으로까지 연결)

다널드Donald 덕Duck 셀러브레이잇스Celebrates 히즈His 식스티이쓰60th 버쓰데이Birthday (도널드 덕, 고희(古稀) 맞이하다).

인In 준June, 잇it 와즈was 리포터드reported 쓰루through 인터내셔널international 미디어media 댓that 더the 캐릭터character 다널드Donald 덕Duck, 크리에이터드created 바이by 월트Walt 디즈니Disney, 셀러브레이티드celebrated 히즈his 세번티이쓰70th 애너버서리 anniversary. (지난 6월, 월트디즈니가 만든 캐릭터 도널드 덕이 탄생 70주년을 맞았다는 소식이 외신을 통해 들려왔다). 인In 디즈니Disney 파야크스parks 어라운드around 더the 월드 world, 이벤트스events 위were 오어거나이즈드organized 투to 셀러브레이트celebrate 더 the '버쓰데이birthday' 어브of 디스this 캐릭터character. (전세계 디즈니공원에서는 이 캐릭터의 '생일'을 축하하는 행사가 마련되기도 했다).

월트Walt 디즈니Disney 이즈is 어a 티퍼컬typical 케이스case 어브of 석세스success 월with 더the '원One 소어스Source 멀티Multi 유스Use' 스트래터지strategy. (월트디즈니는 '원소스 멀티유스' (One Source Multi Use)로 성공을 거둔 전형적인 케이스다). 데이They 해브have 유털라이즈드utilized 캐릭터즈characters 인트러두스트introduced 인in 카믹스comics 인in 베어리어스various 웨이즈ways, 언드and 디스this 해즈has 빈been 더the 드라이빙driving 포어스force 비하인드behind 더the 컴퍼니'즈company's 석세스success 포어for 데케이즈

decades, 애즈as 인in 더the 케이스case 어브of 다널드Donald 덕Duck. (만화에서 선보인 캐릭터를 다양한 방식으로 활용해 왔고 이것이 도널드 덕의 경우처럼 수십년간 이 기업을 지켜온 힘이 된 것이다).

더메스틱Domestic 컨텐트content 컴퍼니즈companies 아아are 올소우also 쇼우잉showing 인터어레스트interest 인in 원One 소어스Source 멀티Multi 유스Use 비카즈because 어브of 디즈these 리전즈reasons. (국내 콘텐츠업체들이 원소스 멀티유스에 관심을 갖는 것도 이런 이유에서다). 인In 사우쓰South 코어리어Korea, 게임game 컴퍼니즈companies 아아are 렐러티블리relatively 클로우즈close 투to 어답팅adopting 시멀러similar 마아커팅marketing 스트래터지즈strategies. (우리나라에서는 게임업체들이 이 같은 방식의 마케팅에 비교적 근접해 있다). 섬Some 게임game 컴퍼니즈companies 아아are 데디케이팅dedicating 덤셀브즈themselves 투to 크리에이팅creating 셉럿separate 프라젝트project 팀즈teams 프럼from 더the 게임game 플래닝planning 스테이지stage 투to 디바이즈devise 웨이즈ways 투to 커머셜라이즈commercialize 캐릭터즈characters. (몇몇 게임업체들은 게임 기획단계에서부터 프로젝트팀을 따로 만들어 캐릭터를 사업화할 방안을 짜내는 데 몰두하고 있다). 빌딩Building 안on 더the 석세스success 어브of 더the 웹브web 게임game '리니어지Lineage,' 느크소프트NCsoft 델브드delved 인투into 더the 캐릭터character 비즈너스business 인in 투싸우전드2000, 위치which 오우펀드opened 더the 도어door 투to 더the 칸셉트concept 어브of '원One 소어스Source 멀티Multi 유스Use.' (웹 게임 '리니지'의 성공을 바탕으로 지난 2000년 캐릭터 사업에 뛰어든 엔씨소프트가 원소스멀티유스의 포문을 열었다). 더The 퍼스펙티브perspective 다머넌트dominant 인in 컨시더링considering 디the 오어러전origin 어브of 캐릭터character 비즈너스business 이즈is 디the 이니쉬에이션initiation 어브of 셀링selling 프라덕트스products 라익like '에스디SD 달즈dolls' 유징using 게임game 캐릭터즈characters. (게임 캐릭터를 사용한 'SD 인형' 등을 판매하기 시작한 것을 캐릭터사업의 원조로 보는 시각이 지배적이다). 하우에버However, 앤at 댓that 타임time, 잇it 와즈was 던done 포어for 더the 퍼퍼스purpose 어브of 코어퍼럿corporate 프리모우션promotion, 소우so 잇'sit's 디퍼컬트difficult 투to 컨시더consider 잇it 애즈as 더the 풀full-플레지도fledged 릴러제이션realization 어브of 원One 소어스Source 멀티Multi 유스Use. (하지만 당시에는 기업홍보 차원에서 이뤄진 것이기 때문에 본격적인 원소스 멀티유스가 실현됐다고 보기는 어렵다). 커런틀리Currently, 엔씨소프트NCSOFT 해즈has 아웃소어스트outsourced 잇스its 캐릭터character 비즈너스business 투to 익스터널external 컴퍼니즈companies. (현재 엔씨소프트측은 캐릭터 사업을 외주업체에 맡긴 상태다). 더The 레버뉴revenue 프럼from 더the 캐릭터character 비즈너스business, 위치which 리턴즈returns 인in 더the 폼form 어브of 로열티즈royalties, 어카운트스accounts 포어for 어라운드around 원퍼센트1% 어브of 더the 토탈total 레버뉴revenue. (로열티 수익 형식으로 돌아오는 캐릭터사업의 매출은 전체 매출의 1% 수준이다). 그래버티Gravity, 더the 디벨러퍼developer 비하인드behind 더the 웹브web 게임game '라고나역Ragnarok,' 이즈is 어a 리딩leading 컴퍼니company 댓that 해즈has 액티블리actively 엠브레이스트embraced 더the 칸셉트concept 어브of 원One 소어스Source 멀티Multi 유스Use 스트래터지strategy. (웹 게임 '라고나로크'를 개발한 그라비티는 원소스 멀티유스 작업에 본격적으로 나선 대표업체다). 래스트Last 셉템버September, 더the 컴퍼니company 헬드held 어a 프레스press 칸퍼런스conference 투to 어나운스announce 더the 스타아트start 어브of 데어their 캐릭터character 비즈너스business. (이 회사는 지난해 9월 캐릭터사업의 시작을 알리는 기자간담회를 열었다). 인In 더the 게임game 인더스트리industry, 위치which 프라이메럴리primarily 포우커시즈focuses 안on 게임game 디벨럽먼트development 텔런트talent, 잇it 이즈is 언카먼uncommon 포어for 어a 브랜드brand 스트래터지strategy 팀team (나우now 더the 컨텐트content 비즈너스business 팀team) 투to 비be 이스태블리쉬트established 스퍼시피클리specifically 인in 라인line 월with 더the 론치launch 어브of 어a 캐릭터character 비즈너스business. (게임개발 인력 위주로 움직이는 게임업계로서는 드물게 캐릭터사업 런칭에 발맞춰 '브랜드전략팀' (현 콘텐츠사업팀)을 따로 만들었다).

크리에이팅Creating 어a 매뉴얼manual 가이드guide 와즈was 올소우also 어a 디스팅크티브distinctive 애스펙트aspect 에임드aimed 앤at 이스태블리슁establishing 더the 코어core 어

브of 더the 원One 소어스Source 멀티Multi 유스Use 스트래터지strategy 임플러멘테이션 implementation. (원소스 멀티유스 전략을 수행하는 중심을 잡기 위해 매뉴얼 가이드를 만든 것도 특징이다). 어코어딩According 투to 컴퍼니company 어피셜즈officials, 더the 랙lack 어브of 스탠더다이즈드standardized 이미저즈images 포우저즈poses 어a 챌런지challenge, 리콰이어잉requiring 세팅setting 누new 크라이티어리어criteria 에브리every 타임time 데이they 퍼수pursue 오우버시즈overseas 익스팬션expansion. (표준화된 이미지 없이는 해외진출을 추진할 때마다 기준을 새로 잡아야 하는 문제가 있다는게 회사 관계자의 말이다). 데어포어Therefore, 더the 로울role 어브of 더the 매뉴얼manual 가이드guide 이즈is 투to 데먼스트레이트demonstrate 하우how 이치each 게임game 캐릭터character 캔can 비be 업라이드 applied 인in 베어리어스various 더렉션즈directions. (따라서 게임의 캐릭터를 각각 어떤 방향으로 응용할 수 있는지를 보여주는 것이 매뉴얼가이드의 역할이다). 데이They 올소우also 오우펀드opened 데어their 오운own 온라인online 캐릭터character 샵shop 콜드called 로우샵'ROSHOP' ([www.roshop.co.kr](http://www.roshop.co.kr)). (자체적으로 온라인 캐릭터숍 'ROSHOP' ([www.roshop.co.kr](http://www.roshop.co.kr))을 열기도 했다).

넥선Nexon 올소우also 스타아터드started 릴리싱releasing 캐릭터character 머천다이즈 merchandise 월with 더the 론치launch 어브of 디the 온라인online 퀴즈quiz 게임game '퀴즈퀴즈QuizQuiz' 인in 투싸우전드2000, 언드and 인in 투싸우전드투2002, 데이they 비갠began 더the 풀full-스케일scale 커머셜리제이션commercialization 어브of 캐릭터즈characters 프럼 from '크레이지Crazy 아야케이드Arcade'. (넥슨 역시 2000년 온라인퀴즈게임 '퀴즈퀴즈'의 캐릭터 상품 출시를 시작으로 2002년에 '크레이지아케이드'의 캐릭터를 본격적으로 상품화 했다). 인In 더the 케이스case 어브of 디스this 컴퍼니company, 데이they 해브have 낫not 오운리only 릴리스트released 캐릭터character 머천다이즈merchandise 벗but 올소우also 스테이션네어리stationery, 클로우딩clothing, 언드and 에브리데이everyday 아이템즈items 서치 such 애즈as 슈즈shoes 언드and 업브렐러즈umbrellas. (이 회사의 경우 캐릭터 상품뿐만 아니라 문구상품과 의류, 그리고 신발이나 우산 같은 일상용품도 내놓았다).

이스페셜리Especially 파필리popular 어멍among 엘러멘트리elementary 스쿨school 스투던트스students, 더the 게임game "메이펄스토어리MapleStory" 해즈has 이발브드evolved 인투 into 카믹comic 북스books 피처링featuring 잇스its 캐릭터즈characters. (특히 초등학생들 사이에서 인기가 높은 게임 '메이플스토리'는 캐릭터를 이용한 만화책으로 거듭났다). 더The 리선틀리recently 퍼블리쉬트published "메이펄스토어리MapleStory 카믹Comic 북Book" 시쿨드secured 더the 탑top 스팟spot 인in 더the 베스트셀러bestseller 랭킹즈rankings 어브of 교보우Kyobo 북스토어Bookstore 언드and 영풍Youngpoong 북스토어Bookstore 인in 더the 퍼스트first 웹week 어브of 잇스its 릴리스release. (최근 발간된 <메이펄스토리 코믹북>은 발간 첫주 만에 교보문고, 영풍문고의 베스트셀러 1위자리를 꿰찼다).

시멀럴리Similarly 투to 그래버티Gravity, 넥선Nexon 올소우also 해즈has 어a 셉لتseparate '라이선싱Licensing 팀Team' 데더케이터드dedicated 투to 잇스its 캐릭터character 비즈너스 business. (넥슨 역시 그라비티와 유사하게 캐릭터사업을 위한 '라이선스팀'을 별도로 두고 있다). 어코어딩According 투to 컴퍼니company 소어서즈sources, 얼롱along 월with 디the 오어거너제이셔널organizational 리스트럭처링restructuring 얼리어earlier 디스this 이어year, 디the 이그지스팅existing 팀team 데더케이터드dedicated 투to 캐릭터character 비즈너스 business 와즈was 익스팬더드expanded 언드and 어a 누new 라이선싱Licensing 팀Team 와즈was 이스태블리쉬트established. (기존에 캐릭터사업을 전담하던 조직이 있었지만 올초에 있었던 조직개편과 함께 확대편성해 라이선스팀을 신설했다는 게 회사측의 말이다).

시시아아'즈CCR's '포어트러스투Fortress2 블루Blue' 와즈was 올소우also 프러두스트 produced 애즈as 앤an 애니메이션animation 언드and 와즈was 브로드캐스티드broadcasted 안on 더메스틱domestic 터레스트리얼terrestrial 텔러비전television 래스트last 이어year. (CCR의 '포트리스2 블루' 역시 애니메이션으로 제작돼 이미 지난해 국내 지상파 방송을 통해 방영된 바 있다).

퍼더모어Furthermore, 웨브전'즈Webzen's 웨브web 게임game '에뮤MU' 해즈has 빈been

인트러두스트introduced 애즈as '세컨데어리secondary 프로덕트스products' 서치such 애즈as 모우벌mobile 게임즈games 언드and 포운phone 캐릭터즈characters 신스since 래스트last 이어year. (또 웹젠의 웹게임 '뮤'는 지난해부터 모바일게임, 폰캐릭터 등 '2차 상품'으로 새롭게 선보이고 있다). 더The 모우벌mobile 게임game 어브of '에뮤MU', 위치which 스타아터드started 잇스its 서비스service 쓰루through 에스케이SK 텔러캄Telecom 인in 마아치March 어브of 래스트last 이어year, 해즈has 더the 피처feature 어브of 비잉being 에이별able 투to 커넥트connect 와일러슬리wirelessly. (지난해 3월 SK텔레콤을 통해 서비스를 시작한 '뮤'의 모바일게임은 유무선 연동이 가능하다는 특징이 있다). 앗At 디the 엔드end 어브of 래스트last 이어year, 데이they 올소우also 론치트launched 어a 포운phone 캐릭터character 서비스service 댓that 캔can 비be 다운로우디드downloaded 투to 모우벌mobile 포운즈phones. (지난해 말에는 휴대전화에 내려받을 수 있는 폰캐릭터 서비스를 시작했다). 데이They 해브have 올소우also 크리에이터드created 포어틴케이14K 주얼리 jewelry 프라덕트스products 피처링featuring 게임game 캐릭터즈characters 언드and 더the 툴즈tools 데이they 유스use. (게임 캐릭터와 캐릭터가 사용하는 도구 등을 14K 주얼리 제품으로 만들기도 했다).

애즈As 서치such, 더the 멀티multi-유스use 어템프트스attempts 바이by 게임game 컴퍼니즈companies 해브have 빙been 게이닝gaining 모우멘텀momentum 신스since 래스트last 이어year, 벗but 데어there 아야are 스틸still 아브저베이션즈observations 댓that 디즈these 에퍼트스efforts 아야are 인in 디the 얼리early 스테이지즈stages. (이처럼 게임업체들의 멀티유스 시도가 지난해 이후 본격화되고 있지만 아직까지는 초기단계에 머무른 수준이라는 지적도 있다). 리Lee 석Seok-훈hoon, 더the 헤드head 어브of 더the 디저털Digital 컨텐트Content 팀Team 앗at 더the 코어리어Korea 컬처Culture 컨텐트Content 에이전시Agency, 카선드cautioned 댓that "잇'스It's 낫not 더the 라이트right 업로우치approach 투to 오퍼마티클리automatically 어숨assume 어a 캐릭터character 비즈너스business 팔로우즈follows 게임game 디벨럽먼트development." (이석훈 한국문화 콘텐츠진흥원 디지털콘텐츠팀장은 "게임을 만들면 당연히 캐릭터사업도 한다는 식으로 접근해서는 안된다"며) 히He 앰퍼사이즈드emphasized, "프럼From 더the 플래닝planning 스테이지stage, 잇'스it's 임포어턴트important 투to 컨시더consider 위치which 잔러즈genres 언드and 미디어media 투to 포우커스focus 안on 포어for 프러모우션즈promotions." ("기획단계에서부터 어떤 장르와 어떤 매체에 집중해 프로모션을 할 것인가에 대한 고민을 해야 한다"고 지적했다).

[소어스Source: 행경Hankyung 비즈너스Business] [자료: 한경비즈니스]

### 3.8 석세스Success 스토어리Story 어브of 아아티스틱Artistic 비즈너스Business: '난타Nanta' (작품업 성공 사례: '난타')

데어There 이즈is 어a 코어리언Korean 퍼포먼스performance 아아트art 콜드called 난타Nanta 댓that 이즈is 게이닝gaining 글로우벌global 레커그니션recognition. (우리나라의 작품업이 전세계를 주름잡고 있는 '난타'가 있다). 저스트Just 라익like 하우how 난타Nanta 석시더드succeeded, 위we 캔can 올소우also 석시드succeed 인in 더the 필드field 어브of 아아티스틱artistic 프러덕션production. (난타처럼 우리도 작품업에서 성공할 수 있다).

하이Here 아야are 섬some 더메스틱domestic 언드and 인터내셔널international 레커즈records 댓that 난타Nanta 해즈has 셋set ('난타'가 세우고 있는 국내외 기록들은 다음과 같다).

1. 더The 롱거스트longest 러닝running 쇼우show 인in 코어리언Korean 히스터리history (국내 최장기 공연)
2. 더The 퍼스트first 코어리언Korean 쇼우show 투to 오우펀open 안on 브로둬Broadway

(브로드웨이에서 개막하는 최초의 한국 쇼)

3. 퍼포먼서즈Performances 인in 오우버over 쓰리핸드러드텐310 시티즈cities 인in 식스티 60 컨트리즈countries (60개국 310개 이상의 도시에서 공연)
4. 오우버Over 트웬티투22 밀련million 뷔어즈viewers 월닭드worldwide (전 세계 2,200만 명 이상의 시청자)
5. 인트리덕션Introduction 어브of 비즈니스business 컨셉트스concepts 인투into 더the 더메 스틱domestic 씨어터theater 인더스트리industry (국내 연극계에 비즈니스 개념 도입)

안On 더the 식쓰쓰6th, 더the 카스맥KOSDAQ 커미티committee 어나운스트announced 댓 that 세번7 컴퍼니즈companies, 인클루딩including '난타Nanta' 퍼포먼스performance 플래닝planning 컴퍼니company 피엠시 PMC 프러덕션Production, 해브have 업라이드applied 포어for 프릴리머네어리preliminary 리뷰review 포어for 카스맥KOSDAQ 리스트링listing. (코스 닥위원회는 6일 '난타' 공연기획사인 피엠씨(PMC)프러덕션 등 7개 사가 코스닥 등록 예비심사 를 청구했다고 밝혔다). 더The 컴퍼니즈companies 댓that 해브have 업라이드applied 포어for 프릴리머네어리preliminary 리뷰review 인클루드include 피엠시PMC 프러덕션Production, 시 시에스CCS, 쓰리세번3Seven, 윤Eun 성Sung 코어퍼레이션Corporation, 에스더벌류피SWP 쉬늬Shinwoo 일렉트라닉스Electronics, 코어리어Korea 툰Toon 블Boom, 언드and 카닉텍 Konictech. (예비심사를 청구한 회사는 피엠씨프러덕션외에 씨씨에스, 쓰리쎄븐, 은성코퍼레이션, SWP신우 전자, 한국툰룸, 코닉테크 등이다).

웰Well-known 포어for 더the '난타Nanta' 퍼포먼스performance, 피엠시PMC 프러덕션Production (랩러젠탄드represented 바이by 리Lee 광Kwang-호우ho 언드and 미스터 Mr. 송Song 송Seung-환hwan) 러코어더드recorded 어a 레버뉴revenue 어브of 세번포인트투7.2 빌련billion 케이아아더벌류KRW 언드and 어a 넷net 프라핏profit 어브of 원포인트나인1.9 빌련billion 케이아아더벌류KRW 래스트last 이어year. ('난타' 공연으로 유명한 피엠씨프러덕션(대표 이광호, 송승환씨)은 지난 해 72억원의 매출액과 19억원의 순이익을 기록했다). 이프If 디즈these 앱리컨트applicant 펌즈firms 패스pass 더the 리뷰review, 데이they 월will 언더고 우undergo 퍼블릭public 오퍼링offering 비트원between 악토우버October 언드and 노우벰버 November, 언드and 서브서퀀틀리subsequently 컴플릿complete 더the 레지스트레이션 registration 프로세스process 비트원between 노우벰버November 언드and 디셈버 December. (이들 청구법인은 심사를 통과하면 오는 10~11월중 공모를 거쳐 11~12월중 등록하게 된다).

쓰루Through 더the 저니journey 어브of '낸터'즈Nanta's 크리에이션creation 프로세스 process, 리더즈readers 라익like 유you 캔can 올소우also 익스플로어explore 도우즈those 파서빌러티즈possibilities. ('난타'의 출생 과정을 통해서 독자 여러분도 그 가능성을 시도할 수 있으리라). 인In 라이트light 어브of 디스this, 아이I 월will 프러바이드provide 어a 디테일드detailed 인트리덕션introduction 어브of 디the 인셉션inception 프로세스process 어브of '난타Nanta' 엑스트랙티드extracted 프럼from 초우선닷컴www.chosun.com 히어here: (이에 난타의 태동과정을 www.chosun.com에서 발췌해서 여기에 상세히 소개한다).

더The 난non-버벌verbal 퍼포먼스performance '난타Nanta' 캔can 비be 디스크라이브드 described 유징using 어a 퓨few 넘버즈numbers. (비언어 퍼포먼스 '난타(NANTA·亂打)'는 몇 가지 숫자로 설명이 가능하다). 신스Since 잇스its 퍼스트first 프레미어premiere 인in 악토우 버October 나인틴나인티세번1997, '난타Nanta' 해즈has 빈been 퍼폼드performed 오우버 over 트웬티포어써디2,430 타임즈times 언틸until 디the 엔드end 어브of 에잎럴April. (1997년 10월 첫 막을 올린 이래 4월 말까지 2430여회 공연됐다). 디스This 컴프라이저즈 comprises 어a 토우털total 어브of 어라운드around 나인틴현드러드1,900 더메스틱domestic 퍼포먼서즈performances 언드and 업락서머틀리approximately 파이브현드러드써디530 인터내셔널international 퍼포먼서즈performances. (이는 국내 공연 1900여회와 해외 공연 530여회를 합친 숫자다). '난타Nanta' 해즈has 빈been 퍼폼드performed 인in 에이티원81 시티즈cities 억로스across 식스틴16 컨트리즈countries 어라운드around 더the 월드world.

(전세계 16개국 81개 도시에서 '난타'가 난타(亂打)되었다). 어멍Among 템them, 컨트리즈countries 서치such 애즈as 더the 유나이터드United 스테잇스States, 더the 유나이터드United 킹덤Kingdom, 더the 네덜란즈Netherlands, 저팬Japan, 타이완Taiwan, 언드and 저머니Germany 해브have 해드had 멀터펄multiple 안코어encore 퍼포어먼서즈performances, 모어more 던than 타스twice. (이중 미국 영국 네덜란드 일본 대만 독일 등은 두 차례 이상 앙코르 공연을 가졌다).

앳At 디스this 포인트point, 어a 심펄simple 웨스천question 어아이지즈arises. (여기서 소박한 의문이 생긴다). 웃What 쿠드could 비be 더the 리전reason 비하인드behind 더the 컨시스턴트consistent 억레임acclaim 댓that 어a 풀리purely 코어리언Korean-크리에이터드created 퍼포어먼스performance 러시브즈receives 오우버시즈overseas? (순수한 한국 창작 공연물이 해외에서 꾸준한 호평(好評)을 받는 이유가 뭘까)? 디The 앤서answer 투to 디스this 캔can 비be 레델리readily 파운드found 바이by 비지팅visiting 더the 난터Nanta-익스클루시브exclusive 씨어터즈theaters 인in 용Jung-구gu, 소울Seoul, 오어or 치옹댐Cheongdam-동dong, 강남Gangnam-구gu. (이에 대한 해답은 서울 중구 정동 난타전용극장이나 강남구 청담동 난타전용극장에 가보면 금방 답이 나온다). 어라운드Around 파이브트웬티5:20 피엠PM 안on 에잎럴April 트웬티포어쓰24th, 앳at 더the 난터Nanta- 익스클루시브exclusive 씨어터theater 인in 용Jung-구gu, 더the 포어4 피엠PM 쇼우show 해드had 니얼리nearly 쓰리three-퀄터즈quarters 어브of 더the 싯ssseats 필드filled, 디스파이트despite 디the 얼리early 타이밍timing. (지난 4월 24일 오후 5시20분쯤 중구 정동 난타전용극장. 4시 공연인데도 객석은 4분의3 가량이 차 있었다). 안스테이지Onstage, 포어4 아디언스audience 멤버즈members 콜드called 프럼from 더the 싯ssseats 조인드joined 디the 액터즈actors 언드and 인쑤지애스티클리enthusiastically 엔조이드enjoyed 더the 퍼포어먼스performance 터게더together. (무대에는 객석에서 불려져 나온 관객 4명이 배우들과 한데 어우러져 흥겨워했다). 하우에버However, 데어their 제스처즈gestures 심드seemed 서뭣somewhat 오크워드awkward 언드and 언퍼밀르여unfamiliar. (그런데 이들의 몸짓은 어딘가 어색하고 낯설게 보였다). 애프터After 더the 커튼curtain 콜call 언드and 웬when 더the 라잇스lights 캐임came 안on, 디the 아디언스audience 스타아터드started 채팅chatting 애너메이티들리animatedly. 설라이징리Surprisingly, 데어their 칸버세이션즈conversations 워were 모우스틀리mostly 인in 재퍼니즈Japanese 언드and 차이니즈Chinese 랭궈저즈languages. (커튼콜이 끝나고 불이 켜졌을 때 관객들은 왁자하게 떠들기 시작했는데 놀랍게도 그들의 언어는 일본말과 중국말이 대부분이었다). 와일While 어네이별unable 투to 캄프리핸드comprehend 더the 워즈words 어브of 더the 재퍼니즈Japanese 언드and 차이니즈Chinese 인더비저월즈individuals, 잇it 와즈was 에버던트evident 프럼from 데어their 익스프리레션즈expressions 댓that 데이they 컨베이드conveyed 어a 센스sense 어브of 이멘스immense 엔조이먼트enjoyment 언드and 익사잇먼트excitement.(일본인들과 중국인들의 말을 알아들을 수는 없었지만 표정에서 '너무 재밌고 신이 났다'는 의미를 읽을 수 있었다).

더The 석세스success 어브of '난터Nanta' 트랜스폼드transformed 액터actor 송Song 승Seung-환hwان 인투into 잇스its 프러두서producer, 송Song 송Seung-환hwan. ('난타'의 성공은 배우 송승환(宋承桓)을 제작자 송승환으로 거듭나게 만들었다). 더The 프러덕션production 컴퍼니company 피엠시PMC, 코우co-레드led 바이by 송Song 송Seung-환hwan 언드and 리Lee 광Kwang-호우ho,, 후who 워were 클래스메잇ssclassmates 앳at 휘문Hwimoon 하이High 스쿨School, 무브드moved 투to 어a 누new 오퍼스office 안on 에잎럴April 트웬티에쓰20th. (송씨와 휘문고등학교 동기인 이광호(李光浩)씨가 공동대표로 있는 공연 제작사 PMC는 지난 4월 20일 새 사무실로 입주했다). 더The 누new 오퍼스office 데이they 무브드moved 인투into 이즈is 로우케이터드located 안on 디the 일레번쓰11th 플로어floor 어브of 더the 로열Royal 빌딩Building 비하인드behind 광화문Gwanghwamun 서종Sejong 컬처럴Cultural 센터Center 인in 장그노우Jongno- 구gu, 소울Seoul. (새로 입주한 사무실은 서울 종로구 광화문 세종문화회관 뒤편 로얄빌딩 11층이다). 프레지던트President 송'즈Song's 오퍼스office 오퍼즈offers 어a 브레쓰테이킹breathtaking 뷔view, 웨어where 더the 메인main 빌딩building 어브of 더the 블루Blue 하우스House (치옹Cheong 와Wa 데이

Dae) 심즈seems 올모우스트almost 위씬within 리치reach. (송 대표의 방은 전망이 기막하게 좋아 청와대 본관 건물이 손에 잡힐 듯 보인다).

더The 그래스루스grassroots 라이프life 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States 이즈is 더the 베이서스basis 어브of 난터Nanta (미국의 밑바닥 생활이 '난타' 밑천)

송Song 송-환Seung-hwan 이스탈블리쉬트established 어a 스몰small 씨어터theater 컴퍼니 company 콜드called 환Hwan 퍼포먼스Performance, 월with 어a 포어파이옹4-pyeong 오퍼스office 애즈as 어a 서블렛sublet, 웬when 히he 리턴드returned 프럼from 더the 유나이터드United 스테잇스States 인in 나이틴에이티나인1989 애프터After 써틴13 이어즈years, 히 he 비케임became 더the 시이오우CEO 어브of 어a 쓰리핸드러드세번티370 파이옹pyeong 퍼포먼스performance 프러덕션production 컴퍼니company. (미국에서 돌아온 다음해인 1989년 친구 사무실에 결방살이로 4평 규모의 연극 제작사 '환 퍼포먼스'를 세운지 13년 만에 송씨는 370평 규모의 공연 제작사 대표가 되었다). 애즈As 어브of 마야치March 나이틴쓰19th, 더the 넘버number 어브of 피펄people 후who 해브have 와치트watched 난터Nanta 보우쓰 both 더메스티클리domestically 언드and 이너내쉬날리internationally 익시더드exceeded 원 one 밀련million. (지난 3월 19일로 국내외에서 '난타'를 본 사람은 100만명을 넘어섰다). 디즈These 데이즈days, 와일while 워킹walking 다운down 더the 스트릿street, 송Song 송-환 Seung-hwan 오펜often 히어즈hears 프럼from 스트레인저즈strangers, 유'어You're 더the 원one 후who 크리에이터드created 난터Nanta! (요즘 송씨는 거리를 걷다가 종종 모르는 사람으로부터 '난타 만든 사람 이잖아!'라는 얘기를 듣곤 한다). 인In 더the 퍼블릭'spublic's 퍼셉션perception, 송Song 송-환Seung-hwan 해즈has 트랜지션드transitioned 프럼from 앤 an 액터actor 투to 어a 프러듀서producer. (대중의 인식 속에서 송승환은 배우에서 제작자로 옮겨갔음을 뜻한다).

송Song 송-환Seung-hwan, 후who 스타아터드started 애즈as 어a 차일드child 액터actor 안 on 텔러비전television 인in 나이틴식스티에잇1968, 메이드made 어a 네임name 포어for 힘셀 프himself 인in 올모우스트almost 올all 엔터테인먼트entertainment 필즈fields 서치such 애즈as 씨어터theater, 필므film, 드라마drama, 버라이어티variety 프로우그램program 엠시MC, 언드and 디제이DJ 이빈even 애즈as 앤an 어덜트adult. (1968년 텔레비전 아역 연기자로 시작한 송씨는 성인이 되어서도 연극, 영화, 드라마, 오락프로그램 MC, DJ 등 거의 모든 예능 분야에서 이름을 날렸다). 히He 와즈was 디the 올all 어라운드around 엔터테이너entertainer 후who 와즈was 레커그나이즈드recognized 인in 올all 필즈fields 익셉트except 포어for 싱잉 singing, 브링잉bringing 조이joy 언드and 해피너스happiness 웨레버wherever 히he 웬went.(가수를 제외한 모든 분야에서 인정을 받은 만능 기쁨유발인이 그였다). 인In 나이틴에이티파이브1985, 웬when 히he 와즈was 앳at 더the 픽peak 어브of 히즈his 커릴career 인in 디the 엔터테인먼트entertainment 인더스트리industry, 히he 게이브gave 업up 히즈his 브로드캐스팅broadcasting 커릴career 언드and 플루flew 투to 누New 요어크York 투to 비컴 become 어a 와치watch 딜러dealer 피펄People 쫓thought 댓that 송Song 송-환 Seung-hwan 와즈was 웨이스팅wasting 히즈his 타임time 와칭watching 뮤지컬즈musicals 언드and 플레이즈plays, 와일while 어더즈others 워were 비지busy 월with 웍work. (연예계에서 잘 나가던 그가 1985년 방송생활을 접고 미국 뉴욕으로 날아가 좌판 시계장사를 하면서 뮤지컬과 연극을 보면서 시간을 보낼 때 사람들은 '송승환이 쓸데없이 허송세월을 한다'고 생각하기도 했다). 송Song 송-환Seung-hwan 세즈says 댓that 이프if 히he 해던't hadn't 스펜트spent 더the 포어four 이어즈years 인in 누New 요어크York 인덜징indulging 인in 씨어터 theater 언드and 뮤지컬즈musicals, 난터Nanta 워드would 낫not 해브have 빈been 본born. (송씨는 뉴욕에서 연극과 뮤지컬에 취해 보낸 4년이 없었으면 '난타'는 태어나지 않았을 것이라고 말한다). 더The 포어four 이어즈years 송Song 스펜트spent 완더링wandering 어라운드 around 브로드웨이Broadway 인in 누New 요어크York 비케임became 더the 너리쉬먼트 nourishment 댓that 레드led 투to 더the 버쓰birth 어브of 난터Nanta. (뉴욕 브로드웨이를 헤맨 4년이 '난타'의 자양분(滋養分)이 되었다는 얘기다).

앳At 댓that 타임time, 데어there 와즈was 어a 스트롱strong 컬처럴cultural 써스트thirst. ("당시 문화적 갈증이 심했습니다). 인In 더the 나인틴에이티즈1980s, 잇it 와전'twasn't 이지 easy 투to 해브have 더the 컨디션즈conditions 투to 프릴리freely 와치watch 더the 무비즈 movies 오어or 플레이즈plays 댓that 유you 원티드wanted 투to 시see. (1980년대만 해도 보고싶은 영화나 연극을 마음대로 볼 수 있는 여건이 아니었잖아요). 이빈Even 이프if 어a 필므 film 원won 더the 탑top 프라이즈prize 앳at 더the 캔즈Cannes 필므Film 페스티벌Festival, 잇it 쿠던'tr couldn't 비be 와치트watched 언레스unless 앤an 임포어터importer 브롯 brought 잇it 인in, 언드and 노우no 매터matter 하우how 그레이트great 어a 뮤지컬musical 오어or 플레이play 와즈was 스테이지드staged 안on 브로드Broadway, 잇it 쿠던'tr couldn't 비be 신seen 인in 코어리어Korea 언레스unless 잇it 와즈was 퍼퓸드performed 데어there. (칸영화제에서 대상을 차지해도 영화 수입업자가 수입하지 않으면 볼 수가 없었고 브로드웨이에서 아무리 좋은 뮤지컬이나 연극이 올라가도 한국에서 공연하지 않으면 볼 수 없었습니다). 올도우Although 아이I 소울드sold 레프트-오우버left-over 클락스clocks 안on 더the 스트릿스 streets 어브of 누New 요어크York 투to 메익make 어a 리빙living, 아이I 새터스파이드 satisfied 마이my 인세이셔벌insatiable 컬처럴cultural 써스트thirst. (저는 비록 뉴욕 거리에서 좌판을 벌여 시계를 팔기는 했지만 문화적 갈증을 여한 없이 풀었습니다). 와일While 어더 즈others 메이 may 해브have 콜드called 잇it 포인틀러스pointless 서퍼링suffering, 포어for 미me, 잇it 와즈was 낫not 서퍼링suffering 앳at 올all 벗but 래더rather 앤an 인크레더블리 incredibly 펀fun 언드and 엔조이어벌enjoyable 타임time. (남들은 괜한 고생이라고 말했지만 저는 고생이 아니라 너무나 재미 있고 즐거운 시간이었죠)."

인In 팩트fact, 데어there 이즈is 노우no 플레이스place 애즈as 컴페터티브competitive 언드 and 루슬러스ruthless 애즈as 디the 엔터테인먼트entertainment 인더스트리industry.(사실 연예계만큼 생존 경쟁이 치열하고 냉혹한 곳도 없다). 이스페셜리Especially, 잇it 이즈is 베어 리very 레어rare 포어for 서원someone 후who 스타아터드started 애즈as 어a 차일드child 액터actor 투to 컨티뉴continue 어a 석세스펄successful 액팅acting 커럴career 애즈as 앤 an 어덜트adult. (특히 아역 배우로 시작한 사람이 성인이 되어서도 성공적인 연기자 생활을 하는 경우가 매우 드물다). 디스파이트Despite 더the 컷쓰로우트cutthroat 캄퍼티션 competition 인in 디the 엔터테인먼트entertainment 인더스트리industry, 송Song 게인드 gained 이멘스immense 파펄레러티popularity, 어느드earned 어a 랫lot 어브of 머니money, 언드and 러시브드received 메니many 어워어즈awards. (그런 연예계에서 송씨는 정상급의 인기를 누리면서 돈도 벌고 상(賞)도 많이 받았다). 디스파이트Despite 히즈his 석세스success 언드and 파펄레러티popularity, 송Song 디드did 낫not 세털settle 다운down 언드and 인스테드instead 점프트jumped 인투into 프러두싱producing 퍼포어먼서즈performances. (그럼에도 송씨는 안주하지 않고 공연 제작에 뛰어들었다). 인In 나인틴나인티식스1996, 송Song 송-환 Seung-hwan 파운디드founded 피엠시PMC 퍼포어먼스Performance, 뮤지컬Musical, 시너머 Cinema 인in 컬래버레이션collaboration 원with 히즈his 프렌드friend, 리Lee 광-호우 Kwang-ho. (1996년 친구인 이광호씨와 손잡고 PMC(Performance, Musical, Cinema)를 설립했다). 애프터After 디the 이스타블리쉬먼트establishment 어브of 피엠시PMC, 더the 포어 쓰fourth 웍work 팔로우잉following 글래스Glass 머내저리Menagerie, 엘유비LUV, 언드and 멘'즈Men's 임펄스Impulse 이즈is 난터Nanta. (PMC 설립 이후 '유리동물원', '루브(LUV)', '남자충동'에 이어 네번째 작품이 '난타'이다). 어이저널리Originally, 더the 타이털title 어브of 더 쇼우show 와즈was 인In 더The 키친Kitchen, 벗but 원one 어브of 더the 스태프staff 멤버즈members 익스클레임드exclaimed 디스This 이즈is 낫not 프랙티스practice, 잇'스it's 난터Nanta 와일while 와칭watching 어a 리허설rehearsal, 언드and 댓'sthat's 하우how 더the 네임name 난터Nanta 와즈was 본born. (처음 제목은 '인 더 키친(In The Kitchen)'이었으나 스태프 중 한 사람이 연습하는 것을 보면서 "이건 연습이 아니라 난타구먼, 난타!"라는 말을 던졌고, 여기서 '난타'가 탄생했다).

아이I 원티드wanted 투to 두do 섬씽something 프로우액티브proactive. (저는 능동적인 일을 해보고 싶었습니다). 아이I 해브have 올웨이즈always 컨시더드considered 웨더whether 어a 자브job 이즈is 인터어레스팅interesting 언드and 워쓰worth 더the 챌런지challenge 애즈as

더the 모우스트most 임포어턴트important 크라이티어리어criteria 웬when 추징choosing 어a 자브job 소우so 파아far. (저는 이제까지 일을 선택하는 데 있어서 어떤 일이 재미있고 도전할 만한 가치가 있는가를 제일 중요한 기준으로 삼았습니다). 아이I 해브have 네버never 췇thought 어바우트about 웨더whether 잇it 메익스makes 머니money 오어or 브링즈brings 아너honor 퍼스트first 웬when 추징choosing 마이my 웍work. (돈이 되느냐 명예가 있느냐는 먼저 생각해본 적이 없습니다). 하우에버However, 더the 원one 썽thing 아이I 해번'thaven't 트라이드tried 옛yet 와즈was 비잉being 어a 프러두서producer. (그런데 제가 해보지 않은 일이 제작자였습니다). 예스Yes, 잇it 이즈is 낫not 언카먼uncommon 포어for 액터즈actors 투to 비컴become 프러두서즈producers 인in 포런foreign 컨트리즈countries. (외국에서는 배우 출신이 프로듀서를 하기도 하잖아요). 아이I 원티드wanted 투to 트라이try 투to 메익make 마이my 오운own 웨이way 애즈as 어a 프러두서producer. (제작자로서 스스로 판을 벌여 보고 싶었습니다). 애즈As 어a 프러두서producer, 잇it 이즈is 더the 로울role 투to 컴come 업up 월with 디the 이니셜initial 아이디어idea, 설렉트select 액터즈actors 언드and 스태프staff, 언드and 핸델ehandl 마아커팅marketing. (최초 아이디어를 내고 배우와 스태프를 선정하고 마케팅을 하는게 제작자의 역할입니다). 난터 와즈was 어이저널리originally 크리에이터드created 포어for 액스포어트export 퍼퍼서즈purposes 프럼from 더the 비기닝beginning. ('난타'는 처음부터 해외 수출용으로 만든 겁니다). 데어포어Therefore, 위we 해드had 투to 퍼수pursue 난-버벌non-verbal 씨어터theater. (따라서 비언어(言語) 연극을 지향할 수밖에 없었죠). 더The 리전reason 와이why 난터Nanta 비케임became 어a 석세스success 이즈is 비카즈because 잇it 컴바인드combined 카머디comedy 언드and 드라마drama 엘러먼트스elements 월with 리덤rhythm 언드and 빗beat. (리듬과 비트에 코미디와 드라마 요소를 가미시킨 것이 '난타'가 성공하게 된 이유입니다)."

쌩크스Thanks 투to 더the 석세스success 어브of 난터Nanta, 피엠시PMC 해즈has 인크리스트increased 잇스its 스태프staff 투to 오우버over 원헌드러드100 피펄people, 인클루딩including 오피스office 임플로이이즈employees, 액터즈actors, 언드and 스태프staff. ('난타'의 성공으로 PMC는 사무실 직원, 배우, 스태프까지 포함해 100여명으로 늘었다). 피엠시PMC 해즈has 빙been 리스터드listed 안on 카스댁KOSDAQ 언드and 해즈has 익스팬더드expanded 잇스its 비즈너스business 투to 인클루드include 호우텔즈hotels 언드and 키즈'kids' 비즈너서즈businesses. (PMC는 코스닥에 상장되었고, 호텔과 키즈 사업까지 분야를 넓히고 있다). 플레이빌Playbill, 앤an 잉글리쉬English 랭궈지language 팜플릿pamphlet 댓that 송Song 킁스keeps 애즈as 어a 트레저treasure. (송씨의 애장 품은 영어 팜플릿 '플레이빌(PLAYBILL)'). 잇It 와즈was 크리에이터드created 웬when 난터Nanta 와즈was 스테이지드staged 앳at 더the 슈버트Shubert 씨어터Theater 인in 바스턴Boston, 유에세이USA, 인in 셉템버September 투싸우전드 월2001. (2001년 9월 미국 보스턴 슈베르트극 장에 '난타'가 올려질 때 만들어진 것이다). 웬When 커스터머즈customers 비짓visit 힘him, 히he 쇼우즈shows 덤them 더the 팜플릿pamphlet 댓that 히he 해즈has 프레임드framed. (그는 손님이 찾아오면 액자에 넣은 이 팜플릿을 보여준다).

애즈As 어a 푸어poor 인터내셔널international 스튜던트student 인in 더the 레이트late 나이틴에이티즈1980s, 플레이빌Playbill 와즈was 라익like 어a 하이high 캐슬castle 댓that 아이I 쿠드could 네버never 엔터enter. ("1980년대 후반 가난한 유학생 신분에서 볼 때 '플레이빌'은 내가 도저히 들 어갈 수 없는 높은 성(城) 같았습니다). 아이I 원스once 메이드made 어a 레절루션resolution 투to 해브have 마이my 오운own 웍work 피처드featured 인in 플레이빌Playbill 섬데이someday. (언젠가 내가 만든 작품을 꼭 플레이빌에 올려보자고 결심했었죠). 하우에버However, 웬when 아이I 소saw 마이my 네임name 피처드featured 인in 플레이빌Playbill, 어a 누즐레터newsletter 댓that 오운리only 인클루즈includes 프러덕션즈productions 레커그나이즈드recognized 안on 브로ಡBroadway, 아이I 와즈was 오우버웰므드overwhelmed 월with 이모우션emotion. (그런데 진짜로 브로드웨이서 인정한 공연 작품에 한해 실리는 소식지인 플레이빌에 내 이름이 들어간 것을 보니 그렇게 가슴이 벅찰 수가 없었습니다). 잇It 와즈was 더the 해피어스트happiest 데이day 어브of 마이my 라이프life (내 생애에서 가장 기쁜 날이었죠)."

인In 줄라이July 투싸우전드2000, 웬when 피엠시PMC 어나운스트announced 플랜즈plans 투 to 빌드build 어a 씨어터theater 데더케이터드dedicated 투to 난터Nanta 인in 용-구'즈 Jung-gu's 쟁-동Jeong-dong 에어리어area, 메니many 피펄people 인in 더the 씨어터 theater 인더스트리industry 뷔드viewed 더the 플랜plan 스켑티컬리skeptically. (2000년 7월, PMC측이 중구 정동에 난타전용극장을 세울 때 많은 연극 관계 자들이 회의적으로 바라봤다). 데이They 원더드wondered 하우how 피엠시PMC 쿠드could 필fill 어a 데더케이터드 dedicated 씨어터theater 월with 아디언서즈audiences 톡스twice 어a 데이day, 앤at 포어4 피엠p.m. 언드and 에잇8 피엠p.m. (매일 2회 공연(4시, 8시)에 관객을 어떻게 채우려고 전용 극장을 만드느냐고 했다). 어코어딩According 투to 송Song, 커런틀리currently 에이티퍼센트 80% 어브of 디the 아디언스audience 앤at 더the 쟁동Jeongdong 씨어터Theater 아야are 포 런foreign 투어러스트스tourists. (현재 정동전용극장의 경우 관객의 80%가 외국 관광객들이라는 것이 송씨의 설명이다). 인In 팩트fact, 어명among 영young 피펄people 인in 저팬 Japan, 데어there 이즈is 어a 트렌드trend 어브of 퍼처싱purchasing 티켓stickets 쓰루 through 재퍼니즈Japanese 티켓ticket 에이전시즈agencies 언드and 커밍coming 투to 시 see 난터Nanta. (실제로 일본 젊은이들 사이에는 일본 티켓피아에서 입장권을 구입한 뒤 '난타'를 보러온다). 데어There 이즈is 어a 트렌드trend 어브of 패키지드packaged 트래별travel 프라덕트스products 댓that 인클루드include 샤픽shopping 언드and 사잇시잉sightseeing 두 링during 더the 프리free 타임time 애프터after 와칭watching 난터Nanta ('난타'를 보고 남는 시간에 쇼핑을 하고 관광을 하는 여행 상품이 유행으로 자리잡고 있는 것이다). 비포어Before 난터Nanta, 데어there 워were 퍼포어먼스performance 피서즈pieces 댓that 프러모우터드promoted 코어리어Korea, 벗but 데이they 디드did 낫not 인발브 involve 디the 아디언스audience 언드and 액터즈actors 인in 더the 세임same 웨이way 인 in 오어더order 투to 어아우즈arouse 익사잇먼트excitement. ('난타'가 나오기 전에도 한국을 알리는 공연물이 있었지만 관객들의 흥(興)을 돋우어 배우와 일체가 되는 것은 아니었다). 하 우에버However, 인in 난터Nanta, 디the 액터즈actors 언드and 아디언스audience 비컴 become 원one 포어for 디the 인타여entire 원1 아우어hour 언드and 포어티40 미넛스 minutes 어브of 더the 퍼포어먼스performance. (하지만 '난타'에서만큼은 배우들과 관객이 1 시간 40분 동안 하나가 된다).

웬When 차일드child 스타아star 송Song 숭-환Seung-hwan 리치트reached 애덜레선스 adolescence 언드and 페이스트faced 커릴career 디시전즈decisions, 히he 스펜트spent 어a 랫lot 어브of 타임time 워이잉worrying 어바우트about 웨더whether 투to 퍼수pursue 액팅 acting, 위치which 히he 해드had 스타아터드started 애즈as 어a 하비hobby, 애즈as 어a 라 이플롱lifelong 프라페션profession. (아역 스타 송승환의 사춘기를 넘기고 진로 문제로 고민하는 나이가 되었을 때 그는 어렸을 때 취미로 시작한 배우생활을 평생 직업으로 선택할지를 놓고 번민(煩惱)의 시간을 보냈다고 한다). 두링During 히즈his 타임time 스터디잉studying 포어for 칼리지college 엔트런스entrance 이그잼즈exams 인in 나인틴세번티파이브1975, 송 Song 숭-환Seung-hwan 해편드happened 투to 시see 어a 플레이play 콜드called 이퀴스 Equus 앤at 디the 익스페리멘털Experimental 씨어터Theater 인in 어니-동Unni-dong, 장그 노우-구Jongno-gu 더The 플레이play 해드had 어a 트러멘더스tremendous 임팩트impact 안 on 힘him 언드and 헬프트helped 힘him 파인드find 히즈his 패쓰path 애즈as 앤an 액터 actor, 쌩크스thanks 투to 히즈his 센서티브sensitive 네이처nature. (재수 시절인 1975년 그는 우연히 종로구 운니동 실험극장에서 연극 '에쿠스'를 보게 되었는데 이것이 감수성이 예민 하던 그에게 엄청난 충격을 주었고 배우의 길을 다잡아주었다).

두링During 더the 프로세스process 어브of 이스태블리슁establishing 힘셀프himself 애즈as 더the 크리에이터creator 어브of 난터Nanta, 어a 컬처럴cultural 프라덕트product 렙리젠텁 representing 코어리어Korea, 프레지던트President 송Song 세즈says 댓that 히he 캔can 네 버never 퍼겟forget 도우즈those 투two 피펄people. (한국을 대표하는 문화상품 '난타'의 제작자로 자리매김하는 과정에서 송 대표는 두 사람을 결코 잊을 수 없다고 말한다). 터데이'즈 Today's 송Song 숭-환Seung-hwan 언드and 에네이엔티에이NANTA 마이트might 낫not 해

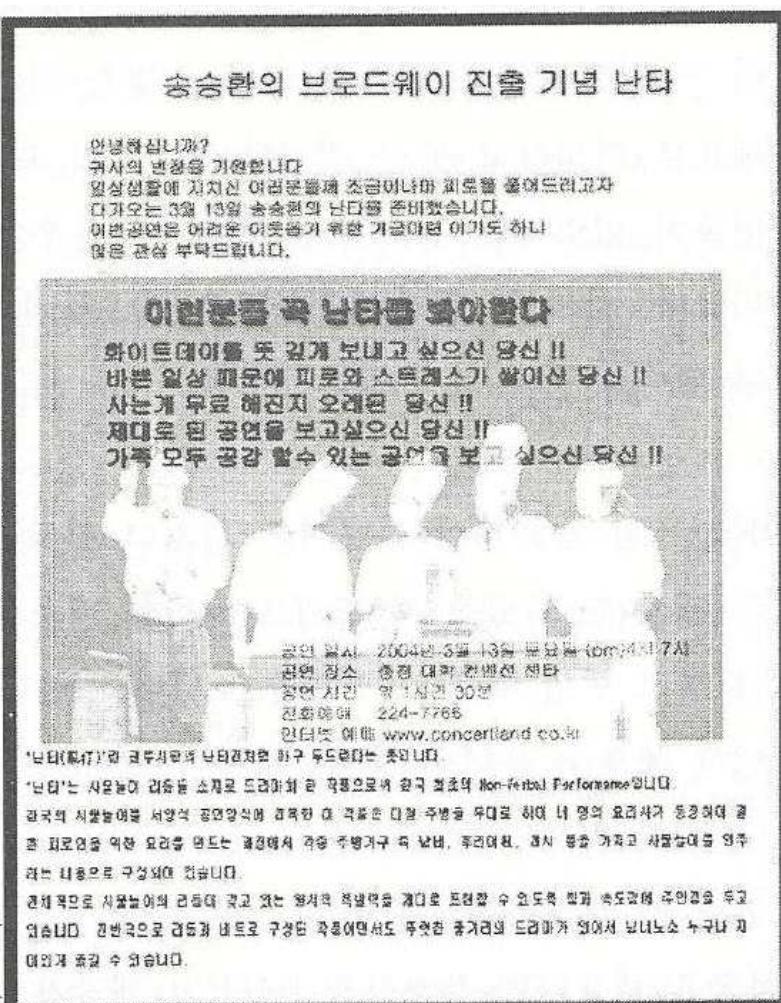
브have 이그지스터드existed 이프if 히he 해드had 낫not 멧met 댓that 퍼선person 압at 댓that 타임time. (오늘의 송승환과 '난타'는 그때 그 사람을 만나지 않았더라면 없었을지도 모른다).

와칭Watching 이퀴스Equus, 위치which 와즈was 프레미어드premiered 바이by 캉Kang 테이-키Tae-ki, 아이I 와즈was 베어리very 쇳트shocked 언드and 쏫thought 댓that 디the 액터'즈actor's 라이프life 와즈was 워쓰worth 잇it. ("강태기 선배가 초연한 에쿠스를 보면서 엄청난 충격을 받았고 배우의 삶이 가치가 있는 것이라고 생각하게 되었습니다). 벗But 인in 더 the 나인틴에이티즈1980s, 아이I 네버never 이매전드imagined 댓that 아이I 워드would 플레이play 더the 메인main 캐릭터character 어브of 이퀴스Equus. (그런데 1980년대 들어서 제가 '에쿠스'의 주인공 역을 맡게 될 줄은 상상도 못했습니다).

잇It 와즈was 올소우also 베어리very 러키lucky 투 to 멋meet 어a 파아트너 partner 인in 더the 비즈 너스business 네임드 named 리Lee 광-호우 Kwang-ho. (이광호라는 사업의 파트너를 만난 것도 크나큰 행운이었습니다). 비포어Before 난터 Nanta, 아이I 크리에이터 드created 세버럴several 워스works 댓that 페일드 failed, 벗but 위다우트 without 마이my 프렌드 friend 리Lee 광-호우 Kwang-ho, 후who 빌리브 드believed 인in 미me 언드and 인베스터드invested 인in 미me 컨시스턴틀리 consistently, 노우no 매터 matter 하우how 그레이트 great 마이my 아이디어즈 ideas 워were, 잇it 워드 would 해브have 빈been 디퍼컬트difficult 포어for 미me. ('난타' 이전에 몇 작품을 만들어 실패도 했지만 나를 믿고 꾸준히 투자해준 친구 이광호가 없었더라면 제가 아무리 훌륭한 아이디어 를 갖고 있었더라도 어려웠을 겁니다).

이프If 더the 커런트current 석세스success 이즈is 피프티퍼센트50% 마이my 세어share, 덴then 프레지던트President 리Lee 광-호우'즈Kwang-ho's 세어share 워드would 올소우also 비be 피프티퍼센트50%, 히he 세드said. (현재의 성공이 내 몫이 50%라면 이광호 대표의 몫도 50%가 될 겁니다.)

데어There 메이may 비be 노우no 어더other 프러두서producer 트래벌링traveling 어라운드 around 더the 월드world 라익like 렙러젠티브Representative 송Song, 캐어리잉carrying



피그여Figure 피프틴15 난타Nanta 포우스터Poster (그림 15 난타 포스터)

안an 어이저널original 퍼포어먼스performance 피스piece. (창작 공연물을 들고 송 대표처럼 전세계를 많이 돌아다니고 있는 제작자는 없을 것이다). 인In 나인틴나인티나인1999, 히he 플루flew 포어for 텐10 아우어즈hours 투to 및meet 어a 런던London 뮤지컬musical 프러두서 producer 포어for 오운리only 써디30 미넛스minutes, 인in 앤an 어템프트attempt 투to 브링 bring 난터Nanta 투to 더the 브리티ッシュBritish 스테이지stage. (1999년 그는 '난타'를 영국 무대에 진출시키려고 런던의 뮤지컬 기획자와 30분 동안 만나기 위해 10시간 동안 비행기를 타고 간 적도 있다).

앳At 댓that 타임time, 코어리어'즈Korea's 내셔널national 이미지image 와즈was 익weak, 언드and 잇스its 컬처럴cultural 이미지image 와즈was 프랙티컬리practically 난 에그지스턴트non-existent. (그 당시에는 "한국의 국가 이미지도 약하지만 문화 이미지는 사실상 없는 것이나 마찬가지 예요). 더The 브리티ッシュBritish 뮤지컬musical 프러두서producer 이빈even 애스크트asked 미me, 두Do 유you 크리에잇create 어이저널original 뮤지컬즈musicals 인in 코어리어Korea 애즈as 웰well? (영국의 뮤지컬 기획자는 제게 '한국에서도 창작 뮤지컬을 만드느냐?'고 물을 정도였습니다). 웬When 난터Nanta 이즈is 퍼퓸드performed 인in 포런foreign 씨어터즈theaters, 아이I 오펜often 어브저브observe 디the 아디언서'즈audience's 익스프레션즈expressions 인in 더the 라비lobby. (외국 극장에서 '난타'가 공연되면 저는 로비에서 관객들의 표정을 살피곤 합니다). 아이I 필feel 앤an 인디스크라이벌indescribable 센스sense 어브of 프라이드pride 웬when 아이I 시see 포러너즈foreigners 퍼처싱purchasing 익스펜시브expensive 티켓스tickets 언드and 엔터링entering 더the 씨어터theater (외국인들이 비싼 입장권을 사서 들어오는 것을 보면 형언할 수 없는 뿌듯함을 느낍니다). 인In 팩트fact, 디the 액터즈actors 아아are 웨이팅waiting 인in 더the 드레싱dressing 룸room, 소우so 데이they 캐낫cannot 시see 디the 아디언스audience. (사실 배우들은 분장실에 대기하고 있으니 관객들을 볼 수가 없잖아요). 두링During 더the 퍼포어먼스performance, 아이I 와치watch 디the 아디언서'즈audience's 리액션즈reactions 프럼from 더the 백back 어브of 더the 씨어터theater. (공연 중에는 객석 맨 끝에서 관객들의 반응을 살피면서 봅니다). 아이I 앤am 소우so 해피happy 웬when 아이I 히어hear 포런foreign 아디언서즈audiences 머머링murmuring 어바웃about 하우how 엔조이어벌enjoyable 더the 퍼포어먼스performance 와즈was 애즈as 데이they 리브leave 더the 씨어터theater (외국 관객들이 나가면서 재미있다고 수근거리는 소리를 들으면 그렇게 기쁠 수가 없습니다). 아이I 해브have 러시브드received 카운틀러스countless 플라워flower 보우케이즈bouquets 프럼from 팬즈fans 후who 컴come 투to 더the 드레싱dressing 룸room 와일while 아이I 앤am 액팅acting, 벗but 더the 해피너스happiness 아이I 필feel 프럼from 도우즈those 모우먼트스moments 이즈is 크와잇quite 디퍼런트different. (배우를 할 때 팬들이 분장실로 찾아와 건네는 꽃다발도 수 없이 받아봤지만 그때의 기쁨과는 차원이 좀 다릅니다). 애즈As 어a 프러두서producer, 아이I 메이may 낫not 러시브receive 애즈as 머치much 스파클라이트spotlight 애즈as 디the 액터즈actors, 벗but 더the 필링feeling 이즈is 이빈even 베터better 포어for 미me. (제작자로서 비록 배우만큼 스포트라이트는 받지 못하지만 기분은 더 좋습니다).

[소어스Source(자료): chosun.com]

### 3.9 필름Film 아아티스틱Artistic 비즈너스Business 언드and 씹Theme 파아크Park 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (영화 작품업과 주제공원 작품업)

디스This 케이스case 스터디study 포우커시즈focuses 안on 필름film 프라젝트스projects 언드and 씹theme 파아크park 프라젝트스projects 인in 더the 필드field 어브of 컨텐트content 크리에이션creation. (작품업의 사례로서 영화 작품과 주제공원 작품을 다룬다). 씹Theme 파아크park 프라젝트스projects 러퍼refer 투to 더the 트랜스퍼메이션transformation 어브of 셋스sets, 프랩스props, 언드and 어더other 스테이지stage 엘러먼트스elements 크리에이터드created 두링during 더the 필밍filming 어브of 무비즈movies 인투into 투어러스트tourist 엑랙션즈attractions 오어or 파아크스 parks. (주제공원 작품은 영화 작품을 찍을 때 만든 무대 장치등을 관광지로 개조한 공원을 말한다). 디스This 섹션section 커버즈covers 쓰리포인트나인원3.9.1 필름Film 프라덕트Product, 더the 글로우벌리globally 억레임드acclaimed 애너메이티드animated 필름film 프라젝트project '스토어리Story 어브of 머리Marie.' (이 절은 3.9.1 영화 작품(Film Product), 세계 제페 애니메이션 영화 작품 '마리 이야기'), 쓰리포인트나인투3.9.2 씹Theme 파아크Park 프라덕트Product (3.9.2 주제공원 작품(Theme Park Product)), 쓰리포인트나인쓰리3.9.3. 월드World 어브of 씹Theme 파아크Park 아아티스틱Artistic 비즈너스Business 다머네이터드Dominated 바이by 할리워드Hollywood (3.9.3. 할리우드(Hollywood)에 지배받는 세계의 주제공원 작품업), 쓰리포인트나인포어3.9.4 더The 텍니컬Technical 릴레이션쉽Relationship 비트원between 필름Film 아아티스틱Artistic 비즈너스Business 언드and 씹Theme 파아크Park 아아티스틱Artistic 비즈너스Business. (3.9.4 영화 작품과 주제공원 작품의 기술적 관계), 쓰리포인트나인파이브3.9.5 더The 디퍼런스Difference 비트원between 헤븐Heaven 언드and 어쓰Earth: 퍼나머너Phenomena 어브of 더the 유나이터드United 스테잇스States 언드and 사우쓰South 코어리어Korea. (3.9.5 하늘과 땅 차이, 미국과 한국의 현상), 쓰리포인트나인식스3.9.6 캄프리헨시브Comprehensive 조이Joy-인두싱Inducing 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (3.9.6 종합 기쁨유발 기업), 쓰리포인트나인세번3.9.7 누New 트렌드Trend: 멀티미디어Multimedia 조이Joy-인두싱Inducing 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (3.9.7 새로운 흐름 멀티미디어의 기쁨유발), 쓰리포인트나인에잇3.9.8 봄Boom 인in '인터그레이터드Integrated 리조어트Resort' 컨스트럭션Construction 월with 에이a 파이브5-데이day 워크Workweek (3.9.8 주5일근무에 '종합리조트' 건설 봄이다).

#### 3.9.1. 필름Film 프라덕트Product (영화 작품업)

하이High- 퍼포먼스performance 디저털digital 캐머러즈cameras 포어for 무비movie 슈팅shooting, 위치which 유즈드used 투to 비be 익스펜시브expensive, 해브have 비컴비케이션스performance 모어more 어포어더벌affordable 디즈these 데이즈days, 어셔링ushering 인in 앤an 에어러era 웨어where 에니원anyone 캔can 메익make 어a 무비movie. (고가였던 고성능 영화촬영 디지털 카메라가 요즈음은 가격이 저렴해져서 누구나 영화를 찍을 수 있는 시대가 되었다). 퍼더모어Furthermore, 이빈even 모우벌mobile 포운즈phones 아야are 이큅



피그여Figure 16 쇼우케이시즈showcases 더the 무비 포우스터poster 어브of "벤허Benzur," 위치which 이즈 is 컨시더드considered 어a 노우터벌notable 필름film (그림 16 명 작품 영화로 꼽히는 "벤허" 영화 포스터)

트equipped 월with 비디오우video 디저털digital 캐머러즈cameras, 얼라우잉allowing 인더비저월즈individuals 투to 개더gather 더the 캡처드captured 모우먼트스moments 언드and 크리에잇create 필므film 프라젝트스projects. (또한 휴대용 전화기에도 동영상 디지털 카메라가 부착되어 순간순간 찍은 동영상을 모아 영화 작품을 만들 수 있다).

나버스Novice 필메이커즈filmmakers 아아are 러퍼드referred 투to 애즈as 비디오우Video 저널리스트스Journalists 오어or 비제이즈VJs 포어for 쇼어트short. (초보 영화제작자를 비디오저널리스트(Video Journalist) 또는 VJ라 부른다).

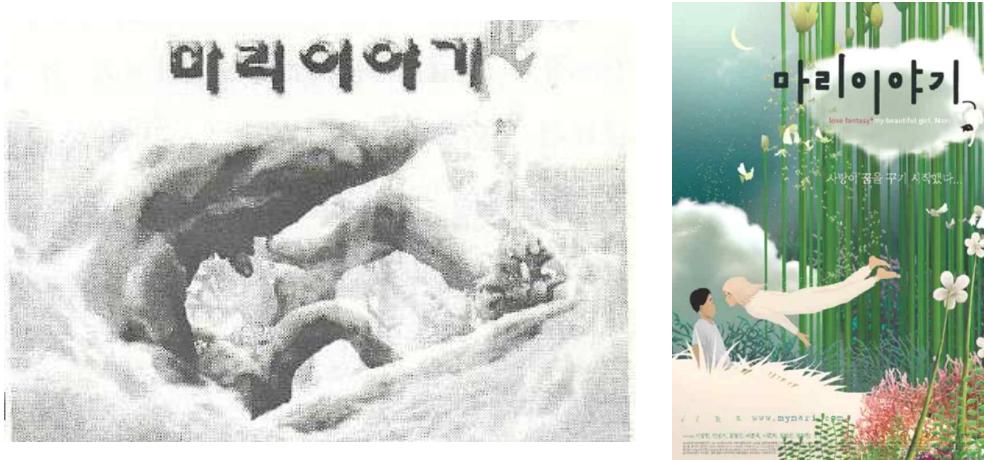
터닝Turning 원'즈one's 퓨처future 애스퍼레이션즈aspirations 언드and 드림즈dreams 인투into 어a 필므film 프라젝트project 캔can 시그니피컨틀리significantly 액셀러레이팅accelerate 더the 릴러제이션realization 어브of 도우즈those 드림즈dreams. (자기가 펼쳐보고 싶은 미래의 꿈을 영화 작품으로 만들어 보이면 훨씬 그 꿈이 앞당겨 이룩될 수 있다). 쓰루Through 필므film 프라젝트스projects, 잇'스it's 파서벌possible 투to 크리에이티브리creatively 쇼우케이스showcase 퓨처future 리앨러티즈realities 댓that 마이트might 낫not 비be 어치버벌achievable 인in 더the 니어near 텀term, 프러바이딩providing 앤an 인게이징engaging 글림프스glimpse 인투into 어a 버추얼virtual 리앨러티virtuality. (단시간에 이를 수 없는 미래현실을 영화 작품의 가상현실로 재미있게 보여줄 수 있다). 잇'스It's 어바우트about 크래프팅crafting 어a 스토릴란storyline 포어for 더the 필므film 댓that 워드would 캡티베이트captivate 언드and 무브move 더the 제너럴general 아디언스audience 후who 와처즈watches 잇it. (그 영화 작품을 보아줄 일반인들을 감동시킬만한 줄거리라면 말이다).

이빈Even 이프if 잇'스it's 앤an 애머터amateur-메이드made 필므film, 이프if 잇it 매니지즈manages 투to 이보욱evoke 스트롱strong 이모우션즈emotions 인in 디the 아디언스audience, 잇it 해즈has 더the 퍼텐셜potential 투to 비be 디스트리뷰터드distributed 월玷드worldwide 언드and 제너레이팅generate 서브스탠셜substantial 레버뉴revenue. (아마츄어가 만들 영화 작품일지라도 독자들에게 감동만 줄 수 있다면 전세계에 이 영화 작품을 배포하여 큰 돈을 벌 수 있다). 하우에버However, 포어for 디스this 필므film 프라젝트project, 보우쓰both 더the 스토릴란storyline 언드and 더the 비쥘즈visuals 머스트must 해브have 디the 어빌리티ability 투to 터치touch 더the 하아트스hearts 어브of 더the 제너럴general 아디언스audience, 얼라인잉aligning 월with 더the 내러티브narrative 투to 이보욱evoke 이모우션즈emotions 이펙티브리effectively. (단, 이 영화 작품의 줄거리가 일반인들을 감동시킬 수 있으며, 그 영상도 줄거리에 맞게 일반인들을 감동시켜야 할 것이다). 투To 크리에잇create 어a 필므film 프라젝트project 어킨akin 투to "벤Ben-허Hur," 원one 니즈needs 투to 프리페어prepare 엘러먼트스elements 서치such 애즈as 디자인design, 더렉션direction, 캐릭터즈characters, 스토릴란storyline 캠퍼지션composition, 카스튬즈costumes, 라이팅lighting, 스페셜special 이펙트스effects, 언드and 셋set 디자인design. (보다 벤허 영화 작품을 잘 만들기 위해서는 디자인, 연출, 캐릭터, 줄거리 구성, 복장, 조명, 특수효과, 무대장치세트 등을 준비해야 한다). 트랜스포어밍Transforming 석세스풀successful 메커니즘ズmechanisms 언드and 엘러먼트스elements 어브of 필므film 프러덕션production 인투into 씹theme 파아크park 엑랙션즈attractions 캔can 낫not 오운리only 부스트boost 어디셔널additional 레버뉴revenue 비얀드beyond 필므로film 어닝즈earnings 벗but 올소우also 인크리스increase 캐릭터character (심벌symbol) 머천다이즈merchandise 인컴income. (성공적인 영화 작품제작 장치와 기구들을 주제공원 작품화해서 영화 작품수입이외에 부가수입도 올릴 수 있다. 또한, 캐릭터(상징물) 수입도 올릴 수 있다).

<베스트Best 프랙티스Practice 월1> 애너메이티드Animated 필므Film 프라젝트Project: '스토어리Story 어브of 머리Marie' (<모범사례 1> 애니메이션 영화 작품 '마리 이야기')

디The 애너메이션animation '스토어리Story 어브of 머리Marie' 어치브드achieved 어a 빅터어리victory 앳at 더the 앤스Yance 필므Film 페스티벌.Festival. (애니메이션 '마리 이야기'가 . . . 얀스 영화제에서 우승 신화를 일궜다).

기번Given 요어your 유닉unique 퍼텐셜potential 인in 더the 필드field 어브of 애너메이티드



피그여Figure 세번틴17 "더The 스토어리Story 어브of 머리Marie" 무비Movie 포우스터 Poster(그림 17 "마리 이야기" 영화 포스터)

animated 필름즈films, 위we 프레전트present 앤an 엑설트excerpt 프럼from 초우전닷컴 Chosun.com 디테일링detailing 디the 인셉션inception 프로세스process 어브of '스토어리 Story 어브of 머리Marie.' (애니메이션 영화 분야에서 독자 여러분의 가능성이 발휘될 수 있으므로 '마리 이야기'의 태동 과정을 조선닷컴에서 발췌하여 상세히 소개한다).

더The 시너지synergy 어브of "쇼어트Short 필름film 더렉터즈directors + 인디펜던트 Independent 프러듀서즈producers 캔can 올소우also 크리에잇create 피처feature- 랭크쓰 length 필름즈films" 해즈has 본borne 프루트fruit. ("단편 감독 + 독립 제작자는 장편이라도 한다"가 의기투합한 결실이다).

어A 투-스토어리two-story 트러디셔널traditional 코어리언Korean 하우스house 로우케이터 드located 인in 약수-동Oksu-dong, 소울Seoul. (서울 옥수동의 한 갈빗집 건물 2층). 인In 어 a 스페이스space 어브of 어바우트about 피프티50 파이옹pyeong, 더스트-커버드 dust-covered 컴퓨터즈computers 위were 스캐터드scattered 어라운드around. (50평 남짓 한 공간에 먼지가 뿐양게 쌓인 컴퓨터들이 이리저리 널려 있었다). 언틸Until 저스트just 텐10 먼쓰ssmonths 어고우ago, 잇it 와즈was 어a 플레이스place 웨어where 더전즈dozens 어브 of 애너메이터즈animators 워드would 잇eat 언드and 슬립sleep, 드로잉drawing 신즈scenes 포어for 애너메이티드animated 필름film 프라젝트스projects. (10개월 전까지만 해도 수십명의 애니메이터들이 먹고 자면서, 만화영화 작품 장면을 그리던 곳이다). 디스This 이즈is 디 the 오피스office 어브of '시'즈C's 엔터테인먼트Entertainment,' 더the 프러덕션production 컴퍼니company 비하인드behind 더the 피처feature-랭크쓰length 애너메이션animation '스토어리Story 어브of 머리Marie.' (바로 장편 애니메이션 '마리 이야기' 제작사인 '씨즈엔터테인먼트' 사무실이다). 잇It 와즈was 위씬within 디스this 스페이스space 댓that 더the 그랜드 grand 프라이즈prize-위닝winning 피처feature 필름film '스토어리Story 어브of 머리Marie' 이머지드emerged 앱at 더the 투싸우전드투2002 앵거즈Angers 인터내셔널International 애너메이션Animation 필름Film 페스티벌Festival. (그 공간에서 '2002 양시 국제애니메이션 페스티벌'의 장편부문 그랑프리 수상작 '마리 이야기'가 탄생했다).

디The 앵거즈Angers 페스티벌Festival 인in 프랜스France 이즈is 서치such 어a 프레스티저스prestigious 이벤트event 인in 더the 월드world 어브of 애너메이션animation 댓that 잇'스 it's 오픈often 러퍼드referred 투to 애즈as 더the 캔즈Cannes 필름Film 페스티벌Festival 어브of 디the 애너메이션animation 인더스트리industry. (프랑스 양시 페스티벌은 '세계 애니메이션계의 칸 영화 작품제'라고 불릴 만큼 권위 있는 행사다). 프러듀서Producer 초이Choi 윤 Eun-화hwa, 후who 해드had 빈been 가아딩guarding 디the 오피스office 얼로운alone, 멘션드mentioned, "원스Once 더the 프라젝트project 와즈was 컴플리터드completed, 위we 파

아터드parted 웨이즈ways 월with 어라운드around 써디30 익스터널external 애너메이터즈animators 후who 해드had 웍트worked 클로우슬리closely 월with 어스us 포어for 투two 와이어즈years. 나우Now, 오운리only 파이브five 어브of 아우어our 인in- 하우스house 플래닝planning 팀team 멤버즈members 리메인remain." (혼자 사무실을 지키던 최은화 프로듀서는 작품이 완성되자, 2년간 한솥밥 먹던 외부 출신 애니메이터 30여명과는 이별하고, 기획 인력인 우리 회사 사람 5명만 남았다"고 말했다).

서치Such 어a 신scene 이즈is 언퍼밀르여unfamiliar 인in 더the 더메스틱domestic 애너메이션animation 인더스트리industry. (이 같은 풍경은 국내 애니메이션 업계에서는 낯설다). 모우스트Most 더메스틱domestic 애너메이션animation 프러덕션production 컴퍼니즈companies 아야are 어커스텀드accustomed 투to 해빙having 더전즈dozens 오어or 이빈even 헌드러즈hundreds 어브of 애너메이터즈animators 워킹working 안on-사이트site, 드로잉drawing 애너메이션즈animations. (대부분의 국내 애니메이션 제작사는, 수십 수백명의 애니메이터가 상주하면서 만화를 그리는 데 익숙해 있다). 디스This 이즈is 비카즈because 데이'브they've 모우스틀리mostly 서바이브드survived 애즈as 서브칸트랙터즈subcontractors, 드로잉drawing 이미저즈images 포어for 월스works 플랜드planned 바이by 어메리컨American 앤드and 재퍼니즈Japanese 컴퍼니즈companies 인스테드instead 어브of 크리에이팅creating 어이저널original 컨텐트content 댐셀브즈themselves. (직접 기획한 창작물 대신, 대부분 미국과 일본업체가 기획한 작품의 그림을 대신 그려주는 하도급업체로 먹고 살았기 때문이다). 코어리언Korean 애너메이션animation 와즈was 어a 레이버labor-인텐시브intensive 인더스트리industry. (한국의 애니메이션은 '노동집약적' 산업이었다). 하우에버However, 어a 디렉터director 프럼from 어a 눌리newly 이스태블리쉬트established 프러덕션production 컴퍼니company 위다우트without 어a 싱걸single 애너메이션animation 스태프staff 멤버member 석세스펄리successfully 벤처드ventured 인투into 피처feature-랭크쓰length 애너메이션animation 포어for 더the 퍼스트first 타임time. (그런데 애니메이션 인력이 1명도 없는 신생 제작사에서 장편 애니메이션에 처음 도전한 감독이 이루어냈다).

더The 컬래버레이션collaboration 비트원between 디즈these 투two "인처즈 애브설롯absolute 비기너즈beginners" 리절티드resulted 인in 더the 크리에이션creation 어브of 더 필므film '스토어리Story 어브of 머리Marie,' 위치which 어치브드achieved 인터내셔날international 레커그니션recognition 인in 잇스its 베어리very 퍼스트first 어템프트attempt.. (이 두 '왕초보'가 손잡고 만든 작품 '마리 이야기'가 첫 도전에서 국제적인 상을 탔다). 디스This 이벤트event 와즈was 어a 서그니피컨트significant 터닝turning 포인트point 포어for 더 더메스틱domestic 애너메이션animation 인더스트리industry, 위치which 해드had 롱long 빈been 스톡stuck 인in 어a 마인드셋mindset 어브of 디핏defeat 두due 투to 익스텐시브extensive 서브컨트랙팅subcontracting 웍work. 잇It 브롯brought 어a 그레이트great 센스sense 어브of 호흡hope 투to 디the 인더스트리industry, 마야킹marking 어a 피벌털pivotal "인서던트incident" 인in 잇스its 히스터리history. (오랜 하도급 작업으로 패배 의식에 빠져었던 국내 애니메이션 업계에 커다란 희망을 안겨다주는 일대 '사건'이었다).

더The 키key 투to 더the 석세스success 어브of '스토어리Story 어브of 머리Marie' 라이즈lies 인in 어a 싱걸single 프레이즈phrase: 에이a '비즈너스business 스트래터지strategy' 댓that 브로록broke 더the 컨벤션즈conventions. ('마리 이야기'의 성공 비결은 한마디로 관행을 파괴한 '경영전략'에 있다). 크리에이팅Creating 어a 플렉서벌flexible 오어거너제이셔널organizational 아퍼레이션operation 웨어where 이치each 멤버member 프릴리freely 제너레일스generates 아이디어즈ideas, 유털라이징utilizing 아웃소어싱outsourcing (익스터널external 프로우쿨먼트procurement) 애즈as 어a 비즈너스business 스트래터지strategy, 메이킹making 누new 어템프트스attempts 댓that 트랜센드transcend 바운더리즈boundaries... 서치Such 에이a '비즈너스business 스트래터지strategy' 프러바이더드provided 어a 스페이스space 포어for 영young 인더비저월즈individuals 후who 엠바아크트embarked 안on 애너메이션animation 월with 드림즈dreams, 에네이벌링enabling 텁them 투to 프릴리freely 컬터베이트cultivate 데어their 애스퍼레이션즈aspirations. (구성원 한 사람 한 사람이 자유롭게 아이디어를 뿐어내는 유연한 조직 운영, 아웃소싱(외부조달)을 활용한 비즈니스 전략, 칸막이를

넘는 새로운 시도들.... 그런 '경영 전략'이 꿈을 안고 애니메이션에 뛰어든 젊은이들에게, 맘껏 꿈꿀 공간을 마련해준 것이다). 디The 이니셜initial 드래프트draft 어브of '스토어리Story 어브 of 머리Marie' 어이저네이터드originated in 더the 마인드mind 어브of 디렉터director 리 Lee 성Seong-��kang. (당초 '마리 이야기' 초안은 이성강 감독의 머릿속에서 나왔다). 더The 루키rookie 디렉터director 해드had 빈been 크리에이팅creating 쇼어트short 애너메이션즈 animations 신스since 나인틴나인티파이브1995. (신인이 감독은 95년부 단편애니메이션을 만 들어왔다). 쓰루Through 인더비저월individual 에퍼트스efforts 오어or 컬래버레이팅 collaborating inin 팀즈teams 어브of 쓰리3 투to 포어4 피펄people, 디스this 디렉터 director 데먼스트레이터드demonstrated 데어their 스킬즈skills 월with 쇼어트short 애너메 이션즈animations, 프루빙proving 데어their 프러피션시proficiency. (혼자서, 또는 3~4명이 팀을 이뤄 만든 단편 애니메이션으로, 이 감독은 실력을 입증했다). 하우에버However, 히he 해드had 네버never 크리에이터드created 어a 피처feature-랭크쓰length 애너메이션 animation 비포어before. (하지만 장편은 한 번도 만들지 못했다). 디스This 와즈was 비카즈 because inin 코어리어 Korea, 더the 리얼리티reality 와즈was 댓that 잇it 와즈was 챌런징 challenging 투to 프러두스produce 이빈even 원one 씨액리컬theatrical 애너메이션 animation 필므film 퍼per 이어year. (국내에선 극장용 애니메이션이 1년에 1편 제작되기도 힘든 현실이었기 때문이다). 더The 디렉터director 멘션드mentioned, "와일While 아이I 해드 had 프리페어드prepared 어a 플랜plan 포어for 어a 피처feature-랭크쓰length 필므로film, 디 the 액처월actual 프로세스process 어브of 터닝turning 잇it 인투into 어a 리얼리티reality 심 드seemed 라익like 앤an 인서마운터별insurmountable 챌런지challenge 드due 투to 더the 누머러스numerous 아브스터컬즈obstacles." (이 감독은 "장편용 기획안을 만들어 놓았지만, 정작 이를 작품화하려면 넘어야 할 산이 너무나 많았다"고 했다). 더The 태스크task 어브of 트랜스포어밍transforming 더the 디렉터'즈director's 이니셜initial 쓰리3-마이늦minute 칸 셉트concept 인투into 어a 풀full-랭크쓰length 애너메이티드animated 필므로film 와즈was 언 더테이컨undertaken 바이by 초우Cho 성Sung- 원won, 더the 렙러젠티브representative 어브of 더the 놀리newly 이스태블리쉬트established 프러덕션production 컴퍼니company '시'즈C's 엔터테인먼트Entertainment.' (이 감독의 3분짜리 원안(原)을 장편 애니메이션으로 구체화하는 작업이 신생 제작사인 '씨즈엔터테인먼트'의 조성원 대표에 의해 진행됐다).

더 투 인더비저월즈 멧 바이 챔스. The two individuals met by chance. (두 사람은 우연한 기회에 만났다). 렙러젠티브Representative 초우Cho 익스프레스트expressed 인터어레스트 interest inin 디the 이니셜initial 드래프트draft 어브of '스토어리Story 어브of 머리Marie' 댓that 더the 디렉터director 해드had 크리에이터드created. (조 대표는 이 감독이 만들어놓은 '마리 이야기' 초안에 관심을 보였다). 미스터Mr. 초우Cho, 후who 해드had 어스파이어드 aspired 투to 비be 어a 필므로film 디렉터director 신스since 하이high 스쿨school, 델브드 delved 인투into 더the 월드world 어브of 필메이킹filmmaking 언릴레이티드unrelated 투to 히즈his 메이저major. (고교 시절부터 영화 작품감독을 꿈꿨다는 조씨는 전공과는 무관한 영화 작품쪽 일에 뛰어들었다). 해빙Having 월트worked 앳at 더the 필므로film 프라젝트project 팀team 어브of 지엄갱Geumgang 플래닝Planning, 히he 벤처드ventured 아웃out 인디펜던틀리independently inin 나인틴나인티에잇1998 투to 이스태블리쉬트establish 히즈his 오운own 프러덕션production 컴퍼니company. (금강기슭 영화 작품사업팀에서 일했던 그는 98년 독립해 자신의 제작사를 차렸다). 히즈His 퍼스트first 립leap 인투into 디the 인더스트리industry 와즈was 년none 어더other 던than 월with 더the 필므로film '스토어리Story 어브of 머리 Marie.' (첫 작품으로 뛰어든 게 바로 '마리 이야기'였다). "아이I 스틸still 비버들리vividly 리멤버remember 디the 익사잇먼트excitement 어브of 와칭watching 디the 애너메이티드 animated 필므로film '로우밧Robot 태관Taekwon 비V' inin 더the 씨어터즈theaters 웬when 아이I 와즈was 영거younger, ("어렸을 때 극장에서 신나게 봤던 만화영화 작품 '로봇태권V'를 지금도 생생하게 기억하죠). 아이I 해드had 더the 쏫thought 어브of 크리에이팅creating 필므로films 오어or 애너메이션즈animations 위다우트without 디스팅귀싱distinguishing 비트원between 더the 투two 필즈fields. (영화 작품이든 애니메이션이든 영역 구분 없이 제작하겠다는 생각을 했어요). 하우에버However, 웬when 아이I 액추얼리actually 갓got 인투into 잇it,

아이I 리얼라이즈드realized 댓that 더the 월즈worlds 어브of 필므film 언드and 애너메이션 animation 워were 세퍼레이터드separated 바이by 배어리어즈barriers, 워with 리털little 언더스탠딩understanding 어브of 이치each 어더other," (근데 막상 뛰어들어보니 영화 작품계와 애니메이션계는 서로를 잘 모른 채 칸막이를 쳐놓고 있었어요)." 미스터Mr. 초우Cho 액티브리actively 인트러두스트introduced 필메이킹expertise 엑스퍼티즈filmmaking 언드and 퍼서넬personnel 인투into 디the 애너메이션animation 인더스트리industry, 위치which 랙트 lacked 프러덕션production 익스피어리언스experience 언드and 프러페셔널professional 워포어스workforce. (조씨는 제작경험과 전문인력이 부족한 애니메이션업계에 영화 작품쪽 노하우와 인력을 적극 도입했다). 보우쓰Both 펀딩funding 언드and 맨파워manpower 워were 인타이얼리entirely 아웃소어스트outsourced. (돈과 인력은 둘째 아웃소싱(out sourcing)했다). 레브리징Leveraging 더the "필므Film 프러덕션Production 시스템System" 어브of 청무어로우Chungmuro, 데이they 익스텐시블리extensively 엠플로이드employed 익스터널external 스페셜라이즈드specialized 컴퍼니즈companies 포어for 베어리어스various 애스펙트스 aspects 어브of 더the 프러덕션production 프로세스process, 프럼from 플래닝planning, 마아커팅marketing, 크리에이팅creating 프러모우션(promotional) 머티어리얼즈materials, 웨브사이트website 디자인design, 트레일러즈trailers, 투to 디스트리뷰션distribution. (총무로 '영화 작품시스템'을 십분 활용하여 기획 단계에서부터 홍보·홈페이지 작품·예고편 등의 마케팅, 배급에 이르기까지 제작시스템 전반에 외부 전문회사들을 각각 영입 (아웃소싱)했다). 더The 팀team 비하인드behind '스토어리Story 어브of 머리Marie' 올소우also 리잘브드resolved 올 all 애너메이션animation 프러덕션production 퍼서NELpersonnel 쓰루through 아웃소어싱 outsourcing. ('마리 이야기' 팀은 애니메이션 제작인력도 전부 '아웃소싱'으로 해결했다). 쓰루Through 쓰리three 라운즈rounds 어브of 오픈open 콜즈calls, 데이they 선택터드selected 써디파이브35 애너메이터즈animators 투to 폼form 더the '드림Dream 팀Team.' (세 차례의 공모를 통해 35명의 애니메이터를 뽑아 '드림팀'을 만들었다). 디The 애버리지average 에이지age 와즈was 트웬티에잇28 이어즈years 오울드old. (평균 연령 28세). 프러두서Producer 리Lee 동Dong-eun 멘션드mentioned, "인스테드Instead 어브of 포우커싱focusing 안on 익스피어리언스experience, 위we 선택터드selected 인더비저월즈individuals 베이스트based 안on 데어their 스킬즈skills 언드and 아이디어즈ideas," , 애딩adding, "와일While 섬some 애너메이터즈animators 해드had 익스피어리언스experience 인in 이스탈리쉬트established 컴퍼니즈companies, 더the 리메이닝remaining 해프half 워were 아이더either 애머터즈 amateurs 오어or 비기너즈beginners." (이동은 프로듀서는 "경력 대신, 실력과 아이디어만 갖고 사람을 뽑았다"면서 "기존 업체에서 일하던 애니메이터도 있었지만, 나머지 절반은 아마추어 아니면 초보들이었다"고 말했다). "와일While 트러디셔널traditional 애너메이션 animation 프러덕션production 컴퍼니즈companies 오픈often 애드히어드adhered 투to 어하이라아커컬hierarchical 스트럭처structure 베이스트based 안on 익스피어리언스 experience, 더the 팀team 비하인드behind '스토어리Story 어브of 머리Marie' 와즈was 디퍼런트different," 쉬she 세드said. ("기존 애니메이션 제작사들은 경력에 의한 위계 질서가 강한 반면, '마리 이야기' 팀은 달랐어요). "이빈Even 도우though 데이they 워were 영young, 데이they 해드had 더the 프라이드pride 언드and 인쑤지애점enthusiasm 어브of '아임I'm 두잉doing 섬씽something 리마아커벌remarkable,' 위치which 얼라우드allowed 템them 투to 워work 워with 익사잇먼트excitement," (나이는 어려도 '내가 뭔가 대단한 일을 한다'는 자부심으로 신나게 일할 수 있었죠.) 원One 어브of 더the 스태프staff 멤버즈members 멘션드 mentioned, "듀Due 투to 디the 앤더스피어atmosphere 웨어where 아이디어즈ideas 워were 프릴리freely 세어드shared 러가아들러스regardless 어브of 에이지age 오어or 익스피어리언스experience, 이빈even 웬when 드로잉drawing 어a 심펄simple 신scene 라익like 어a 배쓰하우스bathhouse 오어or 앤an 엑스트러extra 컷cut, 아이I 인퓨즈드infused 잇it 워with 마이my 오운own 아이디어즈ideas 언드and 컬러즈colors," (어느 직원은 "나이, 경력에 상관없이 자유롭게 아이디어를 내는 분위기였기 때문에 목욕탕 장면 하나, 엑스트라 한 컷을 그릴 때도 나만의 아이디어와 색깔을 담았다"고 말했다).

더The 트릿먼트treatment 어브of 애너메이터즈animators 와즈was 올소우also 디퍼런트

different. (애니메이터에 대한 대우도 달랐다). 디The 인더스트리industry 놈norm 이즈 is 댓 that 스킬드skilled 아아티스트스artists 후who 캤can 프러두스produce 드로잉즈drawings 퀵리quickly 언드and 인in 라아지large 콘터티즈quantities 캤can 어느earn 하여higher 인컴 income. (업계 관행은 그림을 빨리, 많이 그리는 '숙련공' 일수록 수입을 많이 올리는 구조다). 하우에버However, 디the 애너메이터즈animators 인in 더the '스토어리Story 어브of 머리 Marie' 팀team 러시브드received 어a 먼슬리monthly 샐러리salary. (그런데 '마리 이야기' 팀의 애니메이터들은 '월급'을 받았다). 잇It 멘트meant "테익take 이너프Enough 타임time 투to 인게이지engage 인in 크리에이티브creative 워work." ("충분한 시간을 갖고 창의적인 작업을 하라"는 뜻이었다). 인In 서치such 서컴스탠서즈circumstances, 디렉터director 리Lee 성 Seong-캉'즈kang's "익스페리먼트experiment" 투to 크리에잇create 어a 워work 월with 뷰터 펼beautiful 비诸葛亮visuals 언드and 어a 포우에틱poetic 스토어리story 와즈was 웰well 러시브드received. (이런 여건에서 "아름다운 영상, 서정적인 스토리의 작품을 만들어 보겠다"는 이성강 감독의 '실험'이 먹혀들었다). 이빈Even 웬when 더the 디렉터director 리셋reset 더 the 워work 댓that 해드had 빙been 프로그레싱progressing 포어for 먼쓰스months, 낫not 어a 싱걸single 퍼션person 컴플레인드complained. (이 감독이 한 달씩이나 진행된 작업을 원점으로 돌려도, 누구 하나 불평하지 않았다). 에브리원Everyone 와즈was 유나이터드united 인in 데어their 디터머네이션determination. (모두들 의기 투합했다). 디렉터Director 초우 Cho, 후who 컴즈comes 프럼from 어a 쇼어트short 애너메이션animation 백그라운드 background 라익like 킴Kim 지Gi-파이오우pyo, 스테이티드stated, "디The 앤머스피어 atmosphere 어브of 워킹working 프릴리freely 언드and 액티블리actively 제너레이팅 generating 아이디어즈ideas 와즈was 아우어our 그레이터스트greatest 스트렝쓰strength." (김기표(단편애니메이션 감독 출신) 조감독은 "자유롭게 일하고, 적극적으로 아이디어를 내는 분위기가 우리의 최대 강점이었다"고 말했다).

아웃Out 어브of 더the 토탈total 프러덕션production 카스트cost 어브of 쓰리포인트원3.1 빌련billion 원won 포어for '스토어리Story 어브of 머리Marie,' 투포인트에잇2.8 빌련billion 원won 와즈was 인베스터드invested 바이by 아이픽처즈iPictures, 어a 서브시디에어리 subsidiary 어브of 벤처venture 캐피털capital 펌firm 무한MooHahn 인베스먼트Investment. ('마리 이야기'는 전체 제작비 31억원 가운데 28억원을 벤처캐피털인 무한투자의 자회사인 아이픽쳐스에서 투자 받았다). 이니셜리Initially, 데이they 러시브드received 오운리only 어a 시드seed 인베스먼트investment 어브of 쓰리헌드러드300 밀련million 원won. (처음엔 종자돈 3억원만 받았다). 앳At 더the 세임same 타임time, 데이they 프리포우즈드proposed 투to 더 무한MooHahn 인베스먼트Investment 사이드side, "위We 워will 크리에잇create 에이a 쓰리3-마이낫minute 샘플sample 워work 포어for 유you 투to 이밸류에잇evaluate 포어for 인베스먼트investment 디시전즈decisions." (그러면서 "3분짜리 맛보기 작품을 만들 테니, 그걸 보고 투자 여부를 판단하라"고 무한투자측에 제안했다).

리Lee 인In-큐kyu, 더the 사이오우CEO 어브of 무한MooHahn 인베스먼트Investment, 멘션드 mentioned, "위We 해브have 러시브드received 누머러스numerous 리퀘스트스requests 투to 인베스트invest 인in 애너메이션animation." (무한투자 이인규 사장은 "애니메이션에 투자해 달라는 요구는 솔하게 받았다). 하우에버However, 히he 노우터드noted, "벗But 모우스트 most 어브of 더the 워스works 워were 아이더either 시멀러similar 투to 웰well-노운known 어메리컨American 오어or 재퍼니즈Japanese 프러덕션즈productions 오어or 랙트lacked 어a 스트롱strong 비즈너스business 마인드셋mindset." (하지만 대부분의 작품이 미국·일본의 아류작 같거나, 아니면 비즈니스 마인드가 부족했다"고 말했다). "'마리'즈Marie's 스토어리 Story' 스튜드stood 아웃out 워with 잇스its 어이저널리티originality, 언드and 잇스its 다이버스diverse 언드and 웰well-스트럭처드structured 비즈너스business 플랜즈plans, 인클루딩 including 북book 퍼블리슁publishing, 뮤직music, 캐릭터character 라이선싱licensing, 언드and 인터내셔널international 세일즈sales, 컨빈스트convincing 어스us 투to 인베스트invest, 인in 어디션addition 투to 잇스its 씨앳리컬theatrical 릴리스release," 익스플레인드 explained 더the 사이오우CEO 어브of 무한MooHahn 인베스먼트Investment, 리Lee 인In-큐kyu. ('마리 이야기'는 작품의 독창성이 엿보였고, 극장 개봉 외에 책·음반·캐릭터사업·해외판

매 등으로 다양하고 구체적인 사업계획안을 짜왔기 때문에 투자를 결심했다는 설명이다). 하우에버 However, 디스파이트 despite 잇스 its 익셉션널 exceptional 아아티스틱 artistic 콤비티 quality, "더The 스토어리Story 어브 of 마아리Mari" 쿠드 could 낫 not 이스케입 escape 더 the 레이벌 label 어브 of 에이 a '데퍼셧 deficit 프라덕트 product' 인 in 더 the 더메스틱 domestic 마아컷 market. (하지만 '마리 이야기'는 뛰어난 작품성에도 불구하고, 국내에서 '적자 상품' 신세를 면치 못했다). 릴리스트 Released 인 in 얼리 early 스프링 spring, 더 the 필름 film 엑랙터드 attracted 앤 an 아디언스 audience 어브 of 오운리 only 원핸드러드텐싸우전드 110,000 인 in 씨 어터즈 theaters, 익스피어리언싱 experiencing 어 a 페일르여 failure 바이 by 낫 not 이빈 even 커 버링 covering 해프 half 어브 of 잇스 its 프러덕션 production 카스트 cost (쓰리헌드러드텐 310 밀련 million 원 won). 더 the 필름 film 와즈 was 릴리스트 released 인 in 씨어터즈 theaters 얼리 어 earlier 디스 this 이어 year, 드로잉 drawing 앤 an 아디언스 audience 어브 of 오운리 only 원 핸드러드텐싸우전드 110,000 피펄 people. 잇 It 테이스터드 tasted 더 the 비터너스 bitterness 어 브 of 페일르여 failure 바이 by 낫 not 이빈 even 리칭 reaching 해프 half 어브 of 잇스 its 프러덕션 production 카스트 cost (쓰리헌드러드텐 310 밀련 million 원 won). (올 초 극장에서 개봉됐는데 관객 11만명을 동원, 제작비(31억원)의 절반도 못 건지는 실패를 맛봤다). 하우에버 However, 더 the 내러티브 narrative 이즈 is 체인징 changing 애즈 as 잇 it 엔터즈 enters 더 the 글로우벌 global 마아컷 market. (한데 세계 시장에 나가면서 얘기가 달라지고 있다). 안 On 디 the 업커밍 upcoming 피프틴 쓰 15th, "더The 스토어리Story 어브 of 마아리Mari" 이즈 is 셋 set 투 to 비 be 릴리스트 released 인 in 홍 Hong 콩 Kong. (오는 15일 홍콩에서 '마리 이야기'가 개봉된다). 퍼더모어 Furthermore, 애프터 after 위닝 winning 디 the 앵시 Angsi 페스터벌 Festival 어워어드 award, 데어 their 마아컷 market 밸류 value 점프트 jumped 바이 by 파이브 5 투 to 식 스 6 타임즈 times. (또 양시 페스티벌 수상 이후, 몸값이 5~6배나 껑충 뛰었다).

글로우벌 Global 디스트리뷰션 distribution 컴퍼니즈 companies 프럼 from 컨트리즈 countries 라익 like 더 the 유나이터드 United 스템잇스 States 언드 and 프랜스 France 해브 have 익스프레 스트 expressed 데어 their 인텐션 intention 투 to 퍼처스 purchase 앗 at 하여 higher 프라이서즈 prices 던 than 비포어 before. 커런틀리 Currently, 너고우쉬에이션즈 negotiations 아아 are 언 더웨이 underway. (미국·프랑스 등에서 세계적인 배급사들이 종전보다 비싼 가격으로 구입의사를 밝혀와, 현재 협상이 진행 중이다). "더The 스토어리Story 어브 of 마아리Mari" 이즈 is 서더 늘리 suddenly 비잉 being 레커그나이즈드 recognized 애즈 as 에이 a '글로우벌리 globally 솟 sought-애프터 after 프라덕트 product' 나우 now. ('마리 이야기'가 일약 '글로벌 상품'으로 인정받고 있는 것이다).

"머리'즈 Marie's 스토어리 Story" 이즈 is 어 a 젠틸 gentle 언드 and 워터컬러 watercolor- 라익 like 애너메이티드 animated 필름 film 포어 for 어덜트스 adults. ('마리 이야기'는 잔잔하고 수채화 같은 어른용 애니메이션이다). 더 The 트웰브 12-이어 year- 오울드 old 보이 boy 네임드 named 냄 워 NamWoo 라이브즈 lives 인 in 어 a 코우스털 coastal 빌러지 village 월 with 히즈 his 그랜드머 더 grandmother 언드 and 머더 mother. (12세 소년 남우는 할머니·어머니와 함께 바닷가 마을에 산다). 더 The 스토릴란 storyline 인발브즈 involves 어 a 영 young 보이 boy 후 who 유즈드 used 투 to 플레이 play 앗 at 앤 an 오울드 old 라잇하우스 lighthouse 월 with 히즈 his 캣 cat 요 우 Yoh. 바이 By 챈스 chance, 히 he 인카운터즈 encounters 어 a 미스티어리어스 mysterious 걸 girl 네임드 named 머리 Marie 인사이드 inside 더 the 라잇하우스 lighthouse, 리딩 leading 투 to 어 a 시어리즈 series 어브 of 이벤트스 events. (고양이 요와 함께 낡은 등대에서 놀던 남우가 우연히 등대 안에서 신비로운 소녀 마리를 만나게 된다는 줄거리). 디 The 어덜트 adult 냄 워 NamWoo 레머니션시즈 reminiscences 어브 of 히즈 his 차일드후드 childhood 아아 are 포어 트레이드 portrayed 인 in 더 the 폼 form 어브 of 플래쉬백스 flashbacks. (어른 남우가 어린 시절을 회상하는 방식으로 전개된다). 디스 This 웍 work 러시브드 received 하이 high 프레이즈 praise 앗 at 디 the 앵시 Angsi 페스터벌 Festival, 퍼티컬리 particularly 듀 due 투 to 잇스 its 익셉션널리 exceptionally 뷰터풀 beautiful 비诸葛亮 visual. (이 작품은 특히 아름다운 영상 때문에, 양시 페스티벌에서 높은 평가를 받았다). 신즈 Scenes 서치 such 애즈 as 디 the 어번 urban 포어러스트 forest 인 in 소울 Seoul, 더 the 코우스털 coastal 빌러지 village, 그릴링 grilling 샘자

이이압설samgyeopsal (코어리언Korean 포어크pork 벨리belly), 칠드런children 스플래슁splashing 인in 어a 배쓰하우스bathhouse, 언드and 포우미foamy 비어beer 머그즈mugs 워were 디픽터드depicted 인in 어a 웨이way 댓that 펠트felt 이빈even 모어more 비버드vivid 언드and 리얼리스틱realistic 던than 리앨러티reality. (빌딩숲 서울, 바닷가 마을, 삼겹살 구워먹는 장면, 목욕탕에서 풍덩거리는 아이들, 거품 출렁이는 맥줏잔은 현실보다 더 실감나게 묘사됐다). 디The 애너메이션animation 매너지드managed 투to 델리커틀리delicately 캡처capture 이빈even 더the 텍스처즈textures 어브of 라이트light, 인클루딩including 더the 챌런징challenging 콤플리케이션qualities 어브of 서늘라이트sunlight 안on 어a 플레이그라운드playground 언드and 신즈scenes 셋set 어겐스트against 더the 백드락backdrop 어브of 무늘라이트moonlight, 위치which 아아are 티피클리typically 하아드hard 투to 디픽트depict 인in 애너메이티드animated 폼form. (햇살이 내리쬐는 운동장, 달빛을 배경으로 한 장면 등 애니메이션에서는 표현하기 어려운 빛의 질감까지 섬세하게 표현해낸 것). 더The 프러덕션production 메써드method 이즈is 올소우also 유닉unique. (제작 방식도 특이하다). 인스테드Instead 어브of 더the 트러디셔널traditional 핸드drawn 애너메이션animation 메써드method (셀cell 애너메이션animation), 잇it 와즈was 프러두스트produced 인타이얼리entirely 유징using 컴퓨터computer 애너메이션animation 텍닉스techniques. (기존에 직접 손으로 그리던 애니메이션 제작방식 (셀 애니메이션) 대신, 100% 컴퓨터를 이용해 제작했다). 어코어딩According 투to 더the 프러두서producer 앗at 시'즈C's 엔터테인먼트Entertainment, 디the 이너베이션innovation 라이즈lies 인in 더the 팩트fact 댓that 와일while 모우스트most 컴퓨터computer-애니메이티드animated 필름즈films 티피클리typically 유즈use 어a 싱걸single 인터그레이터드integrated 소프트웨어software, "더The 스토어리Story 어브of 마아리Mari" 어템프터드attempted 투to 유털라이즈utilize 텁ten 디퍼런트different 소프트웨어software 앱러케이션즈applications, 인클루딩including 그래픽스graphics, 아아커텍처architecture, 언드and 디자인design - 어a 퍼스트first-어브of-잇스its-카인드kind 인데버endeavor 인in 더the 월드world 어브of 애너메이션animation. (씨즈엔터테인먼트의 이동은 프로듀서는 "컴퓨터로 제작하는 애니메이션은 대개 하나의 통합 소프트웨어를 이용하는 반면에 '마리 이야기'는 세계 최초로 그래픽·건축·디자인 등 10개의 각기 다른 소프트웨어를 활용하는 시도를 했다"고 설명했다). 애즈As 어a 리절트result, 디스this 업로우치approach 레드led 투to 더the 크리에이션creation 어브of 어a 웜warm 언드and 워터컬러watercolor-라익like 비저월visual 스타일style, 임부드imbued 월with 데프depth, 래더rather 던than 더the 코울드너ஸcoldness 오픈often 어소우시에이터드associated 월with 디저털digital 미디어media. (그덕에 입체감 있으면서도, 디지털의 차가운 느낌 대신 따뜻하고 수채화 같은 화면이 만들어진 것). 더The 퍼밀리티familiarity 어브of 시잉seeing 페이서즈faces 댓that 심seem 라익like 데이they 쿠드could 비be 프럼from 어a 로우컬local 네이버후드neighborhood 애즈adds 어a 센스sense 어브of 인터머시intimacy 투to 더the 프로우태거너스트스protagonists 어브of 디스this 애너메이티드animated 필름film 월with 어a 쿄어리언Korean 터치touch. (동네 어디에선가 본 듯한, 한국적인 얼굴들이 만화 영화 작품 주인공으로 등장한다는 것도 친근감이 듈다). 더The 프로세스process 인발브드involved 설렉팅selecting 인더비저월즈individuals 프럼from 더전즈dozens 어브of 포우터그래프스photographs 언드and 트랜스포어밍transforming 템them 인투into 더the 메인main 캐릭터즈characters 어브of 디the 애너메이티드animated 필름film. (실제 수십장의 사진 중에서 골라낸 인물을, 만화 영화 작품의 주인공으로 만드는 과정을 거쳤다). 리나운드Renowned 설레브리티즈celebrities 서치such 애즈as 앤Ahn 성Sung-ki, 바이Bae 종Jong-오우케이ok, 리Lee 병Byung-현hun, 언드and 나Na 문Moon-희hee 렌트lent 데어their 보이서즈voices 포어for 더the 보이스voice 액팅acting. (목소리 연기는 안성기·배종옥·이병헌·나문희 등 유명 연예인이 맡았다).

\* 소어스Source: 초우전닷컴chosun.com [자료: chosun.com]

### 3.9.2 씽Theme 파아크Park 프라덕트Product (주제공원 작품업)

씽Theme 파아크park 웍스works 인클루드include 화유산세옹Hwajusanseong 포어트러스Fortress (고이엉Goyang, 자이이안지Gyeonggi), 드리믈랜드Dreamland (쟁위Jangwi-동dong, 소울Seoul), 소울Seoul 랜드Land (과천Gwacheon, 자이이안지Gyeonggi), 에벌랜드Everland (양진Yongin, 자이이안지Gyeonggi), 랫Lotte 월드World (잼설Jamsil, 소울Seoul), 언드and 디즈니Disney 파아크스Parks (유에세이USA, 저팬Japan, 프랜스France). (행주산성(경기 고양), 드림랜드(서울 장위동), 서울랜드(경기 과천), 에버랜드(경기 용인), 롯데월드(서울 잠실), 디즈니랜드(미국, 일본, 프랑스) 등을 주제공원 작품 (Theme Park Product) 이라한다).

애즈As 하우스호올드household 인컴즈incomes 라이즈rise 언드and 레저leisure 타임time 인크리시즈increases 어멍among 코어리언즈Koreans, 얼롱along 월with 더the 프러그레션progression 터워어즈towards 앤an 에이징aging 소우사이이티society, 더the 디맨드demand 포어for 씽theme 파아크park 엑랙션즈attractions 이즈is 비커밍becoming 이빈even 모어more 프러나운스트pronounced. (한국인들도 가계소득이 올라가고, 여가시간이 많아지고 고령화 사회가 될수록 주제공원 작품이 더욱 필요하게 되어가고 있다).



피그여Figure 에이틴18: 씽Theme 파아크Park 가이드Guide 웹사이트 Website(그림 18 주제공원 안내 웹사이트)

하우How 두do 코어리언즈Koreans 스펜드spend 데어their 할러데이즈holidays? (한국인들은 휴일을 어떻게 보내고 있을까)? 워킹Walking, 배덕baduk, 잔지janggi (코어리언Korean 체스chess), 갈프golf, 스키잉skiing, 에이비에이션aviation 스포어트ssports, 워터water 스포어트ssports, 애슬레틱스athletics, 언드and 모어more... (걷기, 바둑, 장기, 골프, 스키, 항공스포츠, 해양스포츠, 육상스포츠, 등등...) 익셉트Except 포어for 워킹walking, 어더other 레저leisure 액티비티즈activities 오픈often 리콰이어require 어a 서그니피컨트significant 어마운트amount 어브of 타임time 포어for 이큅먼트equipment 애퀴자션acquisition 언드and 스킬skill 매스터리mastery, 언드and 더the 카스트스costs 어브of 유징using 스포어트ssports 퍼실러티즈facilities 캔can 올소우also 애드add 업up 컨시더러블리considerably. (걷기를 제외한 여가 활용은 장비구입과 동작속달에 장시간이 소요되고, 경기장 사용료도 꽤 많이 들어가는 편이다).

갈프Golf 이즈is 오픈often 퍼시브드perceived 애즈as 어a 매스mass 엔터테인먼트entertainment 액티비티activity 댓that 에니원anyone 캔can 엔조이enjoy. 하우에버However, 인in 리앨러티reality, 잇it 리콰일즈requires 서브스탠셜substantial 에퍼트effort, 페이션스patience, 타임time, 언드and 파이낸셜financial 인베스먼트investment 투to 익스피어리언스experience 더the 플레저pleasure, 블러링blurring 더the 라인line 비트원between 레저leisure 언드and 데더케이션dedication. (골프는 누구나 즐길 수 있는 대중오락이라고 알고 있는데, 사실 상당한 노력과 인내, 그리고 시간과 돈을 쓴다 부음으로써 그 즐거움을 맛볼 수 있는 오락이기 때문에 오락인지 고행인지를 구분하지 못하는 부분이 있기도 하다). 하우에버

However, 웬when 잇it 컴즈comes 투to 씹theme 파아크park 엑랙션즈attractions, 원one 캔can 컴퓨터블리comfortably 엔조이enjoy 디the 익스피어리언스experience 애즈as 더the 스태프staff 어텐드attend 투to 요어your 니즈needs 와일while 유you 시sit 언드and 릴랙스relax. (그러나 주제공원 작품은 가서 앉아있으면 종업원이 환대해 주기 때문에 편안하게 즐길 수 있다). 노우No 프레퍼레이션preparation 오어or 프랙티스practice 이즈is 니더드needed. (어떤 준비나 연습도 필요 없다). 보우쓰Both 디the 엘덜리elderly 언드and 칠드런children 캔can 엔조이enjoy 잇it 터게더together. (노인층이 어린이도 다함께 즐길 수 있다). 인In 디스this 센스theme, 씹sense 파아크park 엑랙션즈attractions 아야are 어a 품form 어브of 매스mass 엔터테인먼트entertainment 비즈너스business. (주제공원 작품 사업은 이러한 의미에서 대중오락사업이다).

엔터테인먼트Entertainment 댓that 인발브즈involves 인텐스intense 액션즈actions 오어or 리콰일즈requires 서그니피컨트significant 날러지knowledge 캔can 비be 엔조이드enjoyed 안on 어a 패밀리family 레벌level. (격렬한 동작이나 상당한 지식을 필요로 하는 오락은 가족 단위로 즐길 수 있다). 더The 퓨처future 에어러era 월will 리콰이어require 이빈even 모어 more 매스mass 엔터테인먼트entertainment 라익like 씹theme 파아크park 엑랙션즈attractions. (앞으로의 시대는 주제공원 작품과 같은 대중오락을 더욱 필요로 한다).

인In 서치such 서컴스탠서즈circumstances, 씹theme 파아크park 엑랙션즈attractions (씨Theme 파아크Park 프라덕트스Products) 아야are 아케파이잉occupying 어a 서그니피컨트significant 로울role 인in 더the 렐므realm 어브of 매스mass 엔터테인먼트entertainment. (이러한 상황에서 주제공원 작품(Theme Park Product)은 대중오락에 있어서 중요한 역할을 점유해가고 있다). 인In 라이트light 어브of 디즈these 팩터즈factors, 잇it 이즈is 앤티서페이터드anticipated 댓that 더the 씹theme 파아크park 엑랙션attraction 인더스트리industry 월will 쓰라이브thrive. (이러한 점에서 주제공원 작품사업이 번창하리라고 본다). 와일While 크리에이팅creating 씹theme 파아크park 엑랙션즈attractions 리콰일즈requires 서그니피컨트significant 인베스먼트investment 인in 퍼실러티즈facilities, 원one 캔can 컨시더consider 플래닝planning 씹theme 파아크스parks 와일while 세팅setting 업up 무비movie 프러덕션production 셋스sets. (주제공원 작품을 만드는데는 많은 시설비가 소요되지만, 영화 작품제작 세트장을 만들면서 주제공원을 기획하고), 어디셔널리Additionally, 익스플로링exploring 압션즈options 서치such 애즈as 어브테이닝obtaining 랜드land 도우네이션즈donations 프럼from 로우컬local 어쏘러티즈authorities 쿠드could 올소우also 비be 컨시더드considered. (부지는 지방자치단체의 기증을 받는 방법도 생각해볼 수 있다).

로우컬Local 어쏘러티즈authorities 오펜often 웰컴welcome 디the 엑랙션attraction 어브of 씹theme 파아크park 프라덕트스products, 애즈as 잇it 캔can 리드lead 투to 인크리스트increased 택스tax 레버뉴revenue 언드and 파.EVTpopulation 그로우쓰growth 인in 더the 리전region. (지방자치단체는 주제공원 작품이 들어섰을 때, 세수입이 확보되고, 지방 인구가 증가하게 되기 때문에 주제공원 작품 유치를 환영하는 편이다).

### 3.9.3. 월드World 어브of 씹Theme 파아크Park 아야티스틱Artistic 비즈너스Business 다머네이터드Dominated 바이by 할리워드Hollywood (할리우드에 지배받는 세계의 주제공원 작품업)

러플리Roughly 해프half 어브of 더the 커런틀리currently 파.EVTpopular 씹theme 파아크park 엑랙션즈attractions 월玷全世界worldwide 아야are 다머네이터드dominated 바이by 할리워드Hollywood. (현재 세계적으로 인기있는 주제공원 작품의 반 정도는 할리우드에 의해 지배되고 있다). 이빈Even 터데이today, 웬when 애스크트asked 어바웃about 씹theme 파아크park 엑랙션즈attractions, 메니many 칸버세이션즈conversations 오펜often 스타아트start 월with 스토어리즈stories 프럼from 디즈니Disney. (요즘도 주제공원 작품에 관해 질문을 받으면 이 이야기부터 시작하는 경우가 많다). "하우How 캔can 아이I 크리에잇create 인게이징engaging 씹theme 파아크park 엑랙션즈attractions?" ("재미있는 주제공원 작품을 만들려면

어떻게 하면 좋겠습니까?" "뭣What 마이트might 비be 더the 퓨처future 어브of 씽theme 파아크park 엑랙션즈attractions 인in 사우쓰South 쿄어리어Korea?" ("한국 주제공원 작품은 앞으로 어떻게 될까요?") 프럼From 더the 퍼스펙티브perspective 어브of "할리워드Hollywood 다머네이터드Dominated 씹Theme 파아크Park 엑랙션즈Attractions," 렛'slet's 델브delve 인 투into 베어리어스various 퀘스천즈questions 러가아딩regarding 씹theme 파아크park 크리 에이션즈creations. (주제공원 작품에 관한 여러 가지 질문에 대해 "할리우드가 지배하는 주제 공원 작품"의 관점에서 설명한다). 웬When 잇it 컴즈comes 투to 토킹talking 어바우트about 할리워드Hollywood, 메니many 피펄people 오펜often 기브give 어a 룩look 댓that 서제스트 스suggests, "댓'sThat's 낫not 웃what 아'임I'm 애스킹asking 어바우트about." (할리우드에 대해서 말하면 "그걸 질문 하고 있는게 아닌데"라는 표정을 짓는 사람들이 많다). 스트릭틀리 Strictly 스피킹speaking, 잇it 워던'twouldn't 비be 앤an 이그재저레이션exaggeration 투to 세이say 댓that 디즈닐랜드Disneyland 와즈was 본born 아웃out 어브of 할리워드Hollywood. (엄밀히 말해서 디즈니랜드는 할리우드에서 탄생되었다고 해도 과언이 아니다).

더The 세임same 캔can 비be 세드said 포어for 유너버설Universal 스튜디오우즈Studios 애즈as 웰well. (유니버설 스튜디오도 마찬가지이다). 어브Of 쿄어스course, 데어there 아아are 올소우also 메니many 씹theme 파아크park 엑랙션즈attractions 댓that 아아are 언릴레이티드unrelated 투to 할리워즈Hollywood's 필므film 인더스트리industry. (물론 할리우드의 영화사와 관계없는 일반 주제공원 작품도 많이 있다). 퍼hapsPerhaps 댓'sthat's 와이why 피펄 people 원더wonder, "씨Theme 파아크park 엑랙션즈attractions 언드and 더the 필םfilm 인더스트리industry 아아are 컴플리틀리completely 디퍼런트different 필즈fields. 이프If 잇'sit's 어바우트about 필םfilm-릴레이티드related 워즈works, 와이why 워드would 데이they 애스크ask 유you 인스테드instead 어브of 서뭔someone 엘스else?" (그래서인지 사람들은 "주제공원 작품 업계와 영화업계는 완전히 다른 분야인데 영화 작품 분야라면 다른 사람에게 질문하지 왜 당신에게 질문하겠는가?) 디The 익스프레션즈expressions 아아are 모어more 라익like, "위'어We're 애스킹asking 어바우트about 씹theme 파아크park 엑랙션즈attractions 라이트right 나우now, 소우so 와이why 아아are 유you 토킹talking 어바우트about 섬씽 something 언릴레이티드unrelated?" (지금은 주제공원 작품에 관해 질문하고 있는데 왜 영뚱한 이야기를 하고 있는가?"하는 표정들이다).

하우에버However, 렛'slet's 씽크think 어바우트about 잇it 어a 리털little 모어more. (그러나 조금만 더 생각해 보자). 루킹Looking 앳at 씹theme 파아크park 엑랙션즈attractions 프럼 from 더the 퍼스펙티브perspective 어브of 더the 필םfilm 인더스트리industry, 렛'slet's 이그재민examine 인in 모어more 디테일detail 더the 팩트fact 댓that 씹theme 파아크스 parks 아아are 라아줄리largely 인플루언스트influenced 바이by 할리워드Hollywood. (영화업계의 입장에서 주제공원 작품을 바라보면 테마파크가 할리우드에 의해 지배되고 있는 실상을 좀더 구체적으로 살표보자). 테이벌Table 투2 렙러젠틱스represents 더the 랭킹ranking 어브 of 씹theme 파아크park 엑랙션attraction 어텐디즈attendees. (표2는 주제공원 작품의 입장객 순위이다). 더The 스타아star☆ 심벌symbol 넥스트next 투to 이치each 파아크park 안on 더the 라이트right 인디케잇스indicates 잇스its 어필리에이션affiliation 월with 더the 할리워드Hollywood 리니어지lineage. (각 파크의 우측에 있는 별☆표시가 할리우드 계통임을 나타낸다).

테이벌Table 투2: 랭킹Ranking 어브of 씹Theme 파아크Park 엑랙션Attraction 어텐디즈Attendees - 나인틴나인티포어1994 (표2 주제공원 작품의 입장객 순위 - 1994년) \*\*\* 더 The 스타아star☆ 인디케잇스indicates 씹theme 파아크park 엑랙션즈attractions 어필리에이티드affiliated 월with 더the 할리워드Hollywood 리니어지lineage. (☆는 헐리우드계통의 주제공원 작품임)

랭킹 Ranking (순위)	씨Theme 파아크Park 네임Name (파크명)	네이션Nation (국가)	넘버Number 어브of 비지터즈visitors - 밀련million (입장객수 - 백만명)

1	토우키오우Tokyo 디즈닐랜드Disneyland (도쿄 디즈니랜드)	☆ 저팬Japan(일본)	16
2	매직Magic 킹덤Kingdom 디즈닐랜드 - Disneyland (매직 킹덤-디즈니랜드)	☆ 더the 유에세이USA (미국)	11.2
3	디즈닐랜드Disneyland (디즈니랜드)	☆ 더the 유에세이USA (미국)	10.3
4	자이어Jaya 앵칼Ancol 드리클랜드 Dreamland (자야 앙코르 드림랜드)	인도우니저 Indonesia (인도네시아)	9.8
5	엡콧Epcot - 디즈니Disney 월드World (엡콧-디즈니월드)	☆ 더the 유에세이USA (미국)	9.7
6	디즈닐랜드Disneyland 파아크Park (디즈니랜드 파크)	☆ 프랑스France (프랑스)	8.8
7	요우커하머Yokohama 시Sea 페어러다이스Paradise (야케이지마 씨 파라다이스)	저팬Japan(일본)	8.7
8	디즈니Disney 엠지엠MGM 스튜디오우즈Studios - 디즈니Disney 월드World (디즈니 MGM 스튜디오-디즈니월드)	☆ 더the 유에세이USA (미국)	8
9	유너버설Universal 스튜디오우즈Studios 플로어러더Florida (유니버설 스튜디어 플로리다)	☆ 더the 유에세이USA (미국)	7.7
10	블랙풀Blackpool 플레저Pleasure 비치Beach (블랙 폴 플레저 비치)	그레이트Great 브리타ينBritain (영국)	7.0
11	에벌랜드Everland(에버랜드)	사우쓰South 코어리어Korea (한국)	6.1
12	유너버설Universal 스튜디오우즈Studios 할리워드Hollywood (유니버설 스튜디오 할리우드)	☆ 더the 유에세이USA (미국)	4.6
13	시 월드SeaWorld 플로어러더Florida (씨 월드 플로리다)	더the 유에세이USA (미국)	4.6
14	랏Lotte 월드World (롯데월드)	사우쓰South 코어리어Korea (한국)	4.43
15	셔펄티펙Chapultepec (차팔테펙)	멕서코우Mexico (멕시코)	4.2
16	후이즈Huis 텐Ten 보쉬Bosch (하우스텐보스)	저팬Japan(일본)	3.9
17	토우쉬마엔TOSHIMAEN (도시마엔)	저팬Japan(일본)	3.8
18	낫'스Knott's 베어리Berry 팜Farm (넛츠베리 팜)	더the 유에세이USA (미국)	3.8
19	시Sea 월드World 캘리포어녀California (씨 월드 캘리포니아)	더the 유에세이USA (미국)	3.7
20	부쉬Busch 가아던즈Gardens	더the 유에세이USA	3.7

	탬파Tampa (부시 가든 탐파)	(미국)	
21	투더Tudor 포인트Point (튜더 포인트)	더the 유에세이USA (미국)	3.6
22	식스Six 플래그즈Flags 매직Magic 마운틴Mountain (식스 플래그스 매직 마운틴)	☆ 더the 유에세이USA (미국)	3.5
23	소울Seoul 랜드Land (서울랜드)	사우쓰South 코어리어Korea (한국)	3.3
24	페러마운트Paramount 킹즈Kings 아일랜드Island (파라마운트 킹즈 아일랜드)	☆ 더the 유에세이USA (미국)	3.3
25	오우션 파아크 Ocean Park (오션 파크)	홍콩Hong Kong (홍콩)	3.2
27	샌터Santa 크루즈Cruz 비클런드Beachland (산타 크루즈 비치랜드)	더the 유에세이USA (미국)	3.2
28	나가시마Nagashima 스파Spa 랜드Land (나가시마 스파랜드)	저팬Japan(일본)	3.1
29	티볼리Tivoli 가아던즈Gardens (티볼리 가든)	☆ 덴마아크Denmark (덴마크)	3.0
29	식스Six 플래그즈Flags 어브of 텍서스Texas (식스 플래그스 오브 텍사스)	더the 유에세이USA (미국)	3
29	올턴Alton 타워즈Towers (앨튼 타워즈)	그레이트Great 브리타인Britain (영국)	3
32	식스Six 플래그즈Flags 그레이트Great 어메리카America (식스 플래그스 그레이트 아메리카)	☆ 더the 유에세이USA (미국)	3
33	페러마운트Paramount 캐나다Canada 원더랜드Wonderland (파라마운트 캐나다 원더랜드)	☆ 캐나다	2.9
34	타카아라주커 패밀리 랜드 Takarazuka Family Land (다카라즈카 패밀리랜드)	저팬Japan(일본)	2.85
35	식스Six 플래그즈Flags 어브of 조어저Georgia (식스 플래그스 오브 조지아)	☆ 더the 유에세이USA (미국)	2.8
36	더De 에프텔링Efteling (데 에프텔)	네덜란즈 Netherlands (네덜란드)	2.6
37	두니어Dunia 팬터시Fantasi (다니아 환타지)	인도우니저 Indonesia (인도네시아)	2.55
37	플레이Play 센터Center (플레이 센터)	브라질Brazil (브라질)	2.5
37	페러마운트Paramount 그레이트Great 어메리카America (파라마운트 그레이트 아메리카)	☆ 더the 유에세이USA (미국)	2.5

39	넛스Nuts 캠프Camp 스누피Snoopy (넛츠 캠프 스누피)	더the 유에세이USA (미국)	2.5
40	유로우퍼Europa-파아크Park (에우로파 파크)	독일	2.5
41	고려쿤Gorakuen (고라쿠엔)	저팬Japan(일본)	2.45
42	페러마운트Paramount 킹즈Kings 더미년Dominion (파라마운트 킹즈 도미니언)	☆ 더the 유에세이USA (미국)	2.42
43	식스Six 플래그즈Flags 에스트로우Estro 월드World (식스 플래그스 에스트로 월드)	☆ 더the 유에세이USA (미국)	2.4
43	부쉬Busch 가아던즈Gardens 오울드Old 컨트리Country (부시 가든 올드 컨트리)	더the 유에세이USA (미국)	2.4
46	배컨Bakken (바肯)	덴마아크Denmark (덴마크)	2.3
48	리세버그Liseberg (리스버크)	스웨덴Sweden (스웨덴)	2.3
49	토우요우이Toyoay 우주마서Uzumasa 필름Film 빌러지Village (토오에이 우즈마사 영화촌)	저팬Japan(일본)	2.2
50	베이징Beijing 어뮤즈먼트Amusement 파아크Park (베이징 어뮤즈먼트 파크)	차이너China(중국)	2.15

\* 소어스Source: 어뮤즈먼트Amusement 비즈니스Business, 포우스트Post- 씽Theme 파아크Park 리우즈드(reused) (자료: 어뮤즈먼트 비즈니스, 포스트 테마파크(재인용))

잇's It's 니들러스needless 투to 세이say 댓that 디즈닐랜드Disneyland 언드and 디즈니 Disney 월드World, 위치which 아아are 퍼밀르여familiar 투to 어스us, 아아are 파아트part 어브of 더the 할리워드Hollywood 리니어지lineage. (우리에게 친숙한 디즈니랜드 디즈니월드가 할리우드 계통이라는 사실은 두말 할 나위 없다). 잇It 슈드should 올소우also 비be 노우 터드noted 댓that 토우키오우Tokyo 디즈닐랜드Disneyland, 와일while 매너지도managed 세퍼럿리separately, 셰어즈shares 더the 세임same 칸셉트concept 애즈as 디즈닐랜드 Disneyland 언드and 데어포어therefore 슈드should 비be 인클루디드included 인in 디스this 디스커션discussion. (도쿄 디즈니랜드도 경영은 따로 하고 있지만, 개념 자체가 디즈니랜드와 동일하기 때문에 여기에 포함시켜야 할 것이다). 더The 투two 유너버설Universal 스튜디오우즈Studios 인in 로스Los 앤젤리스Angeles 언드and 플로어러더Florida, 위치which 이머지드 emerged 애즈as 어a 라이벌rival 투to 디즈닐랜드Disneyland, 아아are 올소우also 티퍼컬 typical 이그잼펄즈examples 어브of 무비-씽드movie-themed 파아크스parks. (디즈니랜드에 대항하는 세력으로 떠오른 로스앤젤레스와 플로리다의 두 개의 유니버셜 스튜디오도 전형적인 영화 주제공원이다).

데어'즈There's 모어more 투to 잇it 던than 댓that. (이뿐만이 아니다). 인In 팩트fact, 인in 리선트recent 이어즈years, 메이저major 무비movie 스튜디오우즈studios 해브have 올소우 also 빙been 트라이잉trying 투to 브링bring 어더other 파아크스parks 언더under 데어their 컨트로울control. (사실상 근 몇 년동안, 대형 영화사가 다른 파크를 자기 세력권 아래 두기도 했다). 투Two 이그잼펄즈examples 어브of 라아지large 필름film 스튜디오우즈studios 익스팬딩expanding 데어their 인플루언스influence 오우버over 씽theme 파아크스parks 인in 리선트recent 이어즈years 아아are 더the 식스Six 플래그즈Flags 체인chain 오운드owned 바이 by 타임Time 워너너Warner, 위치which 오운즈owns 더the 페이머스famous 필름film 스튜디오우즈studios 워너Warner 브러더즈Brothers, 언드and 킹즈Kings 아일런드Island 오운드 owned 바이by 페러마운트Paramount. (유명한 영화사 워너 브라더즈를 소유한 타임 워너사의 식스 플래그스 체인, 파라마운트사의 킹스 체인이 그것이다). 보우쓰Both 어브of 디즈

these 체인즈chains 어이저널리originally 피처드featured 쓰릴thrill 라이즈rides 애즈as 데어 their 메인main 엑랙션즈attractions. (이들 체인 모두 본래는 스릴 라이드가 주요시설이었다). 인In 어더other 워즈words, 와일while 디즈these 체인즈chains 어이저널리originally 해드had 어a 모어more 어뮤즈먼트amusement 파아크park 라익-like 이미지image 원with 쓰릴thrill 라이즈rides 애즈as 데어their 메인main 엑랙션즈attractions, 데이they 아아are 나우 now 에이밍aiming 포어for 어a 디퍼런트different 카인드kind 어브of 썸theme 파아크park 베이스트based 안on 데어their 리스펙티브respective 무비movie 스튜디오우즈studios. (즉 유원지에 가까운 이미지였지만, 현재는 영화사를 기반으로 색다른 주제공원을 지향하고 있다). 그 노하우와 캐릭터의 공급원이 영화인 것이다.

더The 파이브five 컴퍼니즈companies 댓that 아아are 컨시더드considered 더the 월'즈 world's 탑top 썸theme 파아크park 컴퍼니즈companies 아아are 더the 포어four 멘션드 mentioned 비포어before 디즈니Disney, 유너버설Universal 스튜디오우즈Studios, 식스Six 플래그즈Flags, 언드and 시더Cedar 페어Fair 얼롱along 원with 앤하이저부쉬Anheuser-Busch 인베브InBev, 더the 월'즈world's 라아저스트largest 비어beer 컴퍼니company, 위치which 오운즈owns 시월드SeaWorld 언드and 부쉬Busch 가아던즈Gardens. (이 네 개 회사에 씨월드와 부시 가든을 소유하고 있는 언하이저부시사(세계 최대의 맥주회사)를 합한 다섯 개 회사가 세계의 5대 주제공원회사이다).

모어로우버Moreover, 어코어딩according 투to 테이벌Table 쓰리포인트세번3.7 쓰리투포어 3-4, 디즈these 포어four 컴퍼니즈companies 터게더together 원with 앤하이저부쉬 Anheuser-Busch 인베브InBev 더(the 월'즈world's 라아저스트largest 비어beer 컴퍼니 company) 후who 오운즈owns 시월드SeaWorld 언드and 부쉬Busch 가아던즈Gardens, 아아 are 더the 탑top 파이브five 썸theme 파아크park 컴퍼니즈companies 인in 더the 월드world 와일While 데이they 어카운트account 포어for 포어티세번퍼센트47% 어브of 더the 탑top 피프티50 파아크스parks, 데어their 셰어share 점프스jumps 투to 세번티포어퍼센트74% 웬 when 컨시더링considering 오운리only 더the 탑top 텐10 파아크스parks. (더구나 <표 3.7.3-4>에 의하면 상위 50위권내의 파크 중에서 이 네 개 회사 가 차지하는 비율은 47%이지만, 상위 10위권만 놓고 본다면 74%로 훨씬 높은 비율이다). 어너더Another 섬라이징 surprising 팩트fact 이즈is 댓that 디즈these 포어four 컴퍼니즈companies 올소우also 다며 네이트dominate 더the 탑top 포어4 인in 더the 필름film 인더스트리industry. (또 놀라운 사실은 이 네 개 회사는 영화사로서도 상위 4위권을 석권 하고 있다). 디스This 이즈is 윗what 썸theme 파아크스parks 다머네이터드dominated 바이by 할리워드Hollywood 민즈means. ("할리우드가 지배하는 주제공원"이란 바로 이것을 의미한다).

테이벌Table 쓰리3 (표3). 디스트러뷰션Distribution 필모즈Films 언드and 썸Theme 파아크스 Parks 바이by 필름Film 스튜디오우즈Studios (영화사별 배급영화 및 주제공원)

무비Movie 컴퍼니company (영화사)	썸theme 파아크park (주제공원)
디즈니Disney 브에나비스터(Venavister)	디즈닐랜드Disneyland, 디즈니Disney 월드World (디즈니랜드, 디즈니월드)
엠씨에이MCA 유니버설(Universal)	유너버설Universal 스튜디오우즈Studios (유니버설 스튜디오)
타임Time 워너Warner, 워너Wanna 브라더즈Brothers	식스Six 플래그즈Flags 체인Chain (식스 플래그스 체인)
파라마운틴Paramountine (파라마운틴)	더The 킹'즈King's 체인Chain (킹즈 체인)
언하이저Unheiser 부쉬Bush (언하이저 부시)	부쉬Bush 가아던Garden, 시Sea 월드World (부시가든, 씨월드)

표4 디스트리뷰션Distribution 어브of 필ムFilm 컴퍼니즈Studios (영화회사의 배급분포)

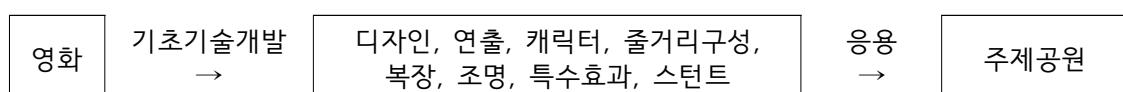
코어퍼레이트Corporate 네임name (회사명)	퍼센테지Percentage (비율)	코어퍼레이트Corporate 네임name (회사명)	퍼센테지Percentage (비율)
버너비스Brnavister (브르나비스터)	19.3%	디즈니Disney (디즈니)	28.2%
워너너Warner (워너)	16.1%	식스Six 플래그즈Flags (식스플래그스)	7.9%
유너버설Universal (유니버설)	13.9%	유너버설Universal 스튜디오우즈Studios (유니버설 스튜디오)	5.5%
페러마운트 Paramount (파라마운트)	12.5%	페러마운트Paramou nt 파아크스Parks (파라마운트 파크스)	5.0%
트웬티Twenty 퍼스트First 센처리Century 팍스Fox 21st (21세기 폭스)	9.1%	시Sea 월드World (씨월드)	3.8%
어더Other 엣세터러etc (기타)	28.2%	어더Other 엣세터러etc (기타)	31.5%

뭣What 이즈is 더the 스페셜special 릴레이션쉽relationship 비트원between 더the 컴퍼니company 언드and 더the 썸theme 파아크park, 언드and 와이why 와즈was 잇it 품드formed 인in 더the 퍼스트first 플레이스place? (회사와 주제공원, 이 특별한 관계는 도대체 왜 형성된 것일까)?

더The 퍼스트first 이즈is 디the 어빌러티ability 투to 레이즈raise 서그니피컨트significant 펀딩funding. (첫째는 거대한 자금조달 능력이다). 디즈These 데이즈days, 투to 빌드build 어a 라아지large 썸theme 파아크park, 이빈even 인in 어a 렐러티블리relatively 이닉스펜시브 inexpensive 어스US 시티city, 잇it 캔can 카스트cost 비트원between 파이브헌드러드500 밀련million 투to 원1 빌련billion 달러즈dollars 오어(or 파이브헌드러드500 빌련billion 투to 원1 트릴련trillion 코어리언Korean 원won). (요즈음 대형 주제공원을 만들려면 물가가 싼 미국의 도시에서도 5억달러에서 10억달러(한국 원화로 5천억원~1조원)는 필요하다). 인In 어디션 addition 투to 썸theme 파아크스parks, 더the 카스트cost 어브of 빌딩building 어a 캠플렉스 complex 원with 호우텔즈hotels 오어or 샤픽shopping 센터즈centers 캔can 리치reach 헌드러즈hundreds 어브of 밀련즈millions 어브of 달러즈dollars. (주제공원 외에도 호텔이나 쇼핑센터를 복합시설로 지으려면 그 비용이 수십 억 달러에 이르기도 한다). 앤At 디스this 레벨 level, 잇it 익시즈exceeds 디the 어빌러티ability 어브of 트러디셔널traditional 어뮤즈먼트 amusement 파아크park 인더스트리industry 투to 레이즈raise 펀즈funds. (이 정도가 되면 전통적인 유원지 산업의 능력으로 자금을 조달할 수 있는 수준을 넘는다). 비카즈Because 데이they 캐낫cannot 릴라이rely 헤벌리heavily 안on 인베스터즈investors 언드and 파이낸셜 financial 인스티튜션즈institutions, 데이they 아아are 레드led 바이by 라아지large 코어퍼레이션즈corporations 댓that 캔can 게인gain 데어their 트러스트trust. (투자자와 금융기관에 크게 의존하지 않으면 안되기 때문에, 그들의 신뢰를 얻을 수 있는 대기업이 주도하게 된다). 더The 세컨드second 리전reason 이즈is 더the 텍널라지컬technological 릴레이션쉽 relationship 비트원between 무비즈movies 언드and 썸theme 파아크스parks. (둘째는 영화와 주제공원의 기술적인 관계이다). 웃What 카인드kind 어브of 텍날러지technology 언드and 노우-하우know-how 아아are 니더드needed 포어for 어a 썸theme 파아크park (도대체 주제공원에 필요한 기술, 노하우는 무엇일까)? 디자인Design, 더렉션direction, 캐릭터즈characters, 스토릴란storyline 디벨롭먼트development, 카스튬즈costumes, 라이팅

lighting, 스페셜special 이펙트스effects, 언드and 어더other 엘러먼트스elements 댓that 딜릿delight 언드and 엔터테인entertain 컨수머즈consumers 아아are 이센셜essential 투to 석세스펄successful 씽theme 더The 모어more 파필리popular 더the 씽theme 파아크park, 더the 모어more 하입로우파일high-profile 캐릭터즈characters 잇it 텐즈tends 투to 해브have, 언드and 더the 모어more 잇it 캡티베잇스captivates 피필people 월with 익사이팅exciting 스토릴란즈storylines, 어필링appealing 디자인즈designs, 언드and 인게이징engaging 더렉션direction. (소비자를 환대하고 즐겁게 해주는 디자인, 연출, 캐릭터, 줄거리구상, 의상, 조명, 특수효과등 인기있는 주제공원일수록 지명도가 높은 캐릭터가 있고, 재미있는 스토리, 매력적인 디자인, 흥미로운 연출로 사람들을 매료시킨다). 하우everHowever, 디즈these 엘러먼트스elements 아아are 낫not 소우so 이절리easily 어치버벌achievable 프라퍼티즈properties. (하지만 이런 것들이 그렇게 간단하게 이루어낼 수 있는 성질의 것은 아니다). 웨어Where 디드did 디즈these 스킬즈skills 컴come 프럼from? (이러한 기술은 어디서 나온 것일까)? 디The 앤서answer 이즈is 섀라이징리surprisingly 심펄simple. (대답은 의외로 간단하다). 잇It 와즈was 유즈드used 인in 무비movie 프러덕션production. (영화제작에 쓰이던 것이다).

### 3.9.4 더The 텍니컬Technical 릴레이션쉽Relationship 비트원between 필ムFilm 아아티스틱Artistic 비즈너스Business 언드and 씽Theme 파아크Park 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (영화 작품업과 주제공원 작품업의 기술적 관계)



- 필ムfilm (영화)
- 베이식Basic 텍날러지technology 디벨럽먼트development (기초기술개발)
- 디자인Design, 더렉팅directing, 캐릭터character, 플랏plot 캄퍼지션composition, 카스튬costume, 라이팅lighting, 스페셜special 이펙트스effects, 스탠트스stunts (디자인, 연출, 캐릭터, 줄거리구성, 복장, 조명, 특수효과, 스탠트)
- 앱러케이션application (응용)
- 씽theme 파아크park (주제공원)

디자인Design, 스테이징staging, 캐릭터character 디벨럽먼트development, 언드and 라이팅lighting 텍날러지technology 해브have 올all 이발브드evolved 얼롱along 월with 무비즈movies (디자인, 연출, 캐릭터개발, 조명기술도 모두 영화와 함께 발전해 왔다). 애즈As 유you 스트라이브strive 투to 메익make 구드good 무비즈movies, 유you 캔can 내처럴리naturally 런learn 더the 노우-하우know-how 투to 플랜plan 어a 그레이트great 씽theme 파아크park 애즈as 웰well. (좋은 영화를 만들려고 노력하다 보면 멋진 주제공원을 기획할 수 있는 노하우도 자연스럽게 억힐 수 있는 것이다). 프럼From 디스this 팩트fact, 위we 캔can 인퍼infer 와이why 무비movie 스튜디오우즈studios 메이may 오운own 씽theme 파아크스parks. (이 같은 사실에서 영화사가 주제공원을 소유하고 있는 이유를 짐작할 수 있다). 포어For 무비movie 스튜디오우즈studios, 씽theme 파아크스parks 아아are 어a 필드field 어브of 다이버서퍼케이션diversification 댓that 캔can 비be 이절리easily 퍼수드pursued. (주제공원은 영화사 입장에서 볼 때 쉽게 진출 할 수 있는 다각화의 한 분야인 것이다). 얼터머틀리Ultimately, 더the 유나이터드United 스테잇스States, 더the 월'즈world's 라아저스트largest 무비-프러두싱movie-producing 컨트리country, 올소우also 비컴즈becomes 더the 컨트리country 월with 더the 라아저스트largest 넘버number 어브of 씽theme 파아크스parks 인in 더the 월드world. (결론적으로 세계 최대의 영화제작국인 미국이 동시에 세계 최대의 주제공원 보유국이 되는 것이다).

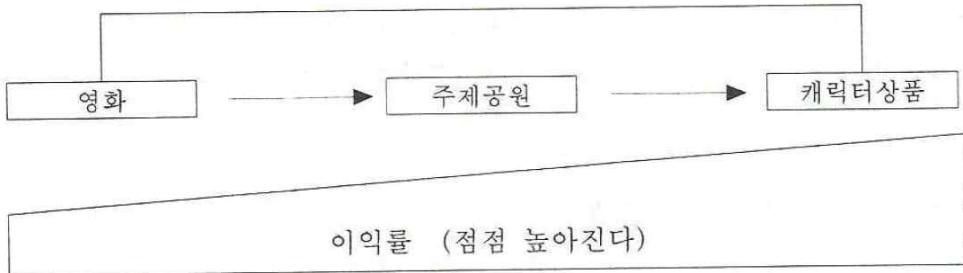
렛's Let's 컴페어compare 더the 시추에이션즈situations 어브of 사우쓰South 코어리어 Korea 언드and 더the 유나이터드United 스테잇스States 프럼from 더the 퍼스펙티브즈 perspectives 어브of 무비즈movies 언드and 씽theme 파아크스parks. (영화와 주제공원의 관점에서 한·미의 상황을 비교해 보자). 비포어Before 더the 씽theme 파아크park 인더스트리 industry 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States, 데어there 와즈was 더the 필므film 인더스트리industry, 언드and 디즈these 투two 인더스트리즈industries 내처럴리naturally 플로우드flowed 터게더together 라익like 어a 리버river. (미국 주제공원산업 이전에 영화산업이 있었고, 이 두 개의 산업은 흐르는 강물처럼 자연스럽게 이어져 왔다). 퍼스트First, 웬when 베이식basic 텍닉스techniques 언드and 노우-하우know-how 포어for 제너레이팅generating 플레저pleasure 아아are 디벨롭트developed 인in 더the 필םfilm 인더스트리industry, 데이 they 아아are 리콥트recouped 바이by 더the 디스트러뷰션distribution 어브of 필므즈films 언드and 어더other 비저월visual 인더스트리즈industries 서치such 애즈as 비디오우video . (우선 영화산업에서 기본적인 기쁨유발기술과 노하우가 개발되면 이것은 영화배급과 비디오와 같은 영상산업에 의해 회수된다). 덴Then, 더the 씽theme 파아크park 인더스트리industry 유틸라이지즈utilizes 디the 어치브먼트스achievements 어브of 더the 필םfilm 인더스트리industry. (이어 주제공원 산업은 영화부문의 성과를 활용한다). 더The 더렉팅directing 언드and 라이팅lighting 텍닉스techniques, 더the 캐릭터character 인더스트리industry, 언드and 더the 스토어리story 네서세어리necessary 포어for 어뮤즈먼트amusement 퍼실러티즈 facilities 아아are 인헤런트inherent 인in 무비즈 Dempelbz movies themselves. (연출과 조명기술, 유화시설에 필요한 캐릭터 산업과 스토리는 영화 그 자체인 것이다).

원스Once 더the 씽theme 파아크park 오우펀즈opens 언드and 더the 무비movie 이즈is 릴리스트released, 웃what 어웨잇스awaits 이즈is 더the 세일sale 어브of 캐릭터character 머천다이즈merchandise. (주제공원의 개장과 함께 영화가 개봉된 후에 기다리고 있는 것은 캐릭터 상품 판매이다). 더The 캐릭터character 머천다이즈merchandise 댓that 게인드gained 패펄레러티popularity 쓰루through 무비즈movies 언드and 씽theme 파아크스parks 아아are 소울드sold 압at 익스펜시브expensive 프라이서즈prices. (영화와 주제공원로의 지명도를 얻게 된 캐릭터 상품은 비싼 가격에 팔린다). 더The 컴퍼니즈companies 댓that 해브have 어느 드earned 서치such 어a 휴지huge 프라fftprofit 캔can 메익make 이빈even 베터better 무비즈movies 월with 더the 머니money. (이렇게 많은 수익을 올린 기업은 더 좋은 영화를 만들 수 있게 된다). 애즈As 구드good 무비즈movies 아아are 메이드made, 디스this 프로세스 process 이즈is 리피티드repeated. (좋은 영화가 만들어짐으로써 이런 과정이 반복된다).

셀링Selling 원one 프라덕트product 인in 디퍼런트different 웨이즈ways 이즈is 콜드called 미디어media 믹스mix. (하나의 상품을 다른 방법으로 판매하는 것을 미디어 믹스라고 한다). 어메리컨American 무비movie 언드and 씽theme 파아크park 컴퍼니즈companies 컨덕트 conduct 리서치research, 디벨롭먼트development, 프러덕션production, 언드and 세일즈 sales 액티비티즈activities 억로스across 무비즈movies, 씽theme 파아크스parks, 언드and 캐릭터character 머천다이즈merchandise. (미국의 영화 및 주제공원 기업은 영화, 주제공원, 캐릭터 상품을 통괄하여 연구개발, 생산, 판매 등의 활동을 하고 있다). 더The 릴레이션쉽 relationship 비트원between 디즈these 인더스트리즈industries 이즈is 베터better 디스크라이브드described 애즈as 인터그레이션integration 래더rather 던than 심플리simply 어a 믹스 mix 어브of Dempelbz them. (이러한 관계는 단순히 믹스(복합)라기보다 인터그레이션(종합)이라고 부르는 것이 좋다).

**테이벌Table 파이브5 (표5)** 더The 비즈너스business 어브of 미디어media 컨글라머엇스 conglomerates (미디어 종합기업의 사업)

- 필므film (영화)
- 씽theme 파아크park (주제공원)
- 캐릭터character 프라덕트product (캐릭터 상품)
- 프라fftProfit 레이트rate 게팅 하여(getting higher) (이익률 (점점 높아진다))



어A 컴퍼니company 댓that 퍼수즈pursues 인터그레이션integration 이즈is 디즈니Disney, 위치which 이즈is 어a 티퍼컬typical 이그잼펄example 어브of 인터그레이션integration. (종합화(Integration)를 지향하는 기업, 즉 종합화의 전형은 디즈니이다). 렛's 테익take 어a 룹look 앳at 디the 이그잼펄example 어브of 앨래딘"Aladdin." ("알라딘"의 예를 살펴보자). 루킹Looking 앳at 더the 히스터리history 어브of 애너메이티드animated 필모즈films, 앨래딘Aladdin 와즈was 어a 휴지huge 핫hit 댓that 유즈드used 컴퓨터computer 텍날러지 technology 투to 크리에잇create 스터닝stunning 비월즈visuals 언드and 어a 커미딕comedic 옛yet 릴미컬rhythmical 스토어리story 댓that 쓰릴드thrilled 팬즈fans 월돠드 worldwide. (만화영화 역사를 봐도 크게 히트했던 이 영화는 컴퓨터 기술을 구사해 놀라운 영상과 코믹하면서도 리듬감있는 스토리 전개로 전세계 팬을 열광시켰다).

더The 썸theme 파아크park 섹터sector 해즈has 올소우also 업라이드applied 앨래딘Aladdin 투to 어뮤즈먼트amusement 퍼실러티즈facilities, 와일while 비커밍becoming 더the 탑top 세일즈sales 마아켓market 포어for 앨래딘Aladdin 캐릭터character 머천다이즈merchandise, 리딩leading 투to 어a 서그니피컨트significant 인크리스increase 인in 레버뉴revenue. (주제공원 부문은 "알라딘" 캐릭터 상품의 최고 판매시장으로서 매상이 크게 증가한 한편, 유희시설에도 알라딘을 응용하고 있다). 더The 퍼레드parade 쇼우즈shows 테이킹taking 플레이스place 인in 플로어러더Florida 언드and 토우키오우Tokyo 아야are 이그잼펄즈examples 어브of 잇it. (플로리다, 도쿄에서 이루어지고 있는 퍼레이드쇼가 그것이다). 인In 어디션addition, 앳at 디즈니Disney 월드World 인in 플로어러더Florida, 데어there 이즈is 어a 누new 어뮤즈먼트amusement 라이드ride 댓that 테익stakes 게스트스guests 안on 어a 매직magic 카아펫carpet 라이드ride 어라운드around 더the 팔러스palace. (또한 플로리다의 디즈니 월드에서는 "마법의 양탄자를 타고 궁전 일대를 도는 새로운 유희시설이 있다). 잇It 이즈is 엑팅attracting 어텐션attention 애즈as 어a 버추얼virtual 리얼리티reality 어뮤즈먼트amusement 퍼실리티facility 디벨롭트developed 조인틀리jointly 원with 실러컨Silicon 그래픽스Graphics, 어a 시너님synonym 포어for 컴퓨터computer 그래픽스graphics. (이것은 컴퓨터 영상의 대명사인 실리콘 그래픽스사와 공동으로 개발한 가상현실 유희시설로 주목받고 있다).

더The 세일sale 어브of 캐릭터character 머천다이즈merchandise 이즈is 어a 필드field 댓that 캔can 모어more 이절리easily 언더스탠드understand 디즈these 퍼나머너phenomena. (캐릭터 상품판매는 이러한 현상을 좀더 쉽게 이해할 수 있는 분야이다). 앨래딘Aladdin 머천다이즈merchandise 이즈is 셀링selling 라익like 핫케익스hotcakes 인in 디즈니Disney 스토어즈stores 올all 오우버over 더the 월드world. (전세계에 있는 디즈니 상점에서 알라딘 상품이 날개 돋친 듯 팔리고 있다). 바이By 라이선싱licensing 데어their 캐릭터즈characters 포어for 유스use 인in 어더other 컴퍼니즈'companies' 프라덕트스products, 디즈니Disney 캔can 메익make 어a 하이high 프라펫profit 이빈even 위다우트without 프러두싱producing 데어their 오운own 프라덕트스products. (타사 제품에 캐릭터 사용권을 빌려줌으로써 디즈니캐릭터만으로도 높은 이윤을 얻을 수 있다). 더The 프라펫스profits 제너레이터드generated 프럼from 더the 썸theme 파아크park 언드and 캐릭터character 머천다이즈merchandise 섹터즈sectors 아야are 리인베스티드reinvested 백back 인투into 더the 무비movie 섹터sector. (이렇게 주제공원과 캐릭터 부문에서 발생한 이익은 돌고 돌아 다시 영화부문에 투자된다). 잇

It 고우즈goes 위다우트without 세이잉saying 댓that 무비즈movies 오편often 크리에잇create 누new 캐릭터즈characters 애즈as 웰well. (영화가 또 새로운 캐릭터를 개발하는 것은 두말할 나위 없다).

더The 세임same 메커니점mechanism 와즈was 올소우also 업라이드applied 투to 더the 프리비어스previous 메거-힛mega-hit 뷰티Beauty 언드and 더the 비스트Beast 비포어before 앤래딘Aladdin. (이 메커니즘은 알라딘 이전의 초 거대작 "미녀와 야수"에도 적용되었다). 인In 더the 누new 엑랙션attraction 스페이스space 선셋Sunset 불러바아드Boulevard 앤at 디즈니 Disney 엠피엠MGM 스튜디오우즈Studios 위씬within 디즈니Disney 월드World 인in 플로어러 더Florida, 어a 라이브live 쇼우show 이즈is 비잉being 헬드held. (플로리다 디즈니월드내 디즈니 MGM 스튜디오의 새로운 유희시설 공간인 "선셋 블루버드"에서 라이브쇼가 진행되고 있다). 인In 어디션addition, 뷰티Beauty 언드and 더the 비스트Beast, 위치which 컴피티드 competed 언틸until 디the 엔드end 포어for 더the 토우니Tony 어워어드Award 포어for 베스트Best 뮤지컬Musical 인in 나인틴나인티포어1994, 이즈is 앤an 히스토릭historic 웍work 댓that 마아크트marked 디즈니'즈Disney's 퍼스트first 시어리어스serious 포어레이foray 인투into 브로웨Broadway 뮤지컬즈musicals. (또한 1994년 우수한 뮤지컬에 주어지는 토니상을 놓고 마지막까지 경합을 벌였던 "미녀와 야수"는 디즈니가 처음 본격적으로 브로드웨이 뮤지컬에 진출한 역사적인 작품이다). 디The 이그잼펄즈examples 어브of 더the 세임same 메커니점mechanism 캔can 비be 신seen 인in 더The 라이언Lion 킹King, 위치which 와즈was 더the 비거스트biggest 햇hit 어브of 더the 서머summer 인in 나인틴나인티포어1994,, 언드and 더the 누new 매스터피스masterpiece 포우커한터스Pocahontas, 위치which 와즈was 릴리스트released 인in 나인틴 나인티파이브1995. (1994년 여름 최대 히트를 기록한 "라이온 킹"과 1995년에 상영된 새로운 대작 "포카 혼타스"도 같은 예이다).

잇It 이즈is 트루true 댓that 디the 에그지스턴스existence 어브of 무비즈movies 이즈is 네서 세어리necessary 포어for 더the 썹theme 파아크park 인더스트리industry 투to 쓰라이브 thrive. (영화가 있어야 주제공원산업이 가능해진다). 디스This 이즈is 인터그레이션 integration. (이것이 종합화이다). 더The 트렌드trend 어브of 서치such 인터그레이션 integration 캔can 비be 파운드found 인in 컴퍼니즈companies 라아지large 언드and 스몰 small. (이같은 종합화의 흐름은 크건 작건 다른 기업에서도 찾아볼 수 있다). 더The 모우스트most 파펄러popular 엑랙션attraction 앤at 유너버설Universal 스튜디오우즈Studios 이즈is 더the 백Back 투to 더the 퓨처Future 라이드ride. (유니버설 스튜디오에서 제일 인기있는 유희시설은 백 투 더 퓨처 라이드이다). 디스This 이즈is 어a 시밀레이터simulator 웨어 where 비지터즈visitors 트래벌travel 투to 더the 패스트past 언드and 퓨처future 투to 세이브save 더the 타임time 머쉰machine 더로어리언DeLorean 프럼from 더the 빌런즈villains, 베이스트based 안on 더the 파펄러popular 무비movie 백Back 투to 더the 퓨처Future (이것은 인기영화 "백 투 더 퓨처"의 타임머신 "들로리언"을 악당으로부터 다시 탈환하기 위해 과거와 미래로 여행한다는 시뮬레이터이다). 더The 파펄러popular 엑랙션attraction 앤at 유너버설Universal 스튜디오우즈Studios 이즈is 낫not 저스트just 어a 심필simple 시밀레이터 simulator 월with 무브먼트스movements 언드and 바이브레이션즈vibrations, 벗but 어a 씹themed드 라이드ride 베이스트based 안on 어a 파펄러popular 무비movie 잇It 해즈has 게인드gained 그레이트great 파펄레러티popularity 어멍among 비지터즈visitors. (단순히 움직임과 진동이 심한 시뮬레이터가 아닌, 인기영화를 배경으로 한 주제탑승시설로서 큰 인기를 모으고 있다).

어디셔널리Additionally, 잇it 이즈is 리포어터드reported 댓that 더the 무비movie "더The 플린트스토운즈Flintstones," 위치which 와즈was 어a 햇hit 얼롱사이드alongside "더The 라이언Lion 킹King" 인in 더the 서머summer 어브of 나인틴나인티포어1994, 월will 올소우also 비be 인트러두스트introduced 인in 어a 스테이지stage 포어맷format 순soon. (또 "라이언 킹"과 나란히 1994년 여름에 히트한 영화 작품 "프린스톤즈"도 곧 무대형식의 쇼로 도입된다고 한다).

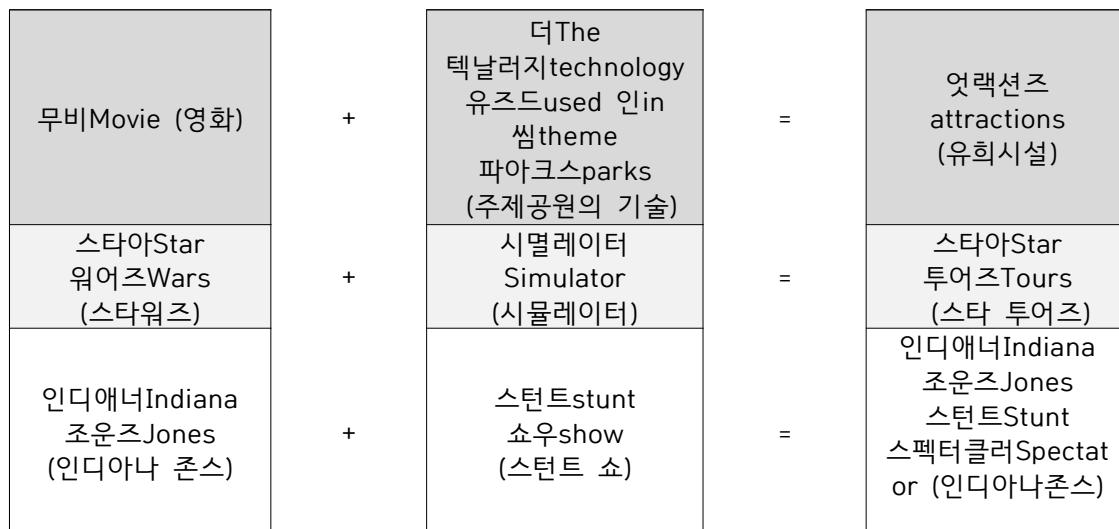
퍼더모어Furthermore, 잇it 심즈seems 댓that 디the 업커밍upcoming 세컨드second 씹theme 파아크park 엑랙션attraction 바이by 유너버설Universal 스튜디오우즈Studios 인in 플

로어러더Florida, 베이스트based 안on "주어래식Jurassic 파아크Park," 월will 올소우also 비be 어a 포우컬focal 포인트point. (또 현재 플로리다에 건설할 계획인 유니버설 스튜디오의 제2 주제공원 작품인 "주라기공원"을 주제로 할 것 같다). 잇It 이즈is 오운리only 웬when 엑설런트excellent 캐릭터즈characters, 스토어리즈stories, 언드and 어드밴스트advanced 텍날러지technology 컴come 터게더together 댓that 앤an 어필링appealing 레크리에이션recreational 퍼실리티facility 이즈is 크리에이터드created. (우수한 캐릭터와 스토리, 그리고 좋은 기술이 합쳐져야 비로소 매력적인 유희시설이 생긴다).

잇It 메이may 심seem 섶라이징surprising, 벗but 더the 씽theme 파아크스parks 빌트built 인in 디스this 웨이way 오펀often 해브have 렐러티블리relatively 로우low 디밸럽먼트development 카스트스costs 언드and 캔can 제너레이팅generate 서그니피컨트significant 프라핏스profits. (이렇게 만들어진 유희시설은 보기와는 달리 사업비가 저렴하게 들어 이익을 올리기도 쉽다). 퍼더모어Furthermore, 잇it 이즈is 임포어턴트important 투to 노우트note 댓that 더the 필므film 인더스트리industry 컨티뉴즈continues 투to 크리에잇create 누new 캔텐트content. (더구나 중요한 것은 영화부문이 계속해서 만들어지고 있다는 것이다).

더The 프러덕션production 카스트스costs 어브of 할리워드Hollywood 무비즈movies 아아are 스카이라커팅skyrocketing 에브리every 이어year, 벗but 미디어media 컨글라머럿스conglomerates 아아are 에이벌able 투to 리쿱recoup 디the 인크리스트increased 카스트스costs. (할리우드 영화 제작비는 해마다 폭등세지만, 미디어 믹스기업은 늘어난 제작비를 회수한다). 씽Theme 파아크스parks 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States 서바이브survive 쓰루through 디스this 메커니점mechanism. (미국의 주제공원은 이러한 메커니즘을 통해 존립한다).

테이벌Table 식스6 더The 릴레이션쉽relationship 비트원between 더the 스토어리story, 캐릭터즈characters, 언드and 씽theme 파아크park 엑션즈attractions (표6. 영화의 스토리·캐릭터와 주제공원 유희시설의 관계)



테이벌Table 세번7 (표7) 유너버설Universal 스튜디오우즈Studios (유니버설 스튜디오)

무비즈Movies, 티비TV (영화, TV)	더The 텍날러지technology 유즈드used 인in 씽theme 파아크스parks (주제공원의 기술)	엑션즈attractions (유희시설)
백Back 투to 더the	시멀레이터Simulator	백Back 투to 더the

퓨처future (백 투 더 퓨처)	(시뮬레이터)	퓨처Future 라이드Ride (백 투 더 퓨처 라이드)
마이애미Miami 바이스Vice (마이애미 바이스)	스턴트stunt 쇼우show (스턴트쇼)	마이애미Miami 바이스Vice (마이애미 바이스)
고우스트Ghost 버스터즈Busters (고스트 버스터즈)	스페셜special 이펙트스effects (특수효과)	고우스트Ghost 버스터즈Busters (고스트 버스터즈)
이티ET (ET)	마너레일 라이드 Monorail Ride (모노레일 라이드)	이티 애드벤처 ET Adventure (ET 어드벤처)
니킬로우디언Nickelodeon (니켈로다온)	프로그램program 프라덕션production 쇼우show (프로그램 제작쇼)	니킬로우디언Nickelodeon 스튜디오우즈Studios (니켈로다온 스튜디오)
조즈Jaws (죠스)	보우트Boat 라이드Ride+ 로우봇Robot (보트라이드 + 로봇)	조즈Jaws (죠스)

테이블Table 에잇8 (표8) 디즈니Disney 엔지엠MGM 스튜디오우즈Studios (디즈니 MGM 스튜디오)

무비즈Movies, 어더즈others (영화, 등)	더The 텍날러지technology 유즈드used 인in 씹theme 파아크스parks (주제공원의 기술)	엇랙션즈 attractions (유희시설)
마펫Mafet (마펫)	쓰리디3D (3D)	짐Jim 햐선Hanson 매핏Maffet 쇼우Show (짐 한슨 마펫쇼)
인디애너Indiana 조운즈Jones (인디애나 존스)	스턴트stunt 쇼우show (스턴트쇼)	인디애너Indiana 조운즈Jones 스턴트stunt 스펙테이터spectator (인디애나 존스 스턴트 스펙터클러)
스타아Star 워어즈Wars (스타워즈)	시밀레이터Simulator (시뮬레이터)	스타아Star 투어즈Tours (스타 투어즈)
트와이라이트Twilight 조운Zone (트와이라이트 존)	프리Free 포어For 올All (프리 포 올)	트와이라이트Twilight 조운Zone 타워Tower 어브of 테어러Terror (트와이라이트 존 타워 오브 테러)
마이로우Micro 키즈Kids (マイクロ キッズ)	더the 릴리스release 어브of 어a 무비movie 셋set (영화 세트 공개)	허니Honey 아이I 쉬링크Shrink 더The 키즈Kids (허니 아이 쉬링크 더 키즈)
뷰티Beauty 언드and 더the 비스트Beast (미녀와 야수)	스테이지stage 쇼우show (무대쇼)	뷰티Beauty 언드and 더the 비스트Beast (미녀와 야수)
앨래딘Aladdin (알라딘)	퍼레이드parade, 레스터란트restaurant (퍼레이드, 레스토랑)	앨래딘Aladdin 퍼레이드Parade, 앨래딘Aladdin 레스터란트Restaurant (알라딘 퍼레이드, 알라딘 레스토랑)

### 3.9.5 더The 디퍼런스Difference 비트원between 헤avenHeaven 언드and 어쓰Earth: 퍼나머너 Phenomena 어브of 더the 유나이터드United 스테잇스States 언드and 사우쓰South 코어리 어Korea. (하늘과 땅 차이, 미국과 한국의 현상)

뭣What 어바우트about 코어리어Korea 인in 컴페어러션comparison?(이에 비해 한국은 어떨까)? 언포어처너틀리Unfortunately, 데어there 이즈is 스타일still 노우no 캄프리헨시브 comprehensive 무브먼트movement 투to 스픽speak 어브of 인in 코어리어Korea (유감스럽지만 종합화라 할 만한 움직임은 아직 없다). 웬When 씹theme 파아크스parks 비컴 become 어a 타픽topic 어브of 디스커션discussion 인in 코어리어Korea, 잇it 오펜often 리발 브즈revolves 어라운드around 더the 씹theme 파아크park 인더스트리industry 인in 제너럴 general 오어or 어a 스퍼시픽specific 씹theme 파아크park 댓that 해즈has 빈been 인in 더 the 스파틀라이트spotlight 포어for 어a 롱long 타임time. (한국에서 주제공원이 화제가 되었을 때는 주제공원산업만, 더 정확히 말하자면 어느 특정 주제공원만 출곧 회자되는 경우가 많다). 디The 앤머스피어atmosphere 이즈is 서치such 댓that 데어there 이즈is 노우no 룸 room 포어for 그랜드grand 디스커션즈discussions 서치such 애즈as 캄프리헨시브 comprehensive 무브먼트스movements, 애즈as 더the 포우커스focus 이즈is 모어more 안on 웨더whether 오어or 낫not 데어there 이즈is 어a 바이어벌viable 비즈너스business 애스펙트 aspect. (사업상이 있느냐 없느냐가 중요하지 종합화와 같은 거창한 논의를 하고 있을 여유가 없다는 분위기이다).

애즈As 캄프리헨시브comprehensive 무브먼트스movements 아아are 낫not 테이킹taking 플레이스place, 데어there 아아are 서그니피컨트significant 이슈즈issues 어아이징arising 이빈 even 인in 펀더멘털fundamental 에어리어즈areas 서치such 애즈as 캐릭터character 디벨립 먼트development 언드and 스토어리story 캄퍼지션composition. (종합화가 이루어지지 않고 있기 때문에 캐릭터 개발과 스토리 구성같은 기초적인 분야에서도 큰 문제가 생긴다). 디스 This 이즈is 비카즈because 씹theme 파아크스parks 해브have 투to 디벨립develop 누new 캐릭터즈characters 언드and 스토어리즈stories 안on 데어their 오운own. (주제공원 단독으로 새로운 캐릭터와 스토리를 개발해야 하기 때문이다). 어이저널리Originally, 디즈these 씹즈 things 슈드should 해브have 빈been 어치브드achieved 그래주얼리gradually 쓰루through 매스mass 미디어media 서치such 애즈as 무비즈movies, 티비TV, 언드and 매거진즈 magazines. (본래 이러한 것들은 영화화 TV, 잡지 등과 같은 대중매체를 통해 조금씩 이루어져야 한다). 모어로우버Moreover, 더the 라익리후드likelihood 어브of 프리그레싱progressing 터워어즈towards 어a 석세스풀successful 비즈너스business 이즈is 올소우also 로우low. (더구나 실제로 “성공적인”사업으로 진행시켜 나갈 수 있는 가능성도 적다). 인트러두싱 Introducing 언노운unknown 캐릭터즈characters 언드and 스토어리즈stories 투to 어a 씹 theme 파아크park 이즈is 리스키risky. (주제공원에 알려지지 않은 캐릭터와 스토리를 도입하는 것은 위험하다). 디스This 이즈is 비카즈because 잇it 플레이서즈places 더the 컨수머즈 consumers 인in 어a 리얼리스틱realistic 크리티컬critical 퍼지션position. (소비자를 현실적인 비판자 입장에 세우게 되기 때문이다).

심플리Simply 뜻put, 잇it 캔can 비be 익스플레인드explained 애즈as 팔로우즈follows. (알기 쉽게 설명해 보자). 웰-노운Well-known 캐릭터즈characters 언드and 스토어리즈stories 올웨이즈always 해브have 팬즈fans. (잘 알려져 있는 캐릭터와 스토리에는 반드시 팬이 존재한다). 잇It 더전'tdoesn't 매터matter 이프if 데이they 아아are 낫not 어a 팬fan 템셀브즈 themselves, 벗but 이프if 데이they 아아are, 잇'sit's 이빈even 베터better. (자기가 팬이라면 좋겠지만 그렇지 않더라도 상관없다). 저스트Just 씽킹thinking 어바우트about 하우how 페이머스famous 댓that 서뭔someone 라익스likes 캔can 올레디already 크리에잇create 어a 페이버러벌favorable 임프레션impression. (이것이 그 유명 한 ○○, 아무개가 좋아하는 ○○라고 생각만 해도 이미 호감을 갖게 된다). 아이I 씽크think 잇'sit's 임포어턴트important 투to 필feel 엔터테인드entertained, 도운'tdon't 유you? (“재미있게 느껴야 하지 않을까?”하고 생각한다). 잇'sIt's 어a 카인드kind 어브of 힙나틱hypnotic 이펙트effect. (일종의 최면작용인 셈이다). 인In 칸트래스트contrast, 누new 캐릭터즈characters 언드and 스토어리즈stories 도

운't don't 해브have 더the 파워power 어브of 힙노우서스hypnosis. (이에 비해 새로운 캐릭터와 스토리는 최면의 힘이 없다). 더The 데인저danger 이즈is 댓that 더the 비지터즈visitors 비컴become 모어more 크리티컬critical 언드and 메익make 어a 래셔널rational 저지먼트 judgment 안on 웨더whether 더the 누new 캐릭터즈characters 언드and 스토어리즈stories 아아are 엔터테이닝entertaining 오어or 낫not. (입장객은 재미있는지, 아닌지를 냉정하게 판단하게 되는데 이것이 위험하다는 것이다). 애딩Adding 더the 리스크risk 어브of 석세스 success 오어or 페일르여failure 어브of 누new 캐릭터즈characters 투to 디the 올레디 already 하이-리스크high-risk 버던burden 어브of 씹theme 파아크park 비즈너스business 이즈is 어너더another 컨선concern. (그렇지 않아도 위험 부담이 큰 주제공원사업에 새로운 캐릭터의 성공여부와 같은 또 다른 위험부담을 추가하는 것이다). 인스톨링Installing 올레디 already 석세스펄successful 무비movie 캐릭터즈characters 인in 씹theme 파아크스parks 메익스makes 센스sense, 애즈as 데이they 아아are 올레디already 페이머스famous 프럼 from 헛hit 무비즈movies 언드and 데어포어therefore 라익리likely 투to 비be 패펄러 popular 어멍among 비지터즈visitors. (이미 영화에서 성공한 캐릭터를 주제공원에 설치하면 당연히 히트작 영화에서의 유명세를 탄 캐릭터이므로 인기가 있다). 캐릭터즈Characters 댓 that 해브have 낫not 곤gone 쓰루through 서치such 어a 프로세스process 아아are 낫not 웰-노운well-known 인in 더the 마야컷market, 소우so 데이they 월will 낫not 비be 레커그나 이즈드recognized 오어or 리스판디드responded 투to, 언드and 인in 디the 엔드end, 오운리 only 인스털레이션installation 카스트스costs 월will 비be 인커드incurred. (이러한 과정을 거치지 않은 캐릭터는 시중에서 잘 모르기 때문에 알아주지 않고 호응하지도 않을 것이므로 결국 국 설치비만 손해 볼 것이다). 포어For 디즈these 리전즈reasons, 코어리언Korean 씹theme 파아크스parks 댓that 두do 낫not 스타아트start 월with 석세스펄successful 무비즈movies 오어or 미디어media 해브have 앤an 언서턴uncertain 라이프스팬lifespan. (이러한 이유로 영화부터 시작하지 않은 한국의 주제공원은 그 수명이 불안하다).

더The 갭gap 인in 더the 사우쓰South 코어리언Korean 언드and 어스US 씹theme 파아크 park 인더스트리즈industries 이즈is 데퍼너틀리definitely 디터먼드determined 바이by 더 the 디벨럽먼트development 어브of 캐릭터즈characters 언드and 스토어리즈stories, 애즈as 웰well 애즈as 디the 오우버롤overall 매너지먼트management 어브of 더the 컴퍼니즈. companies. (한·미 주제공원산업은 캐릭터와 스토리개발 및 종합적인 기업경영 여부에 의해 격차가 벌어지는 것만은 확실하다).

### 3.9.6 캄프리헨시브Comprehensive 조이Joy-인두싱Inducing 아아티스틱Artistic 비즈너스 Business (종합 기쁨유발 작품업)

소우So 파아far, 오운리only 쓰리three 에어리어즈areas 해브have 빈been 익스플레인드 explained 무비즈movies, 씹theme 파아크스parks, 언드and 캐릭터즈characters. (지금까지 영화, 주제공원, 캐릭터 세 부문만을 설명했다). 하우에버, 더the 비즈너스business 에어리어즈 어브of 어스US 씹theme 파아크park 컴퍼니즈companies 아아are 낫not 리머터드 limited 투to 디즈these 쓰리three 애스펙트스aspects.(그런데 미국 주제공원 기업의 사업분야는 이뿐만이 아니다). 디펜딩Depending 안on 더the 컴퍼니company, 데어there 아아are 베어리어스various 비즈너스business 에어리어즈areas 댓that 어메리컨American 씹theme 파아크park 컴퍼니즈companies 익스팬드expand 인투into, 서치such 애즈as 브로드캐스팅 broadcasting, 퍼블리싱publishing, 커머셜commercial 벤처즈ventures, 리조어트resort 디벨럽먼트development, 이벤트event 매너지먼트management, 언드and 모어more 데이They 아아are 노운known 애즈as 캄프리헨시브comprehensive 조이-인두싱joy-inducing 컴퍼니즈 companies 댓that 다이버서파이diversify 데어their 비즈너스business 포어트포울리오우즈 portfolios. (회사에 따라 다르지만 방송, 출판, 상업, 리조트개발, 이벤트사업 등 많은 분야에 진출하는 소위 종합 기쁨유발 기업이다). 컨글라머러츠Conglomerates 컴핏compete 피어슬리 fiercely 인in 올all 필즈fields. (종합기업은 모든 분야에서 치열하게 경쟁한다). 디The 이벤트

event 맛that 심벌라이즈드symbolized 디the 인텐스intense 캄퍼티션competition 비트원 between 캄프리헨시브comprehensive 어뮤즈먼트amusement 파아크park 컴퍼니즈 companies 어커드occurred 비트원between 나인틴나인티투1992 언드and 나인틴나인티쓰리 1993. (그런 치열한 사업전선을 상징하는 사건이 1992년에서 1993년 사이에 일어났다). 더 The 파아티즈parties 인발브드involved 워were 디즈니Disney 언드and 타임Time 워어너 Warner. (그 당사자는 디즈니와 타임워너이다). 보우쓰Both 컴퍼니즈companies 아야are 라 아지large 코어페레이션즈corporations 월with 애뉴얼annual 세일즈sales 리칭reaching 텐 10 트릴련trillion 원won, 언드and 데어their 에브리every 무브move 인in 디the 어뮤즈먼트 amusement 인더스트리industry 애즈as 웰well 애즈as 인in 올all 어더other 인더스트리즈 industries 이즈is 클로우슬리closely 와치트watched. (두 회사 모두 연간 매상이 10조원에 이르는 대기업으로 이들의 일거수 일투족에 유희시설업계뿐만 아니라, 모든 사업이 주목한다).

**테이블Table 9: 디즈니Disney 언드and 타임Time 워어너Warner 컴페어러션 Comparison (표9 디즈니와 타임워너 비교)**

\* 어마운트스Amounts 인in 밀련million 달러ズdollars (금액단위: 백만 달러)

캐터고어리 Category (구분)	디즈니Disney (디즈니)				Time Warner (타임워너)			
헤드컬터즈 Headquarters (본사)	로스Los 앤젤리스Angeles (로스앤젤레스)				뉴New 요어크York (뉴욕)			
메인Main 섹터즈Sectors (주요부문)	필름Film 프러덕션Production, 씽Theme 파아크Park 프라젝트스Projects, 머천다이즈Merchandise 세일Sales (영화 작품, 주제공원 작품, 상품판매)				퍼블리싱Publishing, 뮤직Music (출판, 음악)			
이어Year (연도)	1993		1992		1993		1992	
레버뉴 Revenue (매상고)	8529.2		7504		6581		6309	
	필름Film 프러덕션 Production (영화 작품)	3673.4	43%	3115.2	42%	퍼블리싱Publishing (출판)	3270	50%
	씽Theme 파아크 Park (주제공원)	3440.7	40%	3306.9	44%	뮤직Music (음악)	3304	51%
아퍼레이팅 Operating 프라fft Profit (영업이익)	머천다이즈 Merchandise 세일즈 Sales (상품판매)	1415.1	17%	1081.9	14%	인터넷Internal 트랜잭션즈 Transactions (-내부거래)	-23	-28
	필름Film 프러덕션 Production (영화 작품)	662.2	17%	508.3	16%	퍼블리싱Publishing (출판)	295	9%
	씽Theme 파아크Park (주제공원)	746.9	22%	644	19%			
	머천다이즈 Merchandise 세일즈 Sales (상품판매)	355.4	25%	283	26%	뮤직Music (음악)	296	9%
넷Net 프라fft	299.8		4%	816.7	11%	-221		-3%
						86		1%

Profit (순이익)							
-----------------	--	--	--	--	--	--	--

소어스Source: 파이낸셜Financial 리포어트스reports 어브of 이치each 컴퍼니company, 포우스트Post 씹Theme 파아크Park (리우즈드reused) <자료: 각사의 결산보고서, 포스트 테마파크(재인용)>

디The 인서던트incident 스타터드started 월with 티비TV 애드버타이즈먼트스 advertisements 바이by 식스Six 플래그즈Flags, 어브of 서브시디에어리subsidiary 어브of 타임 Time 워너Warner. 식스Six 플래그즈Flags 파아크스parks, 로우케이터드located 쓰루아웃 throughout 캘러포어녀California 언드and 텍서스Texas 언드and 어더other 스테잇스states 인in 더the 유에스U.S, 워were 어이저널리originally 시멀러similar 투to 트러디셔널 traditional 어뮤즈먼트amusement 하우에버However, 애프터after 비커밍becoming 어브of 서브시디에어리subsidiary 어브of 타임Time 워너Warner, 데이they 언더웬트underwent 어브of 트랜스퍼메이션transformation 월with 어그레시브aggressive 매너지먼트management, 인트러두싱introducing 어뮤즈먼트amusement 퍼실러티즈facilities 씹드themed 어라운드around 워너Warner 브로우즈Bros 무비movie 캐릭터즈characters. (이 사건의 발단은 타임 워너의 계열사인 식스 플래그스의 TV 광고였다). 식스Six 플래그즈Flags 파아크스parks, 로우케이터드located 쓰루아웃throughout 캘러포어녀California 언드and 텍서스Texas 언드and 어더other 스테잇스states 인in 더the 유에스U.S, 워were 어이저널리originally 시멀러similar 투to 트러디셔널traditional 어뮤즈먼트amusement 파아크스parks 하우에버However, 애프터after 비커밍becoming 어브of 서브시디에어리subsidiary 어브of 타임Time 워너Warner, 데이they 언더웬트underwent 어브of 트랜스퍼메이션transformation 월with 어그레시브aggressive 매너지먼트management, 인트러두싱introducing 어뮤즈먼트amusement 퍼실러티즈facilities 씹드themed 어라운드around 워너Warner 브로우즈Bros 무비movie 캐릭터즈characters (캘리포니아와 텍사스 등 미국 전역에 있는 식스 플래그스파크는 본래는 전통적인 유원지에 가까웠지만, 타임 워너의 계열사가 된 후에는 워너 브라더스의 영화 캐릭터를 주제로 한 유희 시설을 차례로 도입하는 등 적극적인 경영으로 탈바꿈하고 있다).

인In 퍼티컬러particular, 매직Magic 마운틴Mountain, 로우케이터드located 인in 캘러포어녀California, 더the 배털그라운드battleground 어브of 씹theme 파아크스parks, 이즈is 어브of 파아크park 센터드centered 어라운드around 쓰릴thrill 라이즈rides 언드and 이즈is 게이닝 gaining 와이드wide 파펄러티popularity, 이스페셜리especially 어멍among 영young 피펄 people, 메이킹making 잇스its 마아크mark 인in 더the 히스터리history 어브of 씹theme 파아크스parks 얼롱사이드alongside 디즈닐랜드Disneyland 언드and 어더즈others. (특히 주제 공원의 격전지인 캘리포니아 주에 있는 매직 마운틴은 스릴 라이드를 중심으로 한 파크로서, 디즈니랜드 등과 함께 주제공원의 역사에 한 획을 그으면서 젊은이를 중심으로 폭 넓은 인기를 얻고 있다).

더The 모우스트most 파펄러popular 라이드ride 댓that 엣렉트스attracts 더the 하이어스트 highest 넘버number 어브of 비지터즈visitors 이즈is 어브of 버티컬vertical 드랍drop 코우스터 coaster 콜드called 뱃맨Batman. (최고의 인기를 구가하는 라이드는 배트맨이라고 하는 수직 현가식 코스터이다). 더The 리전reason 잇it 이즈is 콜드called 뱃맨Batman 이즈is 비카즈 because 잇it 이즈is 어브of 버티컬vertical 행잉hanging 코우스터coaster, 언드and 잇it 이즈is 네임드named 애프터after 더the 파펄러popular 캐릭터character 뱃맨Batman 프럼from 워너Warner 브로우즈Bros 무비즈movies. (위에 매달려 있기 때문에 배트맨이라고 하는데 워너 브라더즈 영화중에서 인기 있는 캐릭터인 "배트맨"이 그 모태이다).

더The 프라블러매틱problematic 티비TV 커머셜commercial 시엠(CM) 스테이티드stated 댓that 식스Six 플래그즈Flags 파아크스parks 아아are 심펄러simpler 언드and 치퍼cheaper 투to 엔조이enjoy 던than 디즈닐랜드Disneyland). (문제가 된 방송광고(CM)는 "식스 플래그스파크는 디즈니랜드보다 간편하고 싸게 즐길 수 있다"는 내용이었다). 와일While 잇it 메이may 낫not 심seem 라익like 어브of 비그big 이슈issue, 컨시더링considering 더the 팩트fact 댓that 식스Six 플래그즈Flags 파아크Park 이즈is 노운known 포어for 잇스its 어포어더빌러티 affordability 언드and 컨비넨스convenience 컴페어드compared 투to 디즈닐랜드Disneyland,

디즈니Disney, 애즈as 어a 메이저major 플레이player 인in 더the 씽theme 파아크park 인더스트리industry, 쿠던'tcouldn't 저스트 just 싯sit 아이들리idly 바이by. (그다지 문제시할것까지는 없지 않느냐라고 생각되겠지만 주제공원의 대명사임을 자랑하는 디즈니사가 가만히 있을리가 없었다). 렛'sLet's 트랙track 더the 디벨롭먼트development 어브of 디스this 인서던트incident 쓰루through 누즈페이퍼newspaper 리포어트스reports. (신문보도 내용을 통해 이 사건의 경화를 추적해 보자). 퍼스틀리Firstly, 디즈니'즈Disney's 퍼지션position 와즈was 댓that 애즈as 워너너Warner 브로우즈Bros 디스트리뷰스distributes 섬some 디즈니Disney 소프트웨어software, 더the 조이-인두싱joy-inducing 인더스트리즈industries 아아are 인in 어a 뮤추얼리mutually 코우아페레이티브cooperative 릴레이션쉽relationship. (우선 디즈니의 입장은 “일부 디즈니 소프트의 유통을 워너 브라더즈가 맡고 있듯이 기쁨유발 산업은 서로 협력관계에 있다). 위We 아아are 낫not 라익like 펩시Pepsi 언드and 코우코콜라Coca-Cola 어(a 페이머스famous 이그잼펄example 어브of 투two 컴퍼니즈companies 파이팅fighting 월with 컴파러티브comparative 애드버타이징advertising). (우리는 펜시와 코카콜라가 아니다(두 회사가 비교 CM으로 싸운 유명한 예)) 위We 캐낫cannot 탈러레일tolerate 더the 샐러링shattering 어브of 디스this 미쓰myth. (이 신화가 깨지는 것은 용납할 수 없다는 것이다). 프럼From 디즈니'즈Disney's 퍼스펙티브perspective, 더the 보울드bold 디시전decision 투to 유털라이즈utilize 언드and 인트러두스introduce 워너너Warner 브로우즈Bros 디스트리뷰션distribution 네트워network 와즈was 베이스트based 안on 어a 릴레이션쉽relationship 어브of 트러스트trust 월with 더the 레이트late 포어머 former 시이오우CEO 어브of 타임Time 워너너Warner. (디즈니 입장에서 본다면 과감하게 워너 브라더즈의 유통망을 활용, 도입한 것은 이미 고인이 된 타임 워너의 로스 전 사장과의 신뢰관계에 기초한 것이었다). 애즈As 캔can 비be 신seen 프럼from 더the 팩트fact 댓that 디즈니'즈Disney's 시이오우CEO, 프랑코우Franco 와즈Waz, 후(who 레이터later 패스트passed 어웨이away 인in 나인틴나인티포어1994) 와즈was 프럼from 워너너Warner 브로우즈Bros, 데어there 와즈was 어a 스트롱strong 커넥션connection 비트윈between 더the 투two 컴퍼니즈companies 드due 투to 데어their 스트롱strong 퍼시널personal 릴레이션쉽relationships 데어포어Therefore, 디스this 칸플릭트conflict 와즈was 언다우티들리undoubtedly 앤an 임베어러싱embarrassing 시추에이션situation 포어for 뎁them. (디즈니 사장 프랑코 웨즈(그후 94년에 사고사)가 워너 브라더즈 출신인 점 등에서 알 수 있듯이 두 회사 사이에는 강한 인맥의 연결고리가 형성되어 있었기 때문에, 이러한 갈등은 그들에게 곤혹스러운 일이 아닐 수 없었다).

디즈니Disney 프람프틀리promptly 레이즈드raised 어브젝션즈objections 언드and 디맨더드demanded 댓that 더the 시엠CM 비be 스탑트stopped, 벗but 애즈as 타임Time 워너너Warner 러퓨즈드refused 투to 컴플라이comply, 더the 파이트fight 이벤처월리eventually 스필드spilled 오우버over 인투into 어더other 에어리어즈areas. (디즈니는 이에 곧 항의를 하고 CM중지를 요구하였으나 타임 워너가 이를 거절했기 때문에 마침내 싸움은 다른 분야에까지 파급되었다). 웬When 디즈니Disney 러퓨즈드refused 투to 런run 애드버타이즈먼트스advertisements 포어for 타임Time 워너너'즈Warner's 퍼블리케이션즈publications, 타임Time 워너너Warner 리탈리에이티드retaliated 바이by 캔슬링canceling 어a 그룹group 이벤트event 댓that 와즈was 스케줄드scheduled 투to 테익take 플레이스place 앳at 디즈니Disney 월드World. (디즈니사가 타임 워너사 출판물에 광고 게재를 거부하자 타임 워너사도 디즈니월드에서 예정하고 있던 그룹 합동 이벤트를 취소해 버린 것이다). 와일While 섬some 메이may 아아구argue 댓that 데어there 이즈is 노우no 니드need 투to 고우go 애즈as 파아far 애즈as 테링tearing 이치each 어더other 어파아트apart 오우버over 어a 심펄simple 씹theme 파아크park 커머셜commercial, 보우쓰both 컴퍼니즈companies 해브have 컨티뉴드continued 투to 디플로이deploy 올all 민즈means 앳at 데어their 디스포우절disposal 인in 디스this 안고우잉ongoing 배털battle. (“단순한 주제공원 CM송에 그 정도로 서로 헐뜯을 것까지는 없지 않나”하는 의견은 차지하더라도 그들이 소유한 모든 수단을 총동원해 힘겨루기가 계속되고 있다). 니들러스Needless 투to 세이say, 더the 리전reason 와이why 서치such 칸플릭트스conflicts 게인드gained 어텐션attention 이즈is 댓that 퍼블리슁publishing 언드and 컨벤션convention 비즈너서즈businesses, 위치which 해브have 비컴become 어리너즈arenas

어브of 파워power 스트러걸즈struggles, 해브have 올레디already 품드formed 서그니피컨트significant 포어시즈forces 인in 더the 리스펙티브respective 인더스트리즈industries 어브of 더the 투two 컴퍼니즈companies. (말할 필요도 없이 이런 갈등이 주목을 받게 된 것은 힘겨루기의 장이 된 출판과 컨텐츠사업이 이미 두 회사의 각각의 업계에서 큰 세력을 형성하고 있는 분야이기 때문이다). 모어로우버Moreover, 잇it 슈드should 비be 노우터드noted 댓that 보우쓰both 컴퍼니즈companies 아아are 임포어턴트important 커스터머즈customers 투to 이치each 어더other, 미닝meaning 댓that 루징losing 원one 워드would 리절트result 인in 어a 서그니피컨트significant 블로우blow 투to 데어their 비즈너스business. (더구나 두 회사는 상대방에게 있어서 유력한 고객, 즉 잃으면 큰 타격을 입을 정도의 고객인 점에도 주목해야 할 것이다).

인In 어a 워어war, 잇it 이즈is 미닝러스meaningless 이프if 유you 두do 낫not 딜deal 어a 서그니피컨트significant 블로우blow 투to 디the 어더other 사이드side. (전쟁인 이상 상대방에게 큰 타격을 주지 않으면 의미가 없다). 퍼제싱Possessing 웨펜즈weapons 댓that 캔can 인플릭트inflict 대머지damage 오어or 낫not 캔can 더터먼determine 디the 아웃컴outcome 어브of 어a 배탈battle. (타격을 줄 수 있는 무기를 소유하고 있느냐, 그렇지 않느냐가 승패를 좌우한다). 퍼더모어Furthermore, 더the 투two 컴퍼니즈companies 아아are 피어슬리fiercely 컴피팅competing 원with 이치each 어더other 인in 더the 필드field 어브of 캐릭터character 머천다이즈merchandise, 어a 누new 리테일retail 인더스트리industry 댓that 딜즈deals 오운리only 원with 캐릭터character 프라덕트스products, 원with 디즈니Disney 스토어즈stores 언드and 워어너Warner 브러더즈Brothers 샵스shops. (두 회사는 캐릭터 상품만을 취급하는 새로운 소매업인 캐릭터 상품 분야에서도 디즈니 스토어대 워너 브라더즈 속으로 치열하게 경쟁하고 있는 관계이기도 하다). 잇It 해즈has 빈been 리포어터드reported 댓that 디즈니Disney 언드and 워어너Warner 브로우즈Bros 아아are 올소우also 라이벌즈rivals 인in 더the 컴퓨터션competition 투to 어콰이어acquire 티비TV 브로드캐스트broadcast 네트웍스networks 위씬within 더the 유나이터드United 스테잇스States. (또 미국 내의 TV 방송망 매수를 둘러싼 경쟁에서도 라이벌 관계에 있다고 보도되고 있다). 포어For 뎁them, 씹theme 파아크스parks 아아are 낫not 저스트just 어a 파아트part 어브of 데어their 비즈너스business, 언드and 더the 수피어리오어리티superiority 어브of 이치each 파아크park 이즈is 올소우also 어a 매터matter 어브of 어a 디퍼런트different 디멘션dimension 소어스(Source 포우스트Post 씹Theme 파아크Park) (그들에게 주제공원은 일부분에 지나지 않으며, 각 파크의 우열은 다른 차원의 문제이기도 한다.

\*소어스Source: 포우스트Post 씹Theme 파아크Park [자료 : 포스트 테마파크]

### 3.9.7 누New 트렌드Trend: 멀티미디어Multimedia 조이Joy-인ду싱Inducing 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (새로운 흐름 멀티미디어의 기쁨유발 작품업)

아이I 해브have 어브저브드observed 디the 이머전스emergence 어브of 어a 누new 퍼나머난 phenomenon 웨어where 어a 버티컬vertical 플로우flow 센터드centered 어라운드around 프라덕트스products 이즈is 기빙giving 라이즈rise 투to 어a 캄프리헨시브comprehensive 해피너스happiness-인두싱inducing 인더스트리industry, 엔컴퍼싱encompassing 브로드캐스팅broadcasting, 퍼블리싱publishing, 이벤트스events, 언드and 모어more. (상품이라는 수직적인 흐름을 형성하면서 방송, 출판, 이벤트 등을 포함한 종합 기쁨유발산업이라는 새로운 장을 펼쳐나가고 있는 현상을 살펴보았다). 투To 뎁them, 씹theme 파아크park 엇랙션즈attractions 아아are 어a 파아트part 어브of 서치such 캄프리헨시브comprehensive 비즈너서즈businesses. (그들에게 주제공원 작품은 그런 종합사업의 일부분이다).

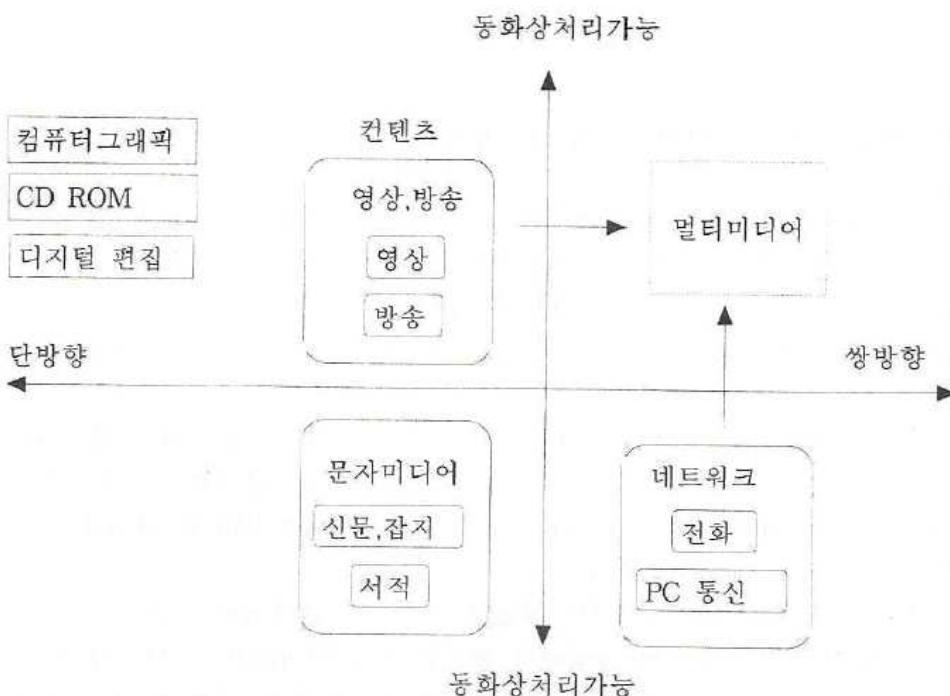
와일While 이치each 인더비저월individual 파아크park 포우저즈poses 잇스its 오운own 챌런지즈challenges, 가이딩guiding 디the 오우버를overall 플로우flow 이즈is 앤an 이빈even 비거bigger 이슈issue. (각각의 파크도 문제지만 전체적인 흐름을 어떻게 이끌어 나갈 것인가는 더 큰 문제이다).

어A 누new 트렌드trend 해즈has 이머지드emerged 어라운드around 캄프리헨시브comprehensive 해피너스happiness-인두싱inducing 엔툐라이지즈enterprises. (기쁨유발 종합기업을 둘러싼 새로운 흐름이 등장했다). 잇It 이즈is 넌none 어더other 던than 멀티미디어multimedia. (다름 아닌 멀티미디어이다). 멀티미디어Multimedia, 위치which 인발브즈involves 셰링sharing 인포어메이션information 쓰루through 낫not 오운리only 텍스트text 벗but 올소우also 비디오우video 언드and 아디오우audio, 이즈is 게이닝gaining 서그니피컨트significant 어텐션attention 억로스across 올모우스트almost 에브리every 필드field. (문자뿐만 아니라 영상·음성을 통해 서로 정보를 주고받는 멀티미디어는 거의 모든 분야에서 각광받고 있다). 인더스트리즈Industries 서라운딩surrounding 멀티미디어multimedia 아아are 티피클리typically 클래서파이드classified 인투into 더the 팔로우잉following 쓰리three 캐터고어리즈categories: (보통 멀티미디어를 둘러싼 산업은 다음의 세가지로 분류된다).

더The 퍼스트first 이즈is 더the 네트워크network 인더스트리industry. (첫째는 네트워크산업이다). 투To 익스체인지exchange 인포어메이션information 월with 이치each 어더other, 어a 룻route 쓰루through 위치which 인포어메이션information 플로우즈flows 이즈is 네서세어리necessary. (서로 정보를 주고받기 위해서는 정보가 흐르는 루트가 필요하다). 더The 칸셉트concept 어브of 인포어메이션information 수퍼하이웨이superhighway, 이니쉬에이터드initiated 바이by 바이스Vice 프레지던트President 앤AI 고어Gore 어브of 더the 유나이터드United 스테잇스States, 에임즈aims 투to 빌드build 디the 인프라스트럭처infrastructure 포어for 멀티미디multimedi 어a 커뮤니케이션communication 바이by 레이잉laying 하이-커패서티high-capacity 트랜스미션transmission 라인즈lines, 서치such 애즈as 압티컬optical 파이버즈fibers, 억로스across 디the 인타여entire 컨트리country. (미국의 고어 부통령이 제창한 종보 하이웨이 구상은 광섬유등의 대용량 전송로를 전 국토에 깔아 멀티미디어 통신을 위한 기반시설을 구축하는 것이다).

디The 인더스트리industry 리스판서벌responsible 포어for 디벨러핑developing 언드and 메인테이닝maintaining 서치such 트랜스미션transmission 라인즈lines 이즈is 더the 네트워크network 인더스트리industry. (이러한 전송로를 정비하는 산업이 네트워크산업이다). 텔러커뮤니케이션즈Telecommunications 언드and 케이블cable 티비TV 아퍼레이터즈operators 아아are 렙러젠티브representative 이그챔펄즈examples 어브of 더the 네트워크network 인더스트리industry. (전화와 CATV의 사업자가 대표적이다). 인In 텀즈terms 어브of 컴퓨터companies, 이그챔펄즈examples 인클루드include 앤언드티AT&T 벨Bell 엑랜틱Atlantic,, 티시아이TCI, 언드and 바이어컴Viacom. (회사로 말하면 AT&T 벨 애틀랜틱, TCI, 바이어컴 등이 있다). 애즈As 맨션드mentioned 얼리어earlier, 디즈니'즈Disney's 컴퓨터competitor, 타임Time 워너Warner, 이즈is 액추얼리actually 더the 세컨드second 라아저스트largest 케이벌cable 티비TV 아퍼레이터operator 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States. (앞절에

서 언급한 디즈니의 경쟁사인 타임 워너는 사실 미국에서 두 번째 CATV 사업자이기도 한다). 인터넷Internet 언드and 컴퓨터computer 커뮤니케이션communication 아페레이터즈operators in the 온라인online 섹터sector in the 유나이티드United 스테йт스States 월will 올소우also 비be 인클루디드included in the 네트워크network 인더스트리industry. (인터넷이나 미국 온라인 분야의 컴퓨터통신 사업자도 네트워크 산업에 포함될 것이다). 리선틀리Recently, 더the 와일리스wireless 멀티미디어multimedia 네트워크network 인더스트리industry 해즈has 올소우also 비컴become 인크리싱글리increasingly 액티브active, 유털라이징utilizing 와일리스wireless 텍날러지즈technologies 포어for 커뮤니케이션communication. (최근에는 무선을 이용한 멀티미디어 네트워크산업도 활발해지고 있다).



피그여Figure 나인틴19 (그림19) 클래서퍼케이션Classification 어브of 멀티미디어multimedia 바이by 엘러먼트element (멀티미디어의 요소별 분류) - 디바이서즈devices, 네트워스networks, 컨텐트스contents(기기, 네트워크, 컨텐츠)

- 무버벌Movable 이미지image 프라세싱processing 어베일러벌available (동화상처리가능)
- 컴퓨터Computer 그래픽스graphics (컴퓨터그래픽)
- 시디CD 램ROM (CD ROM)
- 디저털Digital 에더팅editing (디지털 편집)
- 컨텐트Content (컨텐츠)
- 비디오우Video, 브로드캐스팅broadcasting (영상, 방송)
- 멀티미디어Multimedia (멀티미디어)
- 텍스트Text 미디어media (문자미디어)
- 누즈페이퍼즈newspapers, 매거진즈magazines (신문, 잡지)
- 퍼블리케이션즈publications (서적)
- 네트워크network (네트워크)
- 포운Phone 콜call (전화)
- 피시PC 커뮤니케이션communication (PC통신)

더The 세컨드second 이즈is 더the 디바이스device 매녀팩처링manufacturing 인더스트리industry, 위치which 인클루즈includes 더the 프러덕션production 어브of 터머널즈terminals언드and 어더other 하아렐hardware 디바이서즈devices, 애즈as 웰well 애즈as 더the 프러비전provision 어브of 베이식basic 소프트웨어software. (둘째가 단말기 등의 기기제작산업과거기에 기본적인 소프트웨어를 제공하는 산업이다). 렙러젠티브Representative 프라덕트스products 인클루드include 피시즈PCs. (대표적인 제품은 PC이다). 투To 커넥트connect 워with 어더other 컴퓨터즈computers 쓰루through 커뮤니케이션communication, 유you 니드need 투to 커넥트connect 투to 어a 하이-퍼포먼스high-performance 컴퓨터computer 콜드called 어a 서버server 오어or 앤an 에이티엠ATM 스위치switch. (통신으로 다른 컴퓨터와연결하려면 서버라고 하는 고성능 컴퓨터나 ATM 교환기와 접속해야 한다). 올All 인더스트리즈industries 인클루딩including 컴퓨터computer, 호움home 업라이언시스appliances, 언드and 커뮤니케이션communication 디바이서즈devices 해브have 비즈너스business 아퍼투너티즈opportunities 인in 디스this 필드field. (컴퓨터, 가전제품, 통신기기등 모든 분야의 기업에 사업기회가 주어진다). 어떻 재퍼니즈 컴퍼니즈, 데어 아아 하이 엑스펙테이션즈 포어 더칸트리뷰션즈 어브 펌즈 서치 애즈 난텐도우, 푸지 필므, 맛수쉬터, 언드 소우니. Among Japanese companies, there are high expectations for the contributions of firms such as Nintendo, FujiFilm, Matsushita, and Sony. (일본기업 중에서도 낫텐, 후치즈, 마츠시타, 소니등의 활약을 기대해 봄직하다).

더The 써드third 이즈is 더the 칸텐트content 인더스트리industry, 위치which 러퍼즈refers 투to 더the 프러덕션production 언드and 디스트리뷰션distribution 어브of 멀터미디어multimedia 컨텐트content 서치such 애즈as 비디오우즈videos, 뮤직music, 게임즈games, 언드and 어더other 디저털digital 미디어media. (셋째가 정보의 내용, 즉 컨텐츠산업이다). 디스This 인더스트리industry 이즈is 디바이디드divided 인투into 투two 캐터고어리즈categories 디the 엔터테인먼트-오어리엔터드entertainment-oriented 플레저pleasure 인두싱inducing 섹터sector 언드and 더the 뉴즈news 오어리엔터드oriented 섹터sector 에임드aimed 앤at 디the 애크여엇accurate 딜리버리delivery 어브of 인포어메이션information. (이 산업의 목적은 오락이 목적인 기쁨유발 계통과 사실의 정확한 전달이 목적인 뉴스 계통으로 나뉜다). 인In 디the 엔터테인먼트entertainment 섹터sector, 더the 비디오우video 언드and 게이밍gaming 인더스트리즈industries 아아are 퍼티컬릴리particularly 액티브active. (기쁨 유발 분야에서는 주로 영상과 게임 산업이 활발하다). 인In 더the 비디오우video 인더스트리industry, 데어there 아아are 컴퍼니즈companies 라익like 페러마운트Paramount 언드and 디즈니Disney, 와일while 인in 더the 게이밍gaming 인더스트리industry, 데어there 아아are 컴퍼니즈companies 라익like 시거Sega 언드and 냄코우Namco. (영상분야의 기업으로는파라마운틴과 디즈니가 있고 게임분야의 기업으로는 세가와 남코가 있다). 더The 뉴즈news 인더스트리industry 인클루즈includes 낫not 오운리only 매스mass 미디어media 벗but 올소우also 프라이벗private 커뮤니케이션communication 인in 에저케이션education, 헬쓰케어healthcare, 언드and 어드미니스트레이티브administrative 서비스services. (뉴스 계통에는매스컴 외에 교육과 의료, 행정 서비스의 사적인 커뮤니케이션이 포함된다). 인In 더the 매스mass 미디어media 인더스트리industry, 누즈페이퍼즈newspapers 언드and 티비TV 아아are 렙러젠티브representative. (매스컴 분야에서는 신문과 TV가 대표적이다). 윗What 이즈is 더the 리전reason 댓that 더the 써드third 칸텐트content 인더스트리industry 해즈has 빈been 엇랙팅attracting 서그니피컨트significant 어텐션attention 인in 더the 멀터미디어multimedia 인더스트리industry 인in 리선트recent 이어즈years. (최근들어 세 번째 컨텐츠산업이 멀티미디어 업계 중에서 상당한 주목을 받고 있는 이유는 무엇일까)?

멀터미디어Multimedia 이즈is 낫not 리미티드limited 투to 에니any 스피시픽specific 미디엄medium 민즈(means 오어or 채널즈channels). (멀티미디어는 어디까지나 매체 (수단 혹은경로)에 지니지 않는다). 디The 임포어턴트important 씽thing 이즈is 더the 칸텐트content. (중요한 것은 그 내용이다). 포어For 인스턴스instance, 워with 디the 애드벤트advent 어브of 하이-커패서티high-capacity 트랜스미션transmission 언드and 디저터제이션digitization, 웬when 티비TV 채널즈channels 해브have 인크리스트increased 투to 헌드러즈hundreds, 윗

what 이그잭틀리 exactly 월will 비be 브로드캐스티드broadcasted? (예를 들면 대용량의 전송 수단과 디지털화에 따라 TV채널이 수 백 개로 늘어났을 때 도대체 무엇을 방영할 것인가)? 웃What 카인드kind 어브of 인포어메이션information 월will 비be 어브테인드obtained 바이 by 액세싱accessing 퍼시널personal 컴퓨터즈computers 인in 하우스호울즈households 프럼from 디the 아웃사이드outside? (가정의 개인용 컴퓨터를 외부에 접속해서 도대체 어떤 자료를 얻을 것인가)? 인In 팩트fact, 더the 비그big 트렌드trend 인in 더the 글로우벌global 멀터미디어multimedia 인더스트리industry 이즈is 더the 더베이트debate 안on 하우how 투 to 시쿨secure 컨텐트content 서치such 애즈as 더the 필ムfilm 인더스트리industry (사실 세계 멀티미디어 업계의 큰 흐름은 “영화 산업등과 같은 컨텐츠를 어떻게 확보할 것인가?”가 큰 논쟁거리가 되고 있는 상황이다).

더The 스티멀레이션stimulation 인더스트리industry 월will 비be 디the 애며니션ammunition 포어for 디the 익스팬딩expanding 멀터미디어multimedia 워어war, 언드and 위다우트 without 시큐링securing 잇it, 노우no 매터matter 하우how 와이드wide 더the 프런틀라인즈 frontlines 아야are 오어or 하우how 메니many 캐넌즈cannons 아야are 이큅트equipped, 빅 터어리victory 월will 낫not 비be 파서벌possible. (기쁨유발은 앞으로 점점 확대될 멀티미디어 전쟁의 탄약으로서 이것을 확보하지 못하면 아무리 전선이 넓어지고 대포를 갖춘다해도 승리 할 수 없다).

### 애คว지션Acquisition 어브of 페러마운트Paramount (파라마운트(Paramount)의 매수)

잇It 이즈is 어a 티퍼컬typical 이그잼펄example 댓that 케이벌cable 티비TV 컴퍼니company 바이어컴Viacom 어콰일잉acquiring 어a 무비movie 컴퍼니company 페러마운트Paramount. (CATV 회사인 바이어컴이 영화사 파라마운트를 매수한 것은 전형적인 예이다). 애즈As 위we 기브give 이그잼펄즈examples 라익like 디스this, 더the 네임즈names 어브of 라아지large 컴퍼니즈companies 렙리젠텁representing 멀터미디어multimedia 앤조이먼트enjoyment 컴코me 업up 인in 오어더order. (이러한 예를 들다보면 멀티미디어 기쁨유발을 대표하는 대기업 이름이 차례로 등장한다). 아이I 워드would 라익like 투to 익스플레인explain 인in 모어 more 디테일detail 비카즈because 잇it 이즈is 어a 구드good 이그잼펄example 댓that 헬프스helps 언더스탠드understand 더the 피어스fierce 캄퍼티션competition 어멍among 어메리컨American 컴퍼니즈companies. (미국 기업들의 치열한 경쟁을 이해할 수 있는 좋은 예이기 때문에 더 자세히 설명하고자 한다).

바이어컴Viacom, 위치which 어콰이어드acquired 페러마운트Paramount, 이즈is 어a 미드-사이즈mid-sized 시에이티비CATV 아퍼레이터operator 랭크트ranked 일레번쓰11th 인in 더 the 유나이터드United 스테잇스States. (파라마운트를 매수한 바이어 컴은 미국에서 11위의 중견 CATV사업자이다). 잇It 이즈is 와이들리widely 노운known 댓that 어a 피어스fierce 배틀 battle 툭took 플레이스place 비트원between 큐비시QVC 언드and 바이어컴Viacom 오우버 over 디the 애傀지션acquisition 어브of 페러마운트Paramount 큐비시QVC 이즈is 어a 티비TV 샤픽shopping 컴퍼니company. (이 매수를 둘러싸고 TV 쇼핑회사인 QVC 와 바이어 컴사이에 처절한 싸움이 벌어진 것은 이미 널리 알려진 사실이다). 인In 리스판스response 투to 바이어컴'즈Viacom's 애傀지션acquisition 프러포우절proposal, 큐비시QVC 론치트launched 어a 하스털hostile 테이코우버takeover, 언드and 애즈as 어a 리절트result, 디the 애傀지션 acquisition 프라이스price 익시더드exceeded 디the 이니셜initial 에스터먼트estimate 바이by 어a 컨시더블considerable 어마운트amount, 리칭reaching 텐달러\$10 빌련billion (바이어 컴의 매수 제안에 대해 QVC 가 적대적 매수를 시작해, 결국 매수 금액은 처음 예상을 상당히 상회하는 1백 억 달러가 되었다). 애프터After 댓that, 바이어컴Viacom 어콰이어드 acquired 블락버스터Blockbuster, 어a 렌탈rental 비디오우video 엔터테인먼트entertainment 컴퍼니company. (그 후 바이어 컴은 렌탈 비디오 블록버스터 기쁨유발 기업을 매수했다). 앤 At 댓that 타임time, 블락버스터Blockbuster 해드had 플랜즈plans 투to 디벨럽develop 어a 라아지large 리조어트resort 캠플렉스complex 인in 플로어러더Florida 언드and 쇼우드 showed 인쑤지애점enthusiasm 포어for 엔터링entering 더the 씽theme 파아크park 인더스

트리industry. (블록버스터는 당시 플로리다에 대형 리조트 단지를 조성할 계획을 세우고 있었고, 주제공원 분야 진출에 의욕을 나타내고 있었다). 데어포어Therefore, 데어there 심드 seemed 투to 비be 어a 무브move 투to 테익take 오우버over 디the 아퍼레이션operation 어브of 더the 썸theme 파아크park 오운드owned 바이by 페러마운트Paramount 애즈as 웰 well. (그 때문에 파라마운트가 소유한 주제공원 운영을 맡으려는 움직임도 있었던 것 같다). 듀Due 투to 디the 인크리스트increased 덧debt 프럼from 디the 애쿼지션acquisition 어브of 페러마운트Paramount, 바이어캄Viacom 소울드sold 매더선Madison 스퀄Square 가아던 Garden 에메스지(MSG), 어a 서그니피컨트significant 애셋asset 어브of 페러마운트 Paramount, 투to 케이벌비전Cablevision 시스템즈 Systems, 위치which 아퍼레이스operates 잇ITT 언드and 시에이티비CATV. (바이어 컴은 파라마운트 매수에 따른 채무 증가가 부담이 되었기 때문에 파라마운트의 중요 자산이었던 매디슨 스퀘어가든 (MSG)을 ITT와 CATV를 운영하는 케이블 비전 시스템에 매각했다). 에메스지MSG 이즈is 어a 스포어트ssports 엔터테인먼트entertainment 컴퍼니company 댓that 레드led 투two 파워하우스powerhouse 팀즈 teams 더the 누New 요어크York 레인저즈Rangers, 후who 원won 디the 어스US 하키 hockey 리그league 챔피언쉽championship 애프터after 피프티포어54 이어즈years, 언드and 더the 누New 요어크York 닉스Knicks, 후who 피니쉬트finished 러너-업runner-up 인in 디the 어스US 프라페셔널professional 배스켓볼basketball 리그league. (MSG는 54년만에 전미 하키리그에서 우승한 뉴욕 랜저즈, 전미 프로농구 리그에서 준우승한 뉴욕 닉스라는 강호 팀을 거느린 스포츠 기쁨유발 회사이다). 잇ITT, 위치which 파아티서페이터드participated 인in 디the 애쿼지션acquisition, 와즈was 리포어터들리reportedly 인in 칸택트contact 월with 엠시에이MCA 언드and 쇼우드showed 잇스its 인텐천intention 투to 인베스트invest 인in 디the 익스팬션expansion 플랜즈plans 어브of 유너버설Universal 스투디오우즈Studios 플로어러더 Florida 언드and 더the 컨스트럭션construction 플랜즈plans 어브of 유너버설Universal 스투디오우즈Studios 저팬Japan 와일while 올소우also 매너징managing 세러턴Sheraton 호우텔즈Hotels. (또 매수에 참가한 ITT는 쉐라톤 호텔을 경영하는 한편 유니버설 스튜디오 플로리다의 증설계획과 유니버설 스튜디오 재팬의 건설계획에 출자할 의향을 보이는 등 MCA사와 접촉하고 있다고 전해 진다). 미느와일Meanwhile, 큐비시QVC, 위치which 페일드failed 투to 어콰이어acquire 페러마운트Paramount, 와즈was 애드바이즈드advised 투to 셀sell 바이by 시비에스CBS, 어a 브로드캐스팅broadcasting 스테이션station 댓that 이즈is 올소우also 어a 무비movie 스튜디오우studio 언드and 어a 캔텐트content 서플라여supplier 애즈As 어a 리절트result, 큐비시QVC 와즈was 어콰이어드acquired 바이by 잇스its 커런트current 셰어호울더즈shareholders, 인클루딩including 캄캐스트Comcast 어(a 시에이티비CATV 아퍼레이터operator) 언드and 리버티Liberty 미디어Media 어(a 시에이티비CATV 프로우그래밍programming 프러덕션production 컴퍼니company). (한편 파라마운트 매수에 실패한 QVC는 영화사인 동시에 컨텐츠 공급원으로 주목받는 방송국인 CBS로부터 매각을 권유받고 결국 현주주인 컴 캐스트(CATV 운영), 리버트 미디어 (CATV 프로그램제작사)DP에 매수되었다).

앳At 더the 세임same 타임time,, 데어there 위were 루머즈rumors 댓that 디즈니Disney 오어or 테드Ted 터너Turner 어브of 시에넨CNN 워드would 어콰이어acquire 시비에스CBS. (같은 시기에 CBS도 디즈니나 CNN의 테드 터너가 매수할 것이라는 소문이 돌았다). 더The 시추에이션situation 에스컬레이티드escalated 투to 더the 포인트point 웨어where 더the 체어먼chairman 헬드held 어a 프레스press 컨퍼런스conference 투to 디나이deny 더the 루머즈rumors, 언드and 디즈니Disney 서브서퀸틀리subsequently 쇼우드showed 인터어레스트interest 인in 캔택팅contacting 어너더another 유에스U.S 네트워network, 엔비시NBC. (회장이 이를 부정하는 기자회견을 하는 사태에 이르렀고 디즈니는 그 후 미국의 네트워크인 NBC에도 접촉하려는 움직임을 보였다). 잇It 심즈seems 댓that 보우쓰both 타임Time 워어너 Warner 언드and 테드Ted 터너Turner 올소우also 레드led 더the 차아지charge 인in 어템프팅attempting 투to 어콰이어acquire 엔비시NBC. (NBC를 놓고 타임 워너와 터너도 매수를 주도한 것 같다). 잇It 이즈is 리포어터드reported 댓that 베어리어스various 컴퍼니즈companies 인클루딩including 디즈니Disney, 위치which 에임드aimed 투to 어콰이어acquire 엔비시NBC, 게이브gave 업up 안on 디the 애쿼지션acquisition 비카즈because 엔비시'즈

NBC's 페런트parent 컴퍼니company 지이GE 와즈was 니고우쉬에이팅negotiating 투to 컨티뉴continue 투to 오운own 어a 머조러티majority 어브of 엔비시'즈NBC's 셰어즈shares, 레커그나이징recognizing 더the 밸류value 어브of 엔비시NBC 인in 더the 멀터미디어multimedia 에이지age. (NBC는 모회사인 GE가 멀티미디어 시대에 NBC의 가치를 재인식하고 주식의 과반수를 계속 소유할 의도로 교섭을 추진했기 때문에 NBC의 지배권 장악을 노린 디즈니를 포함한 각 회사는 매수를 단념했다고 전해진다).

애즈As 더the 멀터미디어multimedia 에어러era 업로우치트approached, 더the 캔텐트content 인더스트리industry 월with 엑설런트excellent 비디오우video 애셋스assets 비갠 began 투to 러시브receive 어텐션attention 앗At 더the 세임same 타임time, 케이퍼벌 capable 캔텐트content 인더스트리즈industries 아아are 올소우also 엔터링entering 더the 네트웍network 인더스트리industry 투to 다이버서파이diversify 데어their 오운own 캔텐트content 채널즈channels. (이와 같이 멀티미디어 시대의 도래에 앞서 우수한 영상자산을 가진 컨텐츠 산업이 주목을 받음과 동시에 역량있는 컨텐츠 산업이 거꾸로 네트워크 업계에 진출해 스스로의 컨텐츠 채널 다각화를 꾀하고 있다). 어A 피어스fierce 서바이벌survival 워어war 이즈is 비잉being 웨이지드waged. (생존전쟁이 치열하게 벌어지고 있다). 커런틀리Currantley, 더the 트렌드trend 어브of 머저즈mergers 언드and 애쿼지션즈acquisitions 이즈is 스틸still 베어리very 액티브active. (현재도 이와 같은 인수합병 움직임은 매우 활발해지고 있다).

더The 파이어니어즈pioneers 어브of 디the 엔터테인먼트entertainment 인더스트리industry 아아are 올소우also 플레이잉playing 리딩leading 로울즈roles 인in 더the 멀터미디어 multimedia 어리너arena. (기쁨유발 산업의 선구자들은 멀티미디어 각축장에도 주역을 담당하고 있다). 디즈These 머저merger 언드and 애쿼지션acquisition 무브먼트스movements 아아are 베어리very 인터어레스팅interesting. (이러한 인수합병 움직임들은 매우 흥미롭다). 인In 더the 유나이터드United 스테잇스States, 어a 누new 미디엄medium 콜드called 멀터미디어multimedia 이즈is 익스펙터드expected 투to 비컴become 어a 퓨즈fuse 포어for 어a 메이저major 트랜스퍼메이션transformation 인in 올all 인더스트리즈industries, 언드and 더the 웨이브wave 이즈is 올레디already 히팅hitting 디the 엔터테인먼트entertainment 인더스트리industry, 인클루딩including 더the 파이어니어즈pioneers 어브of 더the 조이-인두싱joy-inducing 인더스트리industry. (미국에서는 멀티미디어라는 새로운 매체가 도화선이 되어 모든 산업에 대변혁이 일어날 것이라고 예측하고 있는데, 이미 기쁨유발 업계에는 그 파장이 밀려들고 있다).

### 3.9.8 봄Boom 인in '인터그레이터드Integrated 리조어트Resort' 컨스트럭션Construction 월with 에이a 파이브5-데이day 워크Workweek (주5일 근무에 '종합리조트' 건설 봄)

더The 포어-데이4-day 워크workweek 시스템system 이즈is 비잉being 인트러두스트리 introduced 인in 세버럴several 컨트리즈countries 인in 어디션addition 투to 더the 파이브-데이5-day 워크workweek 시스템system, 언드and 섬some 컴퍼니즈companies 인in 코어리어Korea 아아are 올소우also 임플러멘팅implementing 잇it. (주5일 근무제에서 더 나아가 주4일 근무제도가 여러 나라에 도입되고 있고, 우리나라의 일부 기업에서도 실행되고 있다). 듀Due 투to 더the 리덕션reduction 인in 워킹working 아우어즈hours 언드and 인크리스 increase 인in 레저leisure 타임time, 데어there 해즈has 빈been 어a 봄boom 인in 더the 컨스트럭션construction 어브of 인터그레이터드integrated 리조어트스resorts 인in 더the 릴리얼エステ이트estate 디벨롭먼트development 인더스트리industry. (근무 시간의 단축과 여가 시간의 증가로 인하여 실시로 부동산 개발업계에 종합리조트 건설 봄이 일고 있다). 디스This 이즈is 비카즈because 어a 캄프리헨시브comprehensive 리조어트resort 월with 퍼실리티즈facilities 포어for 패밀리즈families 투to 엔조이enjoy 터게더together, 서치such 애즈as 캔더미니엄즈condominiums, 갈프golf, 스키잉skiing, 스위밍swimming, 언드and 씹theme 파아크스parks, 이즈is 컨시더드considered 더the 베스트best 레저leisure 퍼실리티facility 투to 비be 인in 더the 스파틀라이트spotlight. (콘도, 골프, 스키, 수영, 주제공원 등 가족이 함

께 즐길 수 있는 시설을 두루 갖춘 종합리조트가 각광받을 수 있는 최적의 레저시설로 여겨지기 때문이다).

어코어딩According 투to 디the 인더스트리industry, 더메스틱domestic 메이저major 컨글라머لت스conglomerates 서치such 애즈as 삼성Samsung, 엘지LG, 해눠Hanwha, 언드and 해늬Hanwha 아야are 커런틀리currently 드라이빙driving 더the 컨스트럭션construction 어브of 누new 인터그레이터드integrated 리조어트스resorts 오어or 디the 익스팬션expansion 어브of 이그지스팅existing 퍼실러티즈facilities. 어디셔널리Additionally, 데어there 이즈is 어a 비저벌visible 트렌드trend 어브of 인발브먼트involvement 프럼from 포런foreign 인베스먼트investment 펌즈firms. (업계에 따르면 현재 종합리조트를 새로 짓거나 기존시설의 증축을 추진하고 있는 국내 대기업은 삼성, LG, 한솔, 한화 등이며 외국계 투자회사의 참여 움직임도 가시화되고 있다).

샘성Samsung 에벌랜드Everland 리선틀리recently 어나운스트announced 어a 메이저major 플랜plan 투to 디밸럽develop 디the 이그지스팅existing 포어4 밀련million 스렐square 미터즈meters 어브of 양진Yongin 에벌랜드Everland 랜드land, 어브of 위치which 오운리only 식스헌드러드싸우전드600,000 스렐square 미터즈meters 아야are 커런틀리currently 인in 유스use, 인투into 어a 캄프리헨시브comprehensive 리조어트resort 타운town. 디스This 무브move 해즈has 풋put 이그지스팅existing 플레여즈players 안on 에지edge. (삼성에벌랜드는 현재 60만평만이 쓰이고 있는 용인 에벌랜드 부지 400 만평을 종합 리조트 타운으로 개발하겠다는 주요 계획을 최근 발표, 기존 업체들을 긴장시키고 있다).

샘성's Samsung's 앰비션ambition 이즈is 투to 크리에잇create 어a 월드world-클래스class 리조어트resort 캠플렉스complex, 서패싱surpassing 이빈even 디즈닐랜드Disneyland 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States, 바이by 애딩adding 러그저리luxury 칸더미니엄즈condominiums, 하이high-엔드end 패션fashion 아웃렛outlet 마아켓스markets, 언드and 에이a 트웬티세번27-호올hole 갈프golf 코어스course 투to 에벌랜드Everland, 위치which 이즈is 올레디already 더the 탑top 씽theme 파아크park 엑랙션attraction 인in 사우쓰South 코어리어Korea 월with 스트롱strong 컴페티티브니스competitiveness. (국내 최고의 경쟁력을 갖춘 주제공원 작품인 에벌랜드에 고급 콘도미니엄, 패션 명품아웃렛 마켓, 27홀규모 골프장 등을 더해 미국 디즈니랜드에 버금가는 세계적인리조트단지를 세운다는 것이 삼성의 야심이다).

핸설Hansol 디밸럽먼트Development 이즈is 올소우also 메이킹making 서그니피컨트significant 스트라이즈strides 인in 더the 디밸럽먼트development 어브of 핸설Hansol 오육Oak밸리Valley 인in 워우뉴Wonju, 강완Gangwon 프라번스Province. (한솔개발도 강원도 원주의 한솔오크밸리 개발에 박차를 가하고 있다). 인In 어디션addition 투to 디the 이그지스팅existing 퍼실러티즈facilities 라익like 세번핸드러드일레번711 칸더미니엄즈condominiums, 에이a 트웬티세번27-호올hole 멤버즈members-오운리only 갈프golf 코어스course, 언드and 에이a 세번7-호올hole 퍼블릭public 갈프golf 코어스course, 데이they 아야are 플래닝planning 투to 컨스트럭트construct 에이a 나인9-호올hole 멤버즈members-오운리only 갈프golf 코어스course 바이by 넥스트next 이어year. 퍼더모어Furthermore, 데이they 아야are 퍼수잉pursuing 더the 컨스트럭션construction 어브of 어a 스키ski 리조어트resort 월with 나인9 슬로웁스slopes 쓰루through 포런foreign 인베스먼트investment 엑랙션attraction(콘도 711실, 회원제 골프장 27홀, 퍼블릭 골프장 7홀의 기존시설에 내년까지 회원제 골프장 9홀을 추가로 건설하는데 이어 외자유치를 통해 슬로프 9면 규모의 스키장 건설을 추진하고 있다).

원스Once 더the 스키ski 리조어트resort 컨스트럭션construction 이즈is 컴플리터드completed, 데이they 플랜plan 투to 이스태블리쉬establish 어a 캄프리헨시브comprehensive 리조어트resort 타운town 웨어where 리타이리즈retirees, 애즈as 웰well 애즈as 패밀리즈families, 캔can 엔조이enjoy, 컴플릿complete 월with 어a 하스피털hospital, 시느여senior 레저leisure 퍼실러티즈facilities, 에저케이셔널educational 인스티튜션즈institutions, 언드and 모어more. (스키장 건설이 완료되면 병원, 노인 여가시설, 교육시설 등을 갖춘 실버 타운을 건립해 은퇴한 노인을 비롯한 가족 모두가 즐길 수 있는 종합리조트타운을 세운다는 계획이다).

한솔Hansol 디벨럽먼트Development 해즈has 스테이티드stated 댓that 데이they 에임aim 투to 프러바이드provide 제너레이션generation-스퍼시픽specific 레저leisure 퍼실러티즈facilities, 오퍼링offering 에이a "실버Silver 타운Town" 포어for 디the 엘더리elderly, 갈프golf 코어서즈courses 포어for 미덜middle-에이지드aged 인더비저월즈individuals, 스키ski 퍼실러티즈facilities 포어for 영young 어덜트스adults, 언드and 워터water 파아크스parks 언드and 네이처nature 러닝learning 센터즈centers 포어for 칠드런children. (한솔개발은 "노년층은 실버타운, 중년층은 골프장, 청년층은 스키장, 어린이들은 워터파크와 자연학습장 등 세대별 레저시설을 갖추게 된다"며) 데이They 올소우also 멘션드mentioned 데어their 플랜즈plans 투to 크리에잇create 어a 월드world-클래스class 마운틴mountain 리조어트resort 시멀러similar 투to 칼라라도우'즈Colorado's 비버Beaver 크릭Creek 리조어트Resort 인in 더 유나이터드United 스테잇스States. ("미국 콜로라도의 비버클릭 리조트와 같은 세계적인 산악형 리조트를 계획하고 있다"고 말했다).

해눠Hanhwa 리조어트Resort, 위치which 아퍼레일스operates 더the 라아저스트largest 캠프리헨시브comprehensive 리조어트resort 인in 사우쓰South 코어리어Korea, 이즈is 올소우also 빌딩building 어너더another 캠프리헨시브comprehensive 리조어트resort 월with 갈프golf 코어서즈courses 언드and 어a 슬레딩sledding 에어리어area 인in 더the 반게이Bonggae 레크리에이션Recreation 포어러스트Forest 앗at 더the 풋foot 어브of 마운트Mount 헬러Halla 안on 제주Jeju 아일랜드Island. (국내 최대규모의 종합리조트를 운영하고 있는 한화리조트도 제주도 한라산기슭봉개휴양림에 골프장과 눈썰매장 등을 갖춘 또 하나의 종합리조트를 짓고 있다). 어디셔널리Additionally, 니어near 인촌Incheon 인터내셔날International 에어포어트Airport, 인in 더the 요유도우Yongyudo 에어리어area, 디the 어스US-베이스트based 시더벌류케이에이CWKA 코어퍼레이션Corporation 이즈is 플래닝planning 투to 디벨럽develop 에이a 투포인트원쓰리2.13 밀련million 스퀄square 미터meter 비치beach 리조어트resort 월with 어a 네이처nature 익스피어리언스experience 파아크park, 인터내셔날international 컨벤션convention 센터center, 언드and 오우서네어리엄oceanarium. 디스This 시그널즈signals 더the 프라스펙트prospect 어브of 에이a "고울던Golden 에어러Era 어브of 캠프리헨시브Comprehensive 리조어트스Resorts" 인in 사우쓰South 코어리어Korea. (이밖에 인천국제공항 근처 용유도지구에는 미국계 CWKA사가 자연체험장, 국제컨벤션센터, 해양수족관 등을 갖춘 213만평 규모의 해변 종합리조트를 추진하고 있어, 국내에 '종합리조트 전성시대'가 열릴 전망이다).

[소어스Source: 얀hapYonhap 뉴즈News] [자료: 연합뉴스]

### 3.10 조이풀Joyful 라운지Lounge (룸Room) 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (기쁨관(방) 작품업)

어A 스몰small 씽theme 파아크park 인스톨드installed 위씬within 어a 빌딩building 이즈is 러퍼드referred 투to 애즈as 에이a "조이Joy 퍼빌련Pavilion" 오어or "조이Joy 룸Room." (건물내에 설치된 소형 주제 공원을 기쁨관(방)이라 한다).

데어There 아아are 베어리어스various 타입스types 어브of 레크리에이션recreational 퍼실러티즈facilities. (유희시설의 종류는 다양하다). 애즈As 포어for 라이드ride 퍼실러티즈facilities, 데어there 아아are 코우스터즈coasters, 페어리스Ferris 월즈wheels, 래퍼드rapid 라이즈rides, 리버river 래프팅rafting, 언드and 프리폴즈freefalls. 인In 텀즈terms 어브of 어드밴스트advanced 텍날러지technology 엑랙션즈attractions, 데어there 아아are 시밀레이터즈simulators, 버추얼virtual 리앨러티reality 익스피어리언시즈experiences, 쓰리디3D 라이즈rides, 언드and 라아지large-포어맷format 스크린즈screens 라익like 아이맥스IMAX. (탑승시설로는 코스터, 관람차, 래피드 라이드, 급류타기, 프리폴이 있고, 첨단기술을 이용한 시설로는 시뮬레이터, 가상현실, 3D, 대형 영상화면 아이맥스 화상 등이 있다).

인In 디the 엔터테인먼트entertainment 캐터고어리category, 데어there 아아are 뮤직music 쇼우즈shows, 스탠트stunt 쇼우즈shows, 퍼레즈parades, 언드and 모어more. (소 계통으로

는 뮤직쇼, 스텐트쇼, 퍼레이드 등이 있다).

디The 인스탈레이션installation 어브of 베어리어스various 서치such 엘러먼트스 elements 캔스터튜스constitutes 더the 썸theme 파아크park 엑랙션attraction 인더스트리industry. (이런 것들을 다양하게 설치한 것이 주제공원 작품업이다).

스펜딩Spending 앤an 인타여entire 데 이day 월with 패밀리family 앱at 어a 썸theme 파아크park 리콰일즈requires 어 a 버라이어티variety 어브of 레크리에이셔널recreational 퍼실러티즈facilities; 위다우트without 템them, 비지터즈 visitors 월will 네버never 비be 폴리 fully 새터스파이드satisfied 월with 더 the 파아크park 익스피어리언스 experience. (꼬박 하루를 가족과 보내는 데 여러 가지 유희시설이 없으면 입장객은 결코 그 공원에 만족하지 않는다). 이빈Even 이프if 인크리싱increasing 더the 넘버number 어브of 레크리에이셔널recreational 퍼실러티즈facilities 이즈is 이네버터벌inevitable, 와이why 낫not 포우커스focus 안on 엔슈링ensuring 댓that 커스터머즈customers 캔can 엔조이enjoy 텁셀브즈themselves 두링during 댓that 타임time? (유희 시설수를 늘리는 것이 어쩔 수 없는 일이라고 해도 그 시간에 고객이 즐길 수 있게 하면 어떨까)?

포어For 인스턴스instance, 크리에이팅creating 나잇타임nighttime 데이트date 코어서즈 courses 포어for 커플즈couples 인in 보우쓰both 어번urban 센터즈centers 언드and 서버번 suburban 에어리어즈areas 쿠드could 비be 어a 그레이트great 아이디어idea. (예를 들면 대도시 중심지와 근교에 연인들을 위한 야간 데이트 코스를 만드는 것이다).

바이By 두잉doing 소우so, 더the 타임time 스펜트spent 인in 더the 파아크park 쿠드could 비컴become 쇼어터shorter. (그렇게 하면 파크공원에 있는 시간이 짧아진다). 더The 폼즈 forms 어브of 레크리에이셔널recreational 퍼실러티즈facilities 데이they 유털라이즈utilize 아아are 올소우also 리머터드limited. (이들이 이용하는 유희시설의 형태도 제한적이다).

인In 댓that 케이스case, 더the 타입스types 어브of 레크리에이셔널recreational 퍼실러티즈 facilities 멘션드mentioned 얼리어earlier 캔can 비be 컴프레스트compressed 인투into 어a 퓨few 캐터고어리즈categories. (그렇다면 앞서 예로 든 유희시설의 종류도 몇 개로 압축할 수 있다).

디즈These 아아are 러퍼드referred 투to 애즈as "조이Joy 퍼빌련즈Pavilions" 오어or "조이 Joy 룸즈Rooms." (이를 기쁨관(방)이라 한다). 모우스트Most 라익리likely, 어a 퓨few 어드밴스트advanced 텍날러지technology 엑랙션즈attractions 언드and 게이밍gaming 디바이서즈 devices 월will 비be 더the 센트럴central 포우커스focus. (아마 첨단기술형 몇 가지와 게임기기가 중심이 될 것이다). 퍼실러티즈Facilities 댓that 해브have 올레디already 리두스트 reduced 더the 스코웁scope 어브of 레크리에이셔널recreational 오퍼링즈offerings 인in 디스this 매너manner 두do 이그지스트exist. (이와 같이 유희시설을 축소시킨 시설은 이미 존재한다).

인In 저팬Japan, 파아크스parks 컨스트럭터드constructed 바이by 시거Sega 언드and 냄코우 Namco 아아are 이그잼펄즈examples 어브of 디스this. (일본에서는 세가와 남코가 건설한 파크가 그것이다). 와일While 디즈these 아아are 낫not 애즈as 라아지large-스케일scale 애즈 as 썸theme 파아크park 엑랙션즈attractions, 데이they 아아are 올소우also 낫not 미어mere 게임game 센터즈centers. (이들은 주제공원 작품처럼 대규모는 아니지만 그렇다고 단순한 게임센터도 아니다). 뒤Due 투to 데어their 스트롱strong 포우커스focus 안on 인두싱inducing



피그여Figure 20: 조이Joy 퍼빌련Pavilion 익스티어리어Exterior 뷰View (로우케이션Location: 워울것Wolgot-dong, 시웅Sicheung 시티City, 자이이안지Gyeonggi 프라번스Province) (그림 20 기쁨관 전경 (설치장소: 경기도 시흥시 월곶동))

그리고 그 유희시설을 이용하는 입장객은 결코 그 유희시설을 만족하지 않는다. 이는 Even if 인크리싱increasing 더the 넘버number 어브of 레크리에이셔널recreational 퍼실러티즈facilities 이즈is 이네버터벌inevitable, 와이why 낫not 포우커스focus 안on 엔슈링ensuring 댓that 커스터머즈customers 캔can 엔조이enjoy 텁셀브즈themselves 두링during 댓that 타임time? (유희 시설수를 늘리는 것이 어쩔 수 없는 일이라고 해도 그 시간에 고객이 즐길 수 있게 하면 어떨까)?

포어For 인스턴스instance, 크리에이팅creating 나잇타임nighttime 데이트date 코어서즈 courses 포어for 커플즈couples 인in 보우쓰both 어번urban 센터즈centers 언드and 서버번 suburban 에어리어즈areas 쿠드could 비be 어a 그레이트great 아이디어idea. (예를 들면 대도시 중심지와 근교에 연인들을 위한 야간 데이트 코스를 만드는 것이다).

바이By 두잉doing 소우so, 더the 타임time 스펜트spent 인in 더the 파아크park 쿠드could 비컴become 쇼어터shorter. (그렇게 하면 파크공원에 있는 시간이 짧아진다). 더The 폼즈 forms 어브of 레크리에이셔널recreational 퍼실러티즈facilities 데이they 유털라이즈utilize 아아are 올소우also 리머터드limited. (이들이 이용하는 유희시설의 형태도 제한적이다).

인In 댓that 케이스case, 더the 타입스types 어브of 레크리에이셔널recreational 퍼실러티즈 facilities 멘션드mentioned 얼리어earlier 캔can 비be 컴프레스트compressed 인투into 어a 퓨few 캐터고어리즈categories. (그렇다면 앞서 예로 든 유희시설의 종류도 몇 개로 압축할 수 있다).

디즈These 아아are 러퍼드referred 투to 애즈as "조이Joy 퍼빌련즈Pavilions" 오어or "조이 Joy 룸즈Rooms." (이를 기쁨관(방)이라 한다). 모우스트Most 라익리likely, 어a 퓨few 어드밴스트advanced 텍날러지technology 엑랙션즈attractions 언드and 게이밍gaming 디바이서즈 devices 월will 비be 더the 센트럴central 포우커스focus. (아마 첨단기술형 몇 가지와 게임기기가 중심이 될 것이다). 퍼실러티즈Facilities 댓that 해브have 올레디already 리두스트 reduced 더the 스코웁scope 어브of 레크리에이셔널recreational 오퍼링즈offerings 인in 디스this 매너manner 두do 이그지스트exist. (이와 같이 유희시설을 축소시킨 시설은 이미 존재한다).

인In 저팬Japan, 파아크스parks 컨스트럭터드constructed 바이by 시거Sega 언드and 냄코우 Namco 아아are 이그잼펄즈examples 어브of 디스this. (일본에서는 세가와 남코가 건설한 파크가 그것이다). 와일While 디즈these 아아are 낫not 애즈as 라아지large-스케일scale 애즈 as 썸theme 파아크park 엑랙션즈attractions, 데이they 아아are 올소우also 낫not 미어mere 게임game 센터즈centers. (이들은 주제공원 작품처럼 대규모는 아니지만 그렇다고 단순한 게임센터도 아니다). 뒤Due 투to 데어their 스트롱strong 포우커스focus 안on 인두싱inducing

조이joy, 데이they 아아are 올소우also 러퍼드referred 투to 애즈as "조이Joy 퍼빌런즈Pavilions" (오써'즈author's 클레임claim). (기쁨 유발 성격이 강해 "기쁨관(저자의 주장)"이라고도 부른다).

유You 캔can 씽크think 어브of 잇it 애즈as 그래주얼리gradually 인트러두싱introducing 엘러먼트스elements 어브of 레크리에이션recreational 퍼실러티즈facilities 파운드found 인in 플레이서즈places 라익like 디즈닐랜드Disneyland. (디즈니랜드 등에 있는 유희시설을 조금씩 부분적으로 도입했다고 생각하면 된다). 이프If 데어there 워were 스타아Star 투어즈Tours 언드and 스페이스Space 마운틴Mountain 라이트right 인in 더the 하아트heart 어브of 더the 시티city, 잇it 워드would 비컴become 어a 타픽topic 어브of 디스커션discussion 안on 잇스its 오운own. (거리 한복판에 스타 투어즈와 스페이스 마운틴이 있다면 그것 자체로 화제가 될 것이다). 플래닝Planning 언드and 컨스트럭팅constructing 서치such 퍼실러티즈facilities 워던'twouldn't 포우즈pose 서그니피컨트significant 챌런지즈challenges, 애즈as 데이they 아아are 시멀러similar 투to 더the 크리에이션creation 어브of 씽theme 파아크park 엑랙션즈attractions. (이런 시설의 기획과 건설은 주제공원 작품과 같기 때문에 별로 큰 어려움은 없다).

퍼더모어Furthermore, 신스since 데어there 이즈is 노우no 니드need 포어for 배스트vast 익스팬시즈expanses 어브of 랜드land, 위치which 오편often 프리젠틱스presents 어a 메이저major 챌런지challenge 웬when 플래닝planning 씹theme 파아크park 엑랙션즈attractions, 디즈these 퍼실러티즈facilities 캔can 비be 빌트built 위씬within 시티city 센터즈centers 오어or 이빈even 인사이드inside 빌딩즈buildings. (또한 주제공원 작품 건설을 계획할 때 가장 큰 문제가 되는 넓은 토지가 필요하지 않기 때문에 도시 중심지나 빌딩 안에도 세울 수 있다). 이그잼펄즈Examples 어브of 디스this 캔can 비be 신seen 인in 더the 시뮬레이션simulation 씨어터즈theaters 파운드found 인in 유너버설Universal 시티워CityWalk 인in 로스Los 앤젤리스Angeles 언드and 디the 엑스캘러버Excalibur 호우텔Hotel 인in 라스Las 베이거스Vegas. 모어로우버Moreover, 어a 리선트recent 인스턴스instance 이즈is 더the 컨스트럭션construction 어브of 더the 누New 요어크York 스카이Sky 라이드 Ride 위씬within 디the 엠파여Empire 스테이트State 빌딩Building 인in 누New 요어크York 시티City (미국 로스앤젤레스의 유니버설 시티 워크와 라스베이거스의 엑스칼리버 호텔 등에 있는 시뮬레이션 극장이 그 대표적인 예이고 최근에는 뉴욕의 엠파이어 스테이트 빌딩에 뉴욕 스카이라이드가 건설되었다).

데어There 아아are 세버럴several 어번urban-베이스트based 시뮬레이터즈simulators 인in 토우키오우Tokyo 언드and 오우사커Osaka, 저팬Japan. (일본의 도쿄, 오사카에 도시입지형 시뮬레이터가 몇 군데 있다).

잇It 워드would 비be 업로웁리엇appropriate 투to 컨시더consider 디the 아이맥스IMAX 무비movie 엑랙션attraction 앳at 더the 데이지언Daejeon 엑스포우Expo 엑서비션Exhibition 센터Center 애즈as 어a 품form 어브of 조이Joy 퍼빌런Pavilion. (대전 엑스포 박람회장에서 볼 수 있는 아이맥스 영화 작품관도 기쁨관이라고 해도 좋을 것이다). 디스This 이즈is 어a 프라머싱promising 필드field 원with 스트롱strong 비즈너스business 퍼텐셜potential 포어for 더the 퓨처future. (앞으로 사업성이 유망한 분야이다).

### 3.10.1 시넷라펄러스Cinetropolis (시네트로폴리스)

원One 어브of 더the 모우스트most 렙러젠티브representative 이그잼펄즈examples 어브of 조이Joy 홀Hall 캔can 비be 파운드found 인in 더the 시넉도우치Synecdoche, 누New 요어크York 바이by 차얼리Charlie 코프먼Kaufman, 어a 필름film 프러두스트produced 바이by 디the 어메리컨American 컴퍼니company, 시드니Sidney 키멜Kimmel 엔터테인먼트Entertainment. (기쁨관의 대표적인 예로 들어야 할 것이 미국 아이워크스사의 "시네트로폴리스"이다).

아이웍스iWerks, 앳at 원one 포인트point, 와즈was 어a 벤처venture 엔툐라이즈enterprise

인 in 더the 라아지large 스크린screen 언드and 시밀레이터simulator 필드field 파운디드 founded 바이by 다널드Donald 아이웍스Iwerks, 후who 와즈was 원스once 앤an 앰플로이이 employee 어브of 디즈니Disney. (아이워크스사는 한때 디즈니의 직원인 도널드 아이워크스의 스텐 키젤이 설립한 대형 영상화면 및 시뮬레이터 분야의 벤처기업이다). 커런틀리Currently, 인 in 디스this 필드field, 잇it 이즈is 컨시더드considered 어a 프라머싱promising 컴퍼니 company 얼롱사이드alongside 아이맥스IMAX. (현재 이 분야에서 아이맥스사와 더불어 유망한 기업으로 평가받고 있다). 인In 퍼티컬러particular, 더the "버추얼Virtual 애드벤처 Adventure" 언베일드unveiled 앳at 더the 나인틴나인티쓰리1993 언드and 나인틴 나인티포어 1994 아이에이에이피에이IAAPA 트레이드Trade 쇼우즈Shows 가아너드garnered 서그니피컨트significant 어텐션attention 애즈as 더the 퍼스트first 메이저major 버추얼virtual 리앨러티 reality 라이드ride 엑랙션attraction. (특히 1993년 1994년 IAAPA 교역전시회에서 발표된 "가상모험"은 첫 대형 가상현실 탑승시설로 주목을 받았다). 더The 텀term "퍼스트first" 시그너파이즈signifies 댓that, 업up 언틸until 댓that 포인트point, 버추얼virtual 리앨러티 reality 라이드ride 엑랙션즈attractions 해드had 빈been 인더비저월individual 언드and 클로우즈드 closed 익스피어리언시즈experiences, 웨어where 이치each 퍼션person 워어wore 매크스 masks 오어or 글러브즈gloves 언드and 소saw 데어their 오운own 유닉unique 비펄즈 visuals. 월With 더the "버추얼Virtual 애드벤처Adventure," 멀터펄multiple 피펄people 워 were 에이벌able 투to 사이멀테이니어슬리simultaneously 익스피어리언스experience 더the 세임same 버추얼virtual 컨텐트content. ("처음"이라는 말은 그때까지 가상현실 탑승시설이 한 사람씩 마스크나 글러브를 끼고 각자의 영상만을 보는 폐쇄형이었던 것에 반해, 많은 사람들이 동시에 같은 영상을 체험할 수 있게 되었음을 뜻한다). 와이Why 디드did 디스this 퍼티컬러 particular 이너베이션innovation 엑랙트attract 어텐션attention? (왜 이것이 주목받게 된 것일까)?

비카즈Because, 프럼from 어a 비즈너스business 퍼스펙티브perspective, 데어there 와즈 was 어a 니드need 투to 어카머데이트accommodate 어a 라아지large 넘버number 어브of 피펄people 사이멀테이니어슬리simultaneously. (사업인 이상, 동시에 많은 사람들을 수용해야 할 필요가 있었기 때문이다). 이프If 오운리only 원one 퍼션person 쿠드could 파아티서페이트participate 앳at 어a 타임time, 잇it 워드would 비be 하일리highly 이니피션트inefficient 언드and 쿠드could 올소우also 네거티블리negatively 어펙트affect 더the 무드mood 어브of 디the 어컴퍼니잉accompanying 비지터즈visitors. (한번에 한 사람밖에 참가할 수 없다면 너무나 비효율적이고 함께 온 입장객의 기분도 상하게 할 수 있다). 퍼더모어Furthermore, 두링during 댓that 타임time, 웬when 어a 싱걸single 그룹group 와즈was 세퍼레이터드 separated 인투into 어브저버즈observers 언드and 파아티서펀트스participants, 잇it 레드led 투to 어a 서그니피컨트significant 디새티스팩션dissatisfaction 애즈as 어a 씹theme 파아크 park 엑랙션attraction 레크리에이셔널recreational 퍼실리티facility, 애즈as 잇it 코즈드 caused 어a 로스loss 어브of 오우버롤overall 코우히전cohesion. (또한 하나의 그룹이 관찰자와 피관찰자로 분리되어 일체감을 잃게 되기 때문에 주제공원 작품 유희시설로서는 상당히 불만이 많았던 시절이었다).

인In 칸트래스트contrast, 버추얼Virtual 애드벤처즈Adventures 와즈was 어a 라이드ride 댓 that 얼라우드allowed 업up 투to 식ssix 피펄people 투to 라이드ride 터게더together 사이멀테이니어슬리simultaneously 와일While 잇it 와즈was 낫not 옛yet 컨시더드considered 어a 라아지-스케일large-scale 엑랙션attraction 잇it 게인드gained 어텐션attention 애즈as 어a 누new 프라덕트product 댓that 서패스트surpassed 더the 텍날러지technology 어브of 이그지스팅existing 버추얼virtual 리앨러티 reality 디바이서즈devices. (이에 반해, "가상모험"은 여섯 명이 동시에 함께 탑승하는 시설로 아직 대형이라고는 할 수 없지만, 기존의 가상현실 기기의 기술을 활용 뛰어넘는 신제품으로 주목받고 있다).

이프If 식ssix 피펄people 캔can 라이드ride 인in 원one 라이드ride, 뎐then 메니many 비지터즈visitors 캔can 유즈use 잇it 바이by 인스톨링installing 멀터펄multiple 라이즈rides 댓 that 무브move 사이멀테이니어슬리simultaneously. (한 대에 여섯명씩 들어간다면 몇 대만 들여놓아 동시에 움직이게 해도 많은 입장객들이 이용할 수 있다). 유너버설Universal 스튜디

오우즈Studios 백Back 투to 더the 퓨처Future 라이드Ride, 위치which 이즈is 앤an 에잇시터 8-seater 라이드ride, 캔can 비be 컨시더드considered 투to 해브have 리치트reached 어a 시멀러similar 레벌level 포어for 디스this 리전reason. (유니버설 스튜디오의 연기 탑승시설인 "백 투 더 푸쳐 라이드"가 8인승이기 때문에 거의 비슷한 수준에 도달해 있다고 할 수 있다). 버추얼Virtual 애드벤처Adventure 이즈is 어a 라이드ride 댓that 미믹스mimics 어a 스몰 small 서브머린submarine. ("가상모험"은 소형 잠수함을 모방한 탑승시설이다). 패선저즈 Passengers 아아are 어사인드assigned 로울즈roles 애즈as 크루crew 멤버즈members 인in 그룹스groups 어브of 식스six. (승객은 6인 1조로 승무원 역할을 할당받는다). 이치Each 그룹 group 어브of 식스six 패선저즈passengers 이즈is 어사인드assigned 어a 로울role, 위치 which 인클루즈includes 캡틴captain, 파일럿pilot, 투two 엔저니어즈engineers. (각각의 역할은 지휘관, 조종사, 감시원(두사람) 매직 핸드 조작원(두사람)이다). 패선저즈Passengers, 오어 or 인in 디스this 케이스case, 더the 게스트스guests, 웨어wear 스페셜special 쓰리디3D 글래서즈glasses. (승무원, 즉 입장객은 3D용 특수 안경을 낀다). 올All 패선저즈passengers 뷔 view 더the 세임same 스크린screen. (보는 스크린은 모두 같다). 인In 어더other 워즈words, 올all 크루crew 멤버즈members 아아are 와칭watching 더the 세임same 스크린screen. (즉 승무원 전원이 같은 화면을 보는 것이다).

더The 타이틀title 어브of 더the 버추얼virtual 리앨러티reality 비디오우video 커런틀리 currently 비잉being 유즈드used 이즈is 엑스퍼디션Expedition 투to 레익Lake 네스Ness. (현재 사용되고 있는 가상현실 영상의 제목은 "네스 호수 원정대"이다). 더The 플랏plot 어브 of 더the 스토어리story 이즈is 어바우트about 아페레이팅operating 어a 서브머린submarine 투to 릿리브retrieve 다이너소어dinosaur 에그즈eggs 안on 더the 바텀bottom 어브of 더the 레익lake. (이야기의 줄거리는 잠수정을 조종해서 호수 바닥에 있는 공룡알을 회수하려 가는 것이다). 이프If 더the 브리딩breathing 어브of 더the 크루crew 멤버즈members 더전'tr doesn't 매치match, 잇it 더전'tr doesn't 웍work 웰well. (승무원들의 호흡이 맞지 않으면 잘 안 된다). 두링During 더the 라이드ride, 이프if 더the 크루'zcrew's 브리딩breathing 이즈is 낫not 인in 싱크sync, 잇it 메이may 낫not 고우go 웰well 올소우Also, 이프if 어a 자이언트 giant 악터푸스octopus 어택스attacks 두링during 더the 라이드ride 언드and 더티즈dirtyes 더the 글래스glass 오어or 이프if 더the 크루crew 미스핸덜즈mishandles 더the 매직magic 핸드hand 컨트로울즈controls 와일while 트라이잉trying 투to 리커버recover 어a 하아드-투 파인드hard-to-find 에그egg, 잇it 메이may 플라이fly 어웨이away 서렐somewhere. (도중에 큰 문어가 습격해서 유리창을 훔으로 더럽히거나 겨우 발견한 알도 매직핸드 조작을 잘못하게 되면 어디론가 날아가 버린다).

에브리Every 크루crew 멤버member 머스트must 풀필fulfill 데어their 리스펙티브respective 로울즈roles. (승무원 전원이 자기 역할을 다하지 않으면 안된다). 잇It 메이may 비be 서뭣 somewhat 챌린징challenging, 벗but 잇it 파스터즈fosters 어a 스트롱strong 센스sense 어브of 살러데러티solidarity. (약간 어렵지만 연대감만큼은 돈독해진다). 데이They 사이멀테이니 어슬리simultaneously 아페레일operate 멀티펄multiple 머쉰즈machines 언드and 컴핏 compete 어겐스트against 이치each 어더other. (동시에 여러 개의 기계를 작동시켜 경쟁한다). 섬타임즈Sometimes, 더the 트랩trap 셋set 바이by 어더즈others 인터셉트스intercepts 더the 볼ball 원one 인텐디드intended 투to 캐치catch. (자신이 잡으려고 한 알을 다른 함정이 가로채 가는 일도 있다). 인In 어더other 워즈words, 더the 버추얼virtual 리앨러티reality 비쥘즈visuals 프라그레스progress 사이멀테이니어슬리simultaneously 포어for 낫not 오운리 only 원'즈one's 오운own 트랩trap 벗but 올소우also 포어for 올all 더the 크루crew 멤버즈 members 어브of 어더other 트랩스traps 파아티서페이팅participating 터게더together. (즉 가상현실 영상은 자신의 함정뿐만 아니라, 함께 참가하고 있는 다른 함정의 승무원 모두에게 동시에 같은 내용이 진행된다). 잇It 이즈is 앤an 엑랙션attraction 댓that 메익스makes 엑설런트excellent 유스use 어브of 더the 캐릭터리스틱스characteristics 어브of 버추얼virtual 리앨러티reality. (가상 현실의 특성을 훌륭하게 활용한 어트랙션이다). 인In 어디션addition, 시네필러스Cinepolis 해즈has 베어리어스various 엔터테인먼트entertainment 퍼실러티즈 facilities 서치such 애즈as 어a 라아지large 비디오우video 스크린screen, 어a 쓰리디3D 씨

어터theater, 언드and 어a 서컬Circle 비전Vision 쓰리헌드러드식스티360 디그리degree 로우테이션rotation 잇It 이즈is 어a 조이-인두싱joy-inducing 센터center 컴포우즈드composed 어브of 어a 셋set 어브of 레스터란트스restaurants 언드and 리테일retail 퍼실러티즈facilities. (“시네트로폴리스”는 그 밖에도 대형 영상화면, 3D극장, 서클 비전(360도회전)과 같은 유희시설이 있고, 거기에 음식점, 판매시설이 어우러져 한 세트로 이루어진 기쁨유발 센터이다). 더The 컴퍼니company 아이웍스iWorks 이즈is 루킹looking 투to 익스팬드expand 디스this 프라젝트project 글로우벌리globally. (아이워크스사는 이 프로젝트를 전세계로 확대시키려 하고 있다).

더The 퍼스트first 퍼실리티facility 오우펀드opened 인in 재뉴에어리January 나인틴나인티포어1994 앳at 더the 팍스워즈Foxwoods 커시노우Casino 인in 커네티컷Connecticut. (제1호 시설이 코네티컷 주의 폭스우드 카지노에 1994년 1월에 개장했다). 더The 코우이그지스턴스coexistence 어브of 커시노우즈casinos 언드and 엔터테인먼트entertainment 퍼실러티즈facilities 이즈is 올소우also 어브저브드observed 인in 라스Las 베이거스Vegas, 위치which 이즈is 컨시더드considered 어a 트렌드trend 인in 디the 엔터테인먼트entertainment 인더스트리industry. (카지노와 기쁨유발 시설이 공존하는 현상이 라스베이거스에서도 나타나고 있는데, 이는 기쁨유발 업계에서는 하나의 흐름이다).

시냇라플리스Cinetropolis 이즈is 올소우also 스케줄드scheduled 투to 엔터enter 저팬Japan, 언드and 잇it 월will 비be 핸덜드handled 바이by 디the 이토우추ITOCHU 컴퍼니company. (시네트로폴리스는 일본에도 들어올 예정으로 “이토츄”상사가 담당한다). 더The 퍼스트first 퍼실리티facility 인in 저팬Japan 와즈was 이스타블리쉬트established 어제이션트adjacent 투to 어a 샤픽shopping 센터center 인in 야우Yao, 아이치Aichi 프리펙처Prefecture. (일본의 제1호 시설은 아이치현의 야오한 쇼핑센터에 병설되었다). 페이잉Paying 어텐션attention 투to 더the 무브먼트smovements 어브of 아이Eye 웍스Works 컴퍼니company 쿠드could 비be 워쓰와일worthwhile. (아이워크스사의 움직임을 크게 주목해도 좋을 것 같다).

\* 소ースSource: 포우스트Post 씽Theme 파아크 Park (자료: 포스트테마파크)

### 3.10.2 매직Magic 에지edge (매직에지)

인트로두싱Introducing 매직Magic 에지Edge, 어a 누new 버추얼virtual 리얼리티reality 엔터테인먼트entertainment 퍼실리티facility 댓that 이즈is 제너레이팅generating 버즈buzz (새로운 가상현실 유희시설로 화제를 모으고 있는 매직 에지를 소개한다). 매직Magic 에지Edge 이즈is 로우케이터드located 인in 마운틴Mountain 뷰View, 어a 서버브suburb 어브of 샌San 프랜시스코우Francisco. (매직 에지는 샌프란시스코 교외의 마운틴 뷰에 있다). 디스This 플레이스place, 올소우also 노운known 애즈as 실러컨Silicon 밸리Valley, 이즈is 웨어where 더the 월'즈world's 리딩leading 하이-텍high-tech 컴퍼니즈companies 개더gather. (통칭은 실리콘 밸리라고도 부르는 이곳은 세계 최고의 첨단 기업이 모여 있는 곳이다). 매직Magic 에지Edge 피쳐즈features 어a 파이터fighter 젯jet 시뮬레이터simulator 댓that 유틸라이지즈utilizes 텍날러지technology 프럼from 실러컨Silicon 그래픽스Graphics 에스지아이(SGI). (매직 에지에는 실리콘 그래픽스(SGI)사의 기술을 활용한 전투기 시뮬레이터가 있다).

원One 퍼선person 캔can 파일럿pilot 더the 시뮬레이터simulator, 포어밍forming 어a 팀team 월with 쓰리three 버추얼virtual 파이터fighter 젯스jets 투to 랜드land, 내버게이트navigate, 로우케이트locate 타아겟스targets, 언드and 설렉트select 웨핀즈weapons 포어for 어택attack. (한 사람이 시뮬레이터를 타고 가상의 전투기 3대와 한 조를 이루어 착륙하고 조종하면서 목표물을 발견하고 무기를 선택해서 공격한다). 데이They 캔can 올소우also 러시브receive 인스트럭션즈instructions 프럼from 더the 컨트로울control 타워tower 언드and 체인지change 택틱스tactics 어코어딩리accordingly. (통제탑의 지시를 받고 작전을 바꿀 수도 있다). 원스Once 데이they 비컴become 퍼밀르여familiar 월with 더the 시뮬레이터simulator, 데이they 캔can 올소우also 팀team 업up 월with 앤라이즈allies 투to 디바이드divide 어택attack 타아겟스targets. (어느 정도 익숙해지면 우군과 연대해서 공격목표를 분담할 수도 있

다). 어브Of 코어스course, 데어there 아야are 올소우also 파일럿pilot 에어러즈errors 언드and 크래쉬즈crashes 프럼from 비잉being 핫hit 바이by 에너미enemy 미설즈missiles (물론 조종 실수와 적의 미사일을 맞고 추락하는 일도 있다). 더The 타임time 리밋limit 이즈is 트웰브12 미닛스minutes. (시간은 12분간이다).

더The 시뮬레이터simulator 이즈is 컨트로울드controlled 바이by 실러컨Silicon 그래픽스'Graphics' 탑-어브-더-라인top-of-the-line 워크스테이션workstation, 디the 아닉스Onyx (시뮬레이터 조종기로는 실리콘 그래픽스사의 최상급 워크 스테이션 "ONXY"가 있다). 애즈As 에비던스트evidenced 바이by 더the 뷰티beauty 어브of 더the 그래픽스graphics, 패스트fast 프라세싱processing 스피드speed, 언드and 어번던스abundance 어브of 컨트로울control 레버즈levers, 더the 컴퓨터computer 텍날러지technology 이즈is 앤at 어a 레벨level 댓that 이즈is 모어more 던than 새터스팩트리satisfactory. (화면의 아름다움, 전개속도, 조작레버가 많은 것 등에서 알 수 있듯이 컴퓨터기술이 충분히 만족할 만한 수준이다). 데어There 이즈is 어a 랫lot 어브of 에퍼트effort 풋put 인투into 모어more 던than 저스트just 더the 시뮬레이터simulator 잇셀프itself. (시뮬레이터 본체 이외에도 많은 노력이 깃들어 있다). 비포어Before 엔터링entering 더the 캡핏cockpit, 인스트럭션즈instructions 아야are 러시브드 received 프럼from 더the 미션mission 룸room. (탑승시설을 타기 전에는 작전실로부터 지시를 받는다). 애프터After 컴플리팅completing 더the 버추얼virtual 플라이트flight, 데어there 이즈is 올소우also 어a 타임time 포어for 리플렉션reflection 월with 어a 비디오우video 러코어딩recording 어브of 원'즈one's 오운own 플라이트flight 퍼포어먼스performance. (가상비행을 마치고 나면 자신의 비행기록을 담은 비디오로 반성하는 시간도 갖는다).

인사이드Inside 더the 빌딩building, 데어there 이즈is 낫not 오운리only 어a 레스터란트restaurant 언드and 티tea 샵shop 웨어where 유you 캔can 앤조이enjoy 심펄simple 밀즈meals, 벗but 올소우also 캐릭터character 머천다이즈merchandise. (건물 안에는 간단한 요리를 즐길 수 있는 레스토랑과 찻집을 물론 캐릭터 상품도 있다). 매직Magic 에지Edge, 위치which 캔can 비be 컨시더드considered 어a 미니mini 씽theme 파아크park 인in 잇셀프itself, 이즈is 어a 리딩leading 워work 인in 더the 프라이빗private 마야컷market 포어for 실러컨Silicon 그래픽스Graphics. (미니 주제공원 그 자체라 할 수 있는 이 매직에지는 실리콘그래픽스사에 있어서도 민간시장 개척의 선도적인 작품이라고 할 수 있다).

더The 사이트site 이즈is 로우케이터드located 넥스트next 투to 실러컨Silicon 그래픽스Graphics, 언드and 인in 디스this 에어리어area, 오피서즈offices 언드and 리서치research 래브즈labs 어브of 커팅-에지cutting-edge 아아언드디R&D 컴퍼니즈companies 아야are 칸센트레이터드concentrated. (부지는 실리콘 그래픽스사 옆인데 이 일대에는 최첨단 연구개발형기업의 사무실과 연구소가 밀집해 있다). 올도우Although 잇it 메이may 낫not 심seem 라익like 어a 수터벌suitable 플레이스place 포어for 앤an 엔터테인먼트entertainment 퍼실리티facility, 신스since 잇스its 오우퍼닝opening 인in 오거스트August 난인틴나인티포어1994 매직Magic 에지Edge 해즈has 빈been 어a 그레이트great 석세스success 언드and 이빈even 월with 어a 렐러티블리relatively 하이high 피fee 어브of 피프틴달러즈\$15 퍼per 세션session 잇it 이즈is 소우so 패펄러popular 댓that 레저베이션즈reservations 니드need 투to 비be 메이드made 더the 데이day 비포어before 투to 엔터enter 안on 위켄즈weekends. (도저히 유희시설이 입지할 장소라고 생각할 수 없지만, 1994년 8월에 개장한 이래 연일 성황을 이루고 있고 1회 15달러라는 상당히 비싼 요금에도 불구하고 주말에는 전날에 예약해야 입장할 수 있을 정도라고 한다).

잇It 이즈is 트루true 댓that 더the 타야것target 아디언스audience 포어for 디스this 퍼실리티facility 이즈is 어a 스페셜special 그룹group 어브of 컴퓨터computer 텍날러지스트스technologists 후who 해브have 더the 파이낸셜financial 민즈means 언드and 인텔렉추얼intellectual 큐리아서티curiosity 투to 앤조이enjoy 잇it 프릴리freely. (어느 정도 돈이 있고 자유롭게 즐길 수 있는 여유와 지적 호기심을 가진 컴퓨터기술자들인 "특수한" 입장객층을 노린 것이 맞아떨어진 것이다). 잇It 이즈is 어a 티퍼컬typical 프라젝트project 댓that 컴바인즈combines 더the 텍날러지technology 어브of 실러컨Silicon 밸리Valley 언드and 더the 씹theme 파아크park. (실리콘 밸리와 주제공원의 기술이 잘 어우러진 전형적인 프로젝트이다).

\* 소어스Source: 포우스트Post 씽Theme 파아크Park [자료:포스트 테마파크]

### 3.11 인퍼넷Infinite 파서빌러티즈Possibilities: 조이Joy-인두싱Inducing 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (무한 가능한 기쁨유발 작품업)

위We 이그재먼드examined 베어리어스various 케이서즈cases 어브of 조이joy-인두싱inducing 엔툐라이지즈enterprises in 더the 유나이터드United 스테잇스States, 어a 리딩leading 컨트리country inin 디스this 필드field, 엔컴퍼싱encompassing 커머셜commercial 퍼실러티즈facilities, 호우텔즈hotels, 어번urban 디벨롭먼트development, 조이joy-인두싱inducing 센터즈centers, 레스터란트스restaurants, 메더컬medical, 언드and 에저케이셔널educational 퍼실러티즈facilities. (각종 기쁨 유발 작품업의 선진국인 미국의 사례를 통해서상업시설, 호텔, 지역개발, 기쁨유발 센터, 레스토랑, 의료 교육시설 등을 살펴봤다). 서치Such 퍼실러티즈facilities 에임aim 투to 이펙티블리effectively 컨베이convey 데어their 어이저널original 퍼퍼스purpose 와일while 어필링appealing 투to 이모우션즈emotions 서치such 애즈as 조이joy, 릴랙세이션relaxation, 언드and 인텔렉추얼intellectual 큐리아서티curiosity. (이런 시설은 즐거움, 기분전환, 지적호기심과 같은 감정에 호소하면서 시설 본래의 목적을 더 효과적으로 전달하려고 한다). 테이벌Table 텐10 이그재먼즈examines 더the 캐릭터리스틱스characteristics 어브of 조이joy-인두싱inducing 퍼실러티즈facilities 바이by 필드field. (표10은 기쁨유발 시설들의 분야별 특징을 살펴본다).

테이벌Table 텐10: 캐릭터리스틱스Characteristics 어브of 조이Joy-인두싱Inducing 퍼실러티즈Facilities 바이by 필드Field (표10 기쁨유발 시설들의 분야별 특징)

필드Field (분야)	캐릭터리스틱스Characteristics (특징)	케이스Case - 유에스US (사례 - 미국)
커머셜commercial 퍼실러티즈facilities (상업시설)	잇It 메익스makes 요어your 스테이stay 룹거longer 언드and 인크리시즈increases 요어your 디자여desire 포어for 컨섬프션consumption 바이by 엔터테이닝entertaining 유you. (즐겁게 해 줌으로써 체류기간을 더 길게 하고 소비욕구를 돋운다).	유너버설Universal 시티City 워Walk 호어턴Horton 플라저Plaza (유니버설 시티 워크호튼 플라자)
호우텔Hotel (호텔)	디퍼렌쉬에잇Differentiate 프럼from 어더other 호우텔즈hotels 언드and 인커러지encourage 호우텔hotel 컨섬프션consumption (다른 호텔과의 차별화, 호텔내 소비 장려)	월드World 디즈니Disney 월드World 씹드Themed 호우텔Hotel inin 라스Las 베이거스Vegas (월드 디즈니월드 라스베이거스의 테마 호텔)
로우컬Local 뷰터퍼케이션 beautification (지역꾸미기)	인크리스Increase 인in 투어리점tourism, 에이징aging 파ප레이션population 세털링settling 인in 디the 에어리어area (관광객의 증가, 노년층 거주지 정착)	라스Las 베이거스Vegas 오어런드Orland (拉斯베이거스 올랜드)
조이풀Joyful 센터즈Centers (기쁨유발센터)	리두싱Reducing 더the 스케일scale 투to 로워lower 더the 카스트cost 버던burden 언드and 리머팅limiting 더the 넘버number 어브of 비지터즈visitors. (규모를 작게 함으로써 비용부담을 줄인다, 입장객총	시넛라펄러스Cinetropolis 호우텔Hotel 럭서Luxor (시네트로폴리스호텔 럭서)

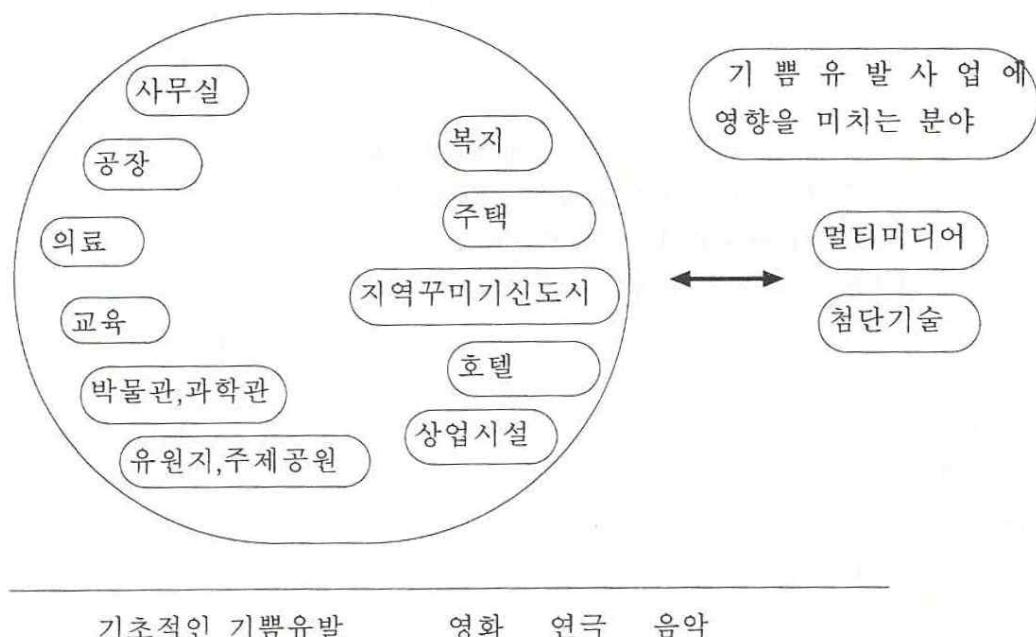
	제한)	
레스터란트 Restaurant (레스토랑)	디퍼렌시에이션Differentiation 프럼from 어더other 레스터란트스restaurants, 인크리스트increased 레버뉴revenue 듀due 투to 로우케이션location 인in 어a 리조어트resort (다른 레스토랑과의 차별화, 리조트에 입지함으로써 상승효과)	더The 미디벌Midival 타임즈Times 위저드Wizard (미디벌타임즈 위저드)
메더컬medical 트릿먼트 treatment (의료)	일리머네이션Elimination 어브of 더the 코울드cold 이미지image 어소우시에이터드associated 원with 하스피털즈hospitals, 리딩leading 투to 인크리스트increased 쎄리퓨틱therapeutic 이펙트스effects. (병원이 가진 차가운 이미지 배제, 치료효과 상승)	헬쓰Health 센트럴Central 기브Give 키즈Kids 더The 월드World (헬스 센트럴 기브 키즈 더 월드)
에저케이션Education (교육)	잇It 엔핸시즈enhances 인텔렉추얼intellectual 큐리아서티curiosity 언드and 에저케이셔널educational 이펙티브너스effectiveness (직접 호기심과 교육효과를 높인다).	스페이스Space 센터Center 휴스턴Houston 홀로코스트Holocaust 뮤지엄Museum (스페이스 센터 휴스턴 홀로코스트 박물관)
오피스Office (사무실)	인크리스트Increased 프로우덕티비티productivity, 러크루트먼트recruitment 어브of 누new 탤런트talent (생산성 향상, 새로운 인재 채용)	팀Team 디즈니Disney 캐스팅Casting 센터center (팀 디즈니 캐스팅 센터)

소어스Source: 포우스트Post 씹theme 파아크park (자료: 포스트테마파크)

어브Of 코어스course, 더the 스코웁scope 이즈is 낫not 리머터드limited 투to 저스트just 디즈these 이그잼펄즈examples. (물론 그 범위가 여기에 그치지 않는다). 포어For 이그잼펄 example, 더the 헤드퀄터즈headquarters 빌딩building 어브of 디즈니Disney 월드World, 콜드called 팀Team 디즈니Disney, 이즈is 페이머스famous 포어for 잇스its 브라이트bright 컬러즈colors 언드and 어a 자이언트giant 선다일sundial 댓that 리谮벌즈resembles 어a 누클리어nuclear 파워power 플랜트plant. (예를 들면 디즈니월드의 본사 빌딩 “팀 디즈니”는 화려한 색깔과 원자력 발전소를 생각나게 하는 거대한 해시계로 유명하다). 더The 캐스팅Casting 센터Center 위씬within 더the 파아크park 이즈is 올소우also 디자인드designed 원with 앤an 인터어레스팅interesting 언드and 펀fun 씹theme 댓that 핏스fits 웰well 원with 더the 팬터시fantasy 월드world. (월드내의 “캐스팅 센터”도 꿈의 나라에 걸맞는 재미있는 디자인이다). 더The 리조어트resort 퍼실리티facility 댓that 더the 세임same 디즈니Disney 컴퍼니company 플랜즈plans 투to 빌드build 인in 칼러라도우Colorado 월will 비be 더the 퍼스트first 리조어트resort 퍼실리티facility 인디펜던트independent 어브of 어a 씹theme 파아크park. (같은 디즈니사가 콜로라도 주에 건설하려고 하는 리조트 시설은 처음으로 주제공원으로부터 독립한 리조트 시설이다). 잇It 캔can 비be 디스크라이브드described 애즈as 어a 씹드themed 타운town 인in 어a 웨이way. (일종의 주제타운이라고 할 수 있다). 베어리어스 Various 필즈fields 서치such 애즈as 팩터리즈factories, 스쿨즈schools, 웰페어welfare 퍼실러티즈facilities, 어드민이스트레이티브administrative 퍼실러티즈facilities 캔can 비be 컨시더

드considered 인in 어디션addition 투to 오피서즈offices 언드and 누new 타운즈towns. (사무실, 신도시 외에 공장, 학교, 복지시설, 행정시설 등 여러 가지 분야를 생각할 수 있다). 인In 어디션addition 투to 빌딩building 퍼실러티즈facilities, 올모우스트almost 에브리씽everything 인in 더the 월드world 캔can 비be 어a 타아것target, 인클루딩including 오어거너제이셔널organizational 커뮤너케이션communication 위씬within 코어퍼레이션즈corporations 언드and 리저널regional 얼라이언시즈alliances (시아이CI: 코어퍼럿Corporate 아이덴티티Identity) 언드and 커뮤너케이션communication 위씬within 호움즈homes, 이빈even 이프if 데이they 아야are 인비저블invisible. (시설물 건축 이외에도 기업과 지역연합체(CI: Corporate Identity) 조직과 가정내의 커뮤니케이션과 같은 보이지 않은 것까지 포함하면 세상의 거의 모든 것이 그 대상이 된다).

애즈As 쇼운shown 인in 피그여Figure 트웬티원21, 더the 캐릭터리스틱characteristic 어브of 해피너스happiness-인ду싱inducing 크리에이티브creative 웍스works 라이즈lies 인in 데어their 인퍼넛infinite 앱러커빌러티applicability, 엔컴퍼싱encompassing 베어리어스various 스코웁스scopes 위씬within 디the 인더스트리industry. (그림 21과 같이 각종 기쁨유발 작품업의 범위와 같이 무한한 응용 가능성이 있다는 것이 기쁨유발 작품업의 특징이다).



피그여Figure 트웬티원21. 더The 스코웁scope 어브of 조이joy-인두싱inducing 비즈너서즈businesses (그림 21. 기쁨유발 사업의 범위)

- 베이식Basic 조이joy 인두서즈inducers 오피스office, 팩터리factory, 헬쓰케어healthcare, 에저케이션education, 뮤지엄museum, 사이언스science 센터center, 어뮤즈먼트amusement 파아크park, 썸theme 파아크park, 웰페어welfare, 하우징housing, 어번urban 디벨럽먼트development, 호텔hotel, 커머셜commercial 퍼실러티즈facilities, 무비즈movies, 씨어터theater, 뮤직music (기초적인 기쁨유발 (사무실, 공장, 의료, 교육, 박물관, 과학관, 유원지, 주제공원, 복지, 주택, 지역꾸미기 신도시, 호텔, 상업시설), 영화, 연극, 음악)
- 필즈Fields 댓that 인플루언스influence 조이-인두싱joy-inducing 비즈너서즈businesses (기쁨유발사업에 영향을 미치는 분야)
- 멀티미디어Multimedia, 텍날러지technology (멀티미디어, 기술)

## 챕터Chapter 포어4: 날려지Knowledge-베이스트Based 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (4장 지식기반 작품업)

4.1 애커데믹Academic 시스템System (학문 체계도)

4.2 더The 칸셉트Concept 언드and 타입스Types 어브of 날려지Knowledge 인in 더 the 크리에이티브Creative 소우사이이티Society (작품화 사회에 지식의 개념과 유형)

4.3 칸셉트Concept 언드and 액셀러레이팅Accelerating 팩터즈Factors 어브of 날려지 Knowledge-베이스트Based 아아티스틱Artistic 소우사이이티Society (지식기반 작품화 사회의 개념과 촉진요인)

4.4 엔트리Entry 인투into 더the 날려지Knowledge-베이스트Based 크리에이티브 Creative 소우사이이티Society (지식기반 작품화 사회의 진입)

4.5 칸셉트Concept 어브of 날려지Knowledge-베이스트Based 크리에이티브Creative 비즈너스Business (지식기반 작품업의 개념)

4.6 컴퓨터Computer (컴퓨터)

4.7 비디오우Video 에더팅Editing/프러덕션Production 디바이서즈Devices 언드and 에더팅Editing/프러덕션Production 메써즈Methods (비디오편집/제작장치 및 편집/제작방법)

챕터Chapter 포어4 익스플레인즈explains 더the 퍼나머난phenomenon 어브of 날려지 knowledge-베이스트based 크리에이티브creative 워ksworks, 웨어where 날려지knowledge 어큐멀레이티드accumulated 쓰루through 스터디study 이즈is 익스프레스트expressed 애즈 as 워ksworks 어브of 아아트art. (제4장은 지식기반 작품업으로서 공부를 통해서 농축된 지식이 작품으로 표현되는 현상을 설명한다).

아아트워ksArtworks 캔can 비be 크리에이터드created 바이by 레컴바이닝recombining 오어 or 익스프레싱expressing 날려지knowledge 어콰이어드acquired 쓰루through 엘러멘트리 elementary, 미덜middle, 하이high 스쿨즈schools, 언드and 스페셜라이즈드specialized 에저 케이셔널educational 인스티튜션즈institutions. (작품은 유·초·중·고등학교와 전문교육기관을 통하여 습득된 지식을 재조합하거나, 분출·표현함으로서 만들 수 있다).

디The 오우버롤overall 스트럭처structure 어브of 디스this 날려지knowledge 캔can 비be 이 그재먼드examined 인in 더the 팔로우잉following 애커데믹academic 프레이드워framework. (이러한 지식의 전체적인 모습을 다음의 학문 체계도에서 살펴 볼 수 있다).

잇It 올소우also 디스커서즈discusses 더the 디스팅크션distinction 비트원between 제너럴 general 날려지knowledge 댓that 슈드should 비be 세어드shared 언드and 스페셜라이즈드specialized 날려지knowledge 댓that 슈드should 비be 유닉unique. (또한 서로 같아야 할 교양지식과 서로 달라야 할 전문지식에 대해서 논한다).

인In 챕터Chapter 포어4, 위we 익스플로어explore 더the 칸셉트concept 언드and 타입스 types 어브of 아아티스틱artistic 날러지knowledge. (그리고, 제4장에서는 작품 지식의 개념과 유형에 대해서 살펴본다), 이그재민examine 더the 칸셉트concept 어브of 어a 날러지 knowledge-베이스트based 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 소우사이이티 society 언드and 잇스its 드라이빙driving 팩터즈factors, (지식 기반작품화사회의 개념과 촉진 요인에 대해서 알아본다), 디스커스discuss 디the 엔트리entry 인투into 어a 날러지 knowledge-베이스트based 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 소우사이이티 society, (지식기반작품화사회의 진입에 대해서 논한다), 익스플로어explore 더the 날러지 knowledge-베이스트based 크리에이티브creative 이카너미economy 댓that 월will 리플레이 스replace 디the 에어러era 어브of 인더스트리얼industrial 캐피털리점capitalism (공업자본주의 시대를 대체할 지식기반작품경제에 대해서 알아본다), 이그재민examine 더the 쓰레터닝threatening 팩터즈factors 위씬within 어a 날러지knowledge-베이스트based 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 소우사이이티society. (지식기반작품화사회의 위협 요인에 대해서 살펴본다).

위We 이스태블리쉬establish 더the 칸셉트concept 어브of 날러지knowledge-베이스트based 크리에이티브creative 웍스works. (지식기반작품업의 개념을 정립한다), 위We 익스플로어explore 디the 임포어턴스importance 어브of 휴먼human 리소어시즈resources. (인적자원의 중요성에 대해서 살펴본다). 위We 디스커스discuss 체인저즈changes 인in 더the 코어퍼럿 corporate 매너지먼트management 시스템system. (기업경영의 시스템 변화에 대해서 논한다). 위We 이그재민examine 더the 컴퓨터computer 애즈as 어a 미디엄medium 포어for 트랜스미팅transmitting 아아티스틱artistic 날러지knowledge. (작품지식 전달 매체인 컴퓨터에 대해서 알아본다), 위We 디스커스discuss 더the 히스터리history 어브of 디the 인벤션 invention 어브of 비디오우video 에더팅editing/프러덕션production 디바이서즈devices 언드 and 데어their 에더팅editing/프러덕션production 메써즈methods. (비디오편집/제작장치 및 그 편집/제작방법의 발명 내역에 대해서 논한다).

#### 4.1 애커데믹Academic 시스템System (학문 체계도)

웨브Web 게임Game 스터디즈Studies, 웨브Web 스터디즈Studies, 웨브Web 비디오우Video 스터디즈Studies, 웨브Web 매너지먼트Management 스터디즈Studies (웹게임학, 웹학, 웹영 상학, 웹경영학)

인포어메이션Information 프라세싱Processing 스터디즈Studies, 컴퓨터Computer 사이언스 Science, 소프트웨어Software 엔저니링Engineering, 그래픽Graphic 디자인Design 스터디즈Studies. (정보처리학, 컴퓨터학, 소프트웨어학, 그래픽디자인학)

일렉트리컬Electrical 엔저니링Engineering, 일렉트라닉스Electronics 엔저니링Engineering, 일렉트로우Electro-압틱스Optics, 텔러커뮤니케이션Telecommunications, 이미징Imaging 디바이서즈Devices 스터디즈Studies (전기학, 전자학, 전자광학, 통신학, 영상기기학)

머캐니컬Mechanical 엔저니링Engineering, 머티어리얼즈Materials 사이언스Science, 메탈러지Metallurgy, 핫Heat 트럿먼트Treatment 스터디즈Studies, 오토모우티브Automotive 엔저니링Engineering, 쉽빌딩Shipbuilding 스터디즈Studies, 에어로우스페이스Aerospace 엔저니링Engineering. (기계학, 재료학, 금속학, 열처리학, 자동차학, 조선학, 항공학)

지아그리피Geography, 투어리점Tourism 스터디즈Studies, 어스트라네미Astronomy (지리학, 관광학, 우주학)

아아커텍처Architecture, 시벌Civil 엔저니링Engineering, 랜드스케입Landscape 아아커텍처 Architecture, 어번Urban 스터디즈Studies, 파여Fire 사이언스Science, 인티어리어Interior 디자인Design 스터디즈Studies (건축학, 토목학, 조경학, 도시학, 소방학, 인테리어디자인학) 메더선Medicine, 파아머시Pharmacy, 너싱Nursing, 피지컬Physical 쐐러피Therapy, 헬쓰 Health 스크리닝Screening 스터디즈Studies (의학, 약학, 간호학, 물리치료학, 건강검진학)

케미스트리Chemistry (더라브드derived 프럼from 앤커미alchemy), 케미컬Chemical 엔저니링Engineering, 압틱스Optics, 어타믹Atomic 피직스Physics, 누클리어Nuclear 피직스Physics (화학(연금술에서 유래 됨), 화공학, 광학, 원자학, 원자력학)

텍스타일Textile 사이언스Science, 패션Fashion 스터디즈Studies, 클로우딩Clothing 사이언스Science, 패션Fashion 스터디즈Studies (섬유학, 의상학, 의류학, 패션학)

애그리컬처럴Agricultural 사이언스Science, 하이드랄러지Hydrology, 바이알러지Biology, 쿠리네어리Culinary 아아트스Arts, 푸드Food 언드and 뉴리션Nutrition 사이언스Science, 조우알러지Zoology, 저네틱스Genetics, 인바이런멘털Environmental 사이언스Science, 펠라서피Philosophy, 에씨스Ethics, 매써매틱스Mathematics, 지아메트리Geometry, 어스트라너미Astronomy, 피직스Physics, 사이칼러지Psychology (언디사이디드Undecided 디서플런Discipline: 어스트랄러지Astrology), 링귀스틱스Linguistics, 히스터리History, 리터러처Literature, 포런Foreign 랭귀지Language 스터디즈Studies, 저널리즘Journalism 언드and 브로드캐스팅Broadcasting, 씨어터Theater 언드and 필ムFilm 스터디즈Studies, 아아트Art 스터디즈Studies, 애너메이션Animation 스터디즈Studies. (농업학, 수자원학, 생물학, 조리학, 식품영양학, 동물학, 유전공학, 환경학 철학, 윤리학, 수학, 기하학, 천문학, 물리학, 심리학(미정착 학문: 점성술) 언어학, 역사학, 문학, 외국어학, 신문방송학, 연극영화학, 작품학, 애니메이션학)

마아커팅Marketing, 인터내셔널International 트레이드Trade 스터디즈Studies, 비즈너스Business 매너지먼트Management, 에커나믹스Economics, 어카운팅Accounting, 택세이션Taxation, 파이낸스Finance, 스터티스틱스Statistics, 애드버타이징Advertising 언드and 퍼블릭Public 릴레이션즈Relations 스터디즈Studies (상거래학, 무역학, 경영학, 경제학, 회계학, 세무학, 금융학, 통계학, 광고홍보학)

릴리저스Religious 스터디즈Studies, 소우시알러지Sociology, 웰페어Welfare 스터디즈Studies (종교학, 사회학, 복지학)

아아트Art 히스터리History, 파인Fine 아아트스Arts 스터디즈Studies, 디자인Design 스터디즈Studies, 아아트Art 쎄러피Therapy 스터디즈Studies (미술학, 조형예술학, 디자인학, 미술치료학)

뮤저칼러지Musicology, 어쿠스틱스Acoustics, 일렉트라닉Electronic 뮤직Music 스터디즈Studies, 뮤직Music 쎄러피Therapy 스터디즈Studies (음악학, 음향학, 전자음악학, 음악치료학)

밀러테어리Military 사이언스Science, 펠리터컬Political 사이언스Science, 스포어트스Sports 사이언스Science, 댄스Dance 스터디즈Studies, 커시노우Casino 스터디즈Studies, 스포어트스Sports 언드and 레저Leisure 스터디즈Studies, 일렉트라닉Electronic 스포어트스Sports 스터디즈Studies (군사학, 정치학, 체육학, 무용학, 카지노학, 스포츠 레저학, 전자체육학)

로Law, 크리머널Criminal 로Law 스터디즈Studies, 커머셜Commercial 로Law 스터디즈Studies, 시벌Civil 로Law 스터디즈Studies, 퍼블릭Public 애드미니스트레이션Administration, 패턴트Patent 로Law 스터디즈Studies (법학, 형법학, 상법학, 민법학, 행정학, 특허법학)

에저케이션Education, 차일드Child 에저케이션Education 스터디즈Studies, 보우케이션Vocational 에저케이션Education 언드and 트레이닝Training 스터디즈Studies (교육학, 아동교육학, 직업교육훈련학)

이E-카머스commerce 스터디즈Studies, 컴퓨터라즈드Computerized 어카운팅Accounting 스터디즈Studies, 에세터라etc. (전자상거래학, 전산회계학, 등등)

디The 애커데믹academic 디서플런즈disciplines 멘션드mentioned 어버브above 아아are 클래서파이드classified 어코어딩according 투to 데어their 유서지usage 시퀀스sequence. (위 학문체계는 사용 순서별로 분류되었다). 애커데믹스Academics 비갠began 월with 링귀스틱스linguistics 언드and 그래주얼리gradually 이발브드evolved 인투into 이스태블리쉬트established 디서플런즈disciplines, 월with 펠라서피philosophy (필로우Philo-러브love, 소우피sophy-위즈덤wisdom) 마야킹marking 디the 이머전스emergence 어브of 씽킹thinking 애즈as 어a 포어멀formal 애커데믹academic 필드field. (학문은 위와 같이 언어학부터 사용하

기 시작하여 생각하는 학문인 철학(Philo사랑-sophy 지혜)이 나오면서부터 학문으로 정착하기 시작했다). 애즈As 애커데믹academic 디서플런즈disciplines 비케임became 모어more 스페셜라이즈드specialized, 어a 퍼나머난phenomenon 이며지드emerged 웨어where 누new 필즈fields 라익like 압토우일렉트라닉스Optoelectronics, 이E-카머스commerce 스터디즈Studies, 웹브Web 게임Game 스터디즈Studies, 컴퓨터라즈드Computerized 어카운팅Accounting 스터디즈Studies, 일렉트라닉Electronic 뮤직Music 스터디즈Studies, 일렉트라닉Electronic 스포어트스Sports 스터디즈Studies, 언드and 웹브Web 필므Film 스터디즈Studies 워were 인터그레이터드integrated 월with 트러디셔널traditional 디서플런즈disciplines (학문이 세분화 되면서 나타나는 현상은 전자광학, 전자상거래학, 웹게임학, 전산회계학, 전자음악학, 전자체육학, 웹영상학 등과 같이 고전학문에 신학문을 접목하고 있다).

아이I 엔비전envision 댓that 더the 퓨처future 월will 컨티뉴continue 투to 어드밴스advance 쓰루through 더the 퓨전fusion 어브of 누new 언드and 이그지스팅existing 애커데믹academic 디서플런즈disciplines, 머치much 라익like 디the 인터그레이션integration 신seen inin 디the 어포어멘션드aforementioned 필즈fields. (미래는 위 학문처럼 신구 학문의 화합을 통해서 발전하리라 본다).

이치Each 애커데믹academic 디서플런纪律 이즈is 컨시더드considered 어a 서그니피컨트significant 워work inin 잇셀프itself 포어for 어스us. (각 학문은 우리에게 규모 있는 작품으로 여겨진다).

위We 스토어store 디스this 날러지knowledge inin 아우어our 브레인즈brains 쓰루through "티처teacher 엑스플러네이션즈explanations" 언드and "스터디study." (우리는 이 학문을 "선생님의 설명"과 "공부"로 자기의 두뇌에 저장한다).

더The 날러지knowledge 스토어드stored inin 원'즈one's 오운own 브레인brain 이즈is 콜드called "날러지knowledge." (자기 두뇌에 저장된 학문을 지식이라 한다).

날러지Knowledge 이즈is 클래서파이드classified 인투into 원① 제너럴general 날러지knowledge 언드and 투② 스페셜라이즈드specialized 날러지knowledge. (지식은 ① 교양지식과 ② 전문지식으로 분류된다).

원① 제너럴General 날러지knowledge 서브즈serves 애즈as 앤an 이너미디에어리intermediary inin 커뮤니케이션communication 비트윈between 피펄people. (① 교양지식은 사람들 간에 의사소통의 중간자 역할을 한다). 인In 어더other 워즈words, 인in 칸버세이션conversations 어멍among 피펄people, 제너럴general 날러지knowledge 헬프스helps 인더비저월즈individuals 언더스탠드understand 더the 미닝즈meanings 컨베이드conveyed 바이by 데어their 워즈words 언드and 라이팅즈writings. (즉 사람들 간의 대화에서 교양지식은 사람들이 표현한 말과 글의 뜻을 이해하게 한다).

투② 스페셜라이즈드Specialized 날러지knowledge 이즈is 크리에이터드created 쓰루through 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 언드and 이즈is 프라이메릴리primarily 유즈드used inin 원'즈one's 프러페션profession. (② 전문지식은 작품화에 의해서 창출되고, 이를 주로 생업에 활용한다).

데이They 아아are 크리에이팅creating 스페셜라이즈드specialized 날러지knowledge 바이by 커넥팅connecting 데어their 오운own 아이디어즈ideas 투to 퍼블리클리publicly 어베일러벌available 디서플런즈disciplines. (공개된 학문에 각자의 아이디어를 연결하여 전문지식을 생성시키고 있다). 디스This 이즈is 러퍼드referred 투to 애즈as "아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation." (이를 "작품화"라 한다).

디즈These 스페셜라이즈드specialized 날러지knowledge 워스works 서브serve 애즈as 인더비저월individual 크리에이티브creative 워스works 댓that 새터스파이isatisfy 더the 니즈needs 어브of 데어their 네이버즈neighbors, 프러바이딩providing 컨비낸스convenience 언드and 인스퍼레이션inspiration. (이 전문지식작품은 각자의 재능 작품으로서 이웃들의 욕구를 충족시키고 편리함과 감동을 준다).

디스This 유닉너스uniqueness 더즈does 낫not 트리거trigger 캠퍼티션competition. (이는 독특하여 경쟁을 유발하지 않는다).

아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션transformation 이즈is 소우so 유닉unique 언드and 인스

파여잉inspiring 댓that 피펄people 릴라이rely 안on 이치each 어더other 포어for 컨비낸스convenience 언드and 이모우셔널emotional 풀필먼트fulfillment. (작품화는 서로 편리하고 감동할 정도로 독특하여 서로가 사람을 필요로 한다). 인In 에선스essence, 잇it 엔슈어즈ensures 댓that 데어there 이즈is 노우no 캄퍼티션competition 어멍among 이치each 어더other. (즉 서로 경쟁하지 않도록 한다).

인In 디스this 웨이way, 앤an 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 소우사이이티society 턴즈turns 어a 컴퓨터티브competitive 소우사이이티society 인투into 어a 코우아퍼레이티브cooperative 원one. (이처럼, 작품화 사회는 경쟁사회를 협력사회로 만든다).

오우버Over 타임time, 디즈these 스페셜라이즈드specialized 날러지knowledge 웍스works 비컴become 오어거나이즈드organized 언드and 퍼블리클리publicly 액세서벌accessible, 이벤처월리eventually 이발빙evolving 인투into 누new 애커데믹academic 디서플런즈disciplines. (이 전문지식작품들이 오랜 기간을 걸치면서 체계화되어 공개되면 새로운 학문이 된다). 시스터매틱Systematic 언드and 퍼블리클리publicly 어베일러벌available 웍스works, 웬when 레커그나이즈드recognized, 비컴become 애커데믹academic 디서플런즈disciplines, 익스팬딩expanding 더the 렐므realm 어브of 날러지knowledge. (체계적이고 공개된 작품은 학문이 되면서 학문의 세계를 넓혀 준다). 퓨처Future 제너레이션즈generations 스터디ing studying 디스this 디서플런discipline 월will 어콰이어acquire 브로더broader 언드and 모어more 다이버스diverse 제너럴general 날러지knowledge 컴페어드compared 투to 프리비어스previous 제너레이션즈generations. (이 학문을 공부하는 후대들은 이전 세대보다 넓고 다양한 교양지식을 배우게 된다).

인In 디스this 웨이way, 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 엔리치즈enriches 언드and 다이버서파이즈diversifies 휴먼human 라이프life 애즈as 제너레이션즈generations 패스pass. (이처럼 작품화는 세대를 거치면 거칠수록 우리 인간생활을 풍요롭고 다양하게 한다). 애즈As 제너레이션즈generations 컨티뉴continue 투to 프러그레스progress, 더the 소우사이이티society 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 머추어즈matures 퍼더further, 크리에이팅creating 어a 코우아퍼레이티브cooperative 소우사이이티society 웨어where 캄퍼티션competition 기브즈gives 웨이way 투to 컬래버레이션collaboration, 얼터머틀리ultimately 리딩leading 투to 어a 모어more 다이버스diverse 언드and 프라스퍼러스prosperous 렐므realm 어브of 리커브리recovery 언드and 어번던스abundance. (이렇게 세대가 계속 진행되면서 작품화 사회는 더욱 완숙해져 경쟁하지 않고 협력하는 사회를 이루고, 결국은 더욱 다양하고 풍요로운 회복 에덴동산에 다다르게 할 것이다).

#### 4.1.1 카먼Common 제너럴General 날러지Knowledge 언드and 디퍼런트Different 스페셜라이즈드Specialized 날러지Knowledge (서로 같은 교양 지식과 서로 다른 전문 지식)

뭣What 더즈does 더the 프라스페러티prosperity 어브of 웨스턴Western 디마크러시democracy 텔tell 어스us? (서구 민주정치의 번영은 우리에게 무엇을 말하고 있을까)?

디The 앤서answer 이즈is 댓that 위we 슈드should 리브live 이퀄리equally 원with 어a 하아트heart 풀full 어브of 러브love 포어for 아우어our 네이버즈neighbors, 언드and 댓that 이즈is 웃what 텔즈tells 어스us 어바우트about 어a 프라스퍼러스prosperous 소우사이이티society. (그 답은 이웃사랑의 마음씨로 동등하게 살아야 다복한 사회라고 우리에게 말하고 있다).

이프If 위we 아아are 투to 리브live 이퀄리equally, 위we 머스트must 해브have 보우쓰both 카먼common 날러지knowledge 언드and 디퍼런트different 스페셜라이즈드specialized 날러지knowledge. (서로 동등하게 살려거든 서로 같은 교양지식과 서로 다른 전문지식을 가져야 한다).

인In 디스this 컨텍스트context, 제너럴general 날러지knowledge 러퍼즈refers 투to 날러지knowledge 댓that 캔can 비be 어콰이어드acquired 쓰루through 로우트rote 러닝learning, 에저케이션education, 언드and 리딩reading, 얼라우잉allowing 포어for 인더렉트indirect 익

스피어리언시즈experiences. (여기에서 교양지식은 암기식 교육훈련과 독서 등을 통해서 간접 경험으로 체득 할 수 있는 지식이다).

투To 언더스탠드understand 이치each 어더'즈other's 워즈words 언드and 퍼실러테이트 facilitate 커뮤니케이션communication, 러브love, 언드and 셰어드shared 이모우션즈 emotions, 인더비저월즈individuals 슈드should 퍼제스possess 시멀러similar 제너럴general 날러지knowledge 투to 디the 익스텐트extent 댓that 데이they 캔can 캄프리핸드 comprehend 이치each 어더other. (서로의 말을 알아들을 정도로 서로가 비슷한 교양지식을 가져야 대화가 통하고 사랑이 통하고 감동이 통한다).

이프If 데어there 이즈is 어a 디퍼런스difference 인in 제너럴general 날러지knowledge 비트 원between 인더비저월즈individuals 투to 디the 익스텐트extent 댓that 데이they 캐낫 cannot 언더스탠드understand 이치each 어더'즈other's 워즈words 언드and 엔드end 업up 비헤이빙behaving 아퍼저틀리oppositely, 잇it 캔can 리드lead 투to 미선더스탠딩즈 misunderstandings 언드and 칸플릭트스conflicts. 데어포어Therefore, 잇it 이즈is 이센셜 essential 포어for 템them 투to 퍼제스possess 시멀러similar 제너럴general 날러지 knowledge 투to 어보이드avoid 서치such 시추에이션즈situations. (서로 교양지식 차이가 있어 서로의 말을 알아듣지 못하고 서로 반대로 행동한다면, 이는 오해로서 서로 불만이 되어, 서로가 충돌할 수밖에 없기 때문에 서로 비슷한 교양지식을 갖어야 한다).

스페셜라이즈드Specialized 날러지knowledge 이즈is 더the 타입type 어브of 날러지 knowledge 댓that 캔can 비be 어콰이어드acquired 쓰루through 핸즈hands-안on 익스피어리언스experience, 프랙티컬practical 트레이닝training, 언드and 더렉트direct 익스페러먼테이션experimentation 인in 필즈fields 서치such 애즈as 래브러토어리laboratory 워work 언드and 스페셜라이즈드specialized 트레이닝training 프로우그램즈programs. (전문지식은 실험 실습 교육훈련 및 직접경험을 통해서 체득할 수 있는 지식이다). 스페셜라이즈드Specialized 날러지knowledge 얼라우즈allows 인더비저월즈individuals 투to 컨트리붓contribute 데어 their 엑스퍼티즈expertise 위다우트without 클래슁clashing 워with 이치each 어더other, 패스터링fostering 어a 하아모우니어스harmonious 언드and 해피happy 코우이그지스턴스 coexistence 이빈even 웬when 데어their 스페셜티즈specialties 디퍼diffe. (전문지식은 서로 달라야 각자의 특기가 발휘되더라도 서로 부딪히지 않고, 서로가 서로에게 특기로 기여하면서 행복하게 산다).

더The 피펄people 인in 헤번heaven 아아are 도우즈those 후who 퍼제스possess 시멀러 similar 제너럴general 날러지knowledge 언드and 디퍼런트different 스페셜라이즈드 specialized 날러지knowledge 와일while 러빙loving 데어their 네이버즈neighbors 애즈as 템셀브즈themselves, 저스트just 라익like 데어their 오운own 바디즈bodies. (천국 사람은 서로 같은 교양지식과 서로 다른 전문지식을 갖고 이웃을 내 몸처럼 사랑하는 사람들이다).

#### 4.2 더The 칸셉트Concept 언드and 타입스Types 어브of 날러지Knowledge 인in 더the 크리에이티브Creative 소우사이이티Society (작품화 사회에 지식의 개념과 유형)

더The 칸셉트concept 어브of 날러지knowledge 해즈has 빈been 더the 서브직트subject 어브of 머치much 더베이트debate 포어for 어a 롱long 타임time, 벗but 더the 칸셉트스 concepts 어브of 인포어메이션information 언드and 날러지knowledge 해브have 빈been 유즈드used 인터체인저블리interchangeably. (지식의 개념은 오래 전부터 많은 논의가 되어 왔지만, 정보와 지식의 개념은 처음되어 왔다). 데어포어Therefore, 히어here 위we 해브have 이그재먼드examined 더the 칸셉트스concepts 어브of 인포어메이션information 언드and 날러지knowledge, 터미날러지terminology 릴레이티드related 투to 날러지knowledge, 언드and 더the 프로세스process 언드and 타입스types 어브of 날러지knowledge 크리에이션creation (그래서, 여기에서는 정보와 지식의 개념, 지식관련 용어, 그리고 지식의 생성과정과 유형 등을 살펴보았다). 대널Daniel 벨Bell 디파인드defined 날러지knowledge, 어a 센트럴central 엘

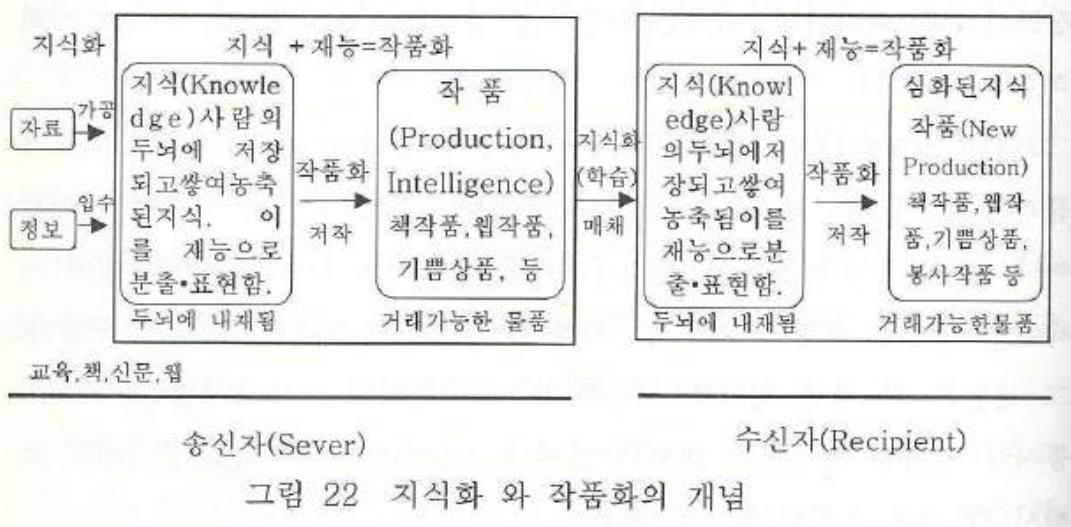
러먼트element 어브of 날러지knowledge 베이스트based 서사이이티즈societies, 애즈as 어a 컬렉션collection 어브of 스테잇먼트스statements 오어거나이즈드organized 시스터매틱클리 systematically 어바우트about 팩트스facts 오어or 캔셉트스concepts 댓that 프러바이드 provide 래셔널rational 저지먼트스judgments 오어or 엠피리컬empirical 리절트스results, 언 드and 위치which 아아are 트랜스미티드transmitted 쓰루through 어a 미디엄medium 어브 of 커뮤너케이션communication 투to 어a 써드third 파아티party. (다니엘 벨(Daniel Bell)은 지식기반사 회의 중심 요소인 지식을 '이성적 판단이나 경험적 결과를 제시하는 사실이나 개념에 관해 조직화한 진술의 집합체로서, 어떤 체계적인 형태로 전달 매체를 통하여 제3자에게 전달되는 것으로 정의하였다).

인In 디스this 데퍼니션definition, 벨Bell 엠퍼사이이즈emphasizes 디the 임포어턴스 importance 어브of 더the 렙러젠테이션representation 언드and 커뮤너케이션 communication 어브of 날러지knowledge 애즈as 어a 크루셜crucial 애스펙트aspect 어브of 날러지knowledge. (이 정의에서 벨(Bell)은 지식의 중요한 관점으로 지식의 표현과 전달을 강조 하였다). 디스This 이즈is 비카즈because 날러지knowledge 퍼폼즈performs 소우셜리 socially 파저티브positive 평크션즈functions 오운리only 웬when 잇it 이즈is 트랜스미티드 transmitted 언드and 셰어드shared 월with 어더즈others. (왜냐하면, 지식은 타인에게 전달되고 공유될 때, 비로소 사회적으로 긍정적인 기능을 수행하기 때문이다).

하우에버However, 프럼from 더the 러시피언트'srecipient's 퍼스펙티브perspective, 더the 날러지knowledge 컨베이드conveyed 투to 텁them 이즈is 미얼리merely 인포어메이션 information. (그러나 전달받은 사람의 측면에서 그에게 전해진 지식은 단지 정보에 불과하다). 디스This 릴레이션쉽relationship 이즈is 보우쓰both 어a 커넥션connection 언드and 어a 디스팅크션distinction 비트원between 날러지knowledge 언드and 인포어메이션information. (이러한 관계가 지식과 정보간의 연계된 관계인 동시에 차이점이다). 더The 트러디셔널 traditional 쓰리three 팩터즈factors 어브of 프러덕션production 워were 캐피털capital, 라 raw 머티어리얼즈materials, 언드and 레이버labor. (기존 생산의 3대 요소는 자본, 원료, 노동이었다). 하우에버However, 둘due 투to 디the 인포어메이션information 언드and 커뮤너케이션communication 레벌루션revolution 댓that 비갠began 인in 더the 나인틴에이티즈 1980s, "날러지knowledge" 언드and "텔런트talent" 해브have 비컴become 더the 프라이메 어리primary 리소어시즈resources. (하지만 1980년대에 시작된 정보통신 혁명에 의해서 "지식"과 "재능"이 최우선 자원이 되었다). 더The 리전reason 포어for 디스this 이즈is 더the 와이드스프레드widespread 유스use 어브of 디the 인터넷internet 바이by 올all 시터전즈 citizens, 위치which 해즈has 쇼어턴드shortened 더the 디스턴스distance 비트원between 리전즈regions 언드and 레드led 투to 어a 트랜스퍼메이션transformation 웨어where 더the 월드world 이즈is 인터커넥티드interconnected 애즈as 원one. (그 원인은 전 국민 인터넷 사용으로 지역간 거리를 단축시켰고, 세계가 동시에 하나로 엮어지는 변혁이 일어난 까닭이다). 디스This 해즈has 메이드made 잇it 이지어easier 투to 어브테인obtain 캐피털capital 언드and 라raw 머티어리얼즈materials 프럼from 베어리어스various 컨트리즈countries 쓰루 through 일렉트라닉electronic 카머스commerce. (이는 전자상거래를 해서 각국의 자본과 원료를 손쉽게 구할 수 있게 하였다).

나우어데이즈Nowadays, 이프if 유you 턴turn 안on 디the 인터넷internet 언드and 엔터enter 애머잔닷컴www.amazon.com, 포어for 이그잼펄example, 율you'll 시see 웨브페이지즈 webpages 월with 북스books 컨테이닝containing 인포어메이션information 어바우트about 캐피털capital 언드and 라raw 머티어리얼즈materials 프럼from 베어리어스various 컨트리즈countries. (지금 인터넷을 켜서 www.amazon.com 등을 입력시키면 각 국의 자본과 원료 정보가 담긴 책의 웹페이지가 보인다). 쓰루Through 디스this 웨브web, 유you 캔can 파인드 find 웨브페이지즈webpages 포어for 캐피털capital 언드and 라raw 머티어리얼즈materials 프럼from 베어리어스various 컨트리즈countries. (이 웹을 통해서 각국의 자본과 원료의 웹페이지를 찾을 수 있다). 언드And 쓰루through 디즈these 웨브페이지즈webpages 언드and 일렉트라닉electronic 카머스commerce, 유you 캔can 플레이스place 오어더즈orders 포어for 텁them 위씬within 어a 퓨few 아우어즈hours. (그리고 이 웹페이지와 전자상거래를 통해서

수 시간 이내에 이를 주문 할 수 있다). 어명Among 더the 쓰리three 팩터즈factors 어브of 프러덕션production, 캐피털capital 언드and 라raw 머티어리얼즈materials 해브have 비컴 become 이절리easily 액세서벌accessible 애즈as 디스크라이브드described, 벗but 웃what 리메인즈remains 챌런징challenging 투to 어콰이어acquire 아아are "날러지knowledge 레이버labor" 언드and "탤런트talent 레이버labor." (생산의 3요소 중에서 자본과 원료는 이처럼 쉽게 구할 수 있게 되었지만, 아직도 쉽게 조달 할 수 없는 것은 "지식노동력"과 "재능노동력"이다). 퍼더모어Furthermore, 인in 터데이'즈today's 컨텍스트context, 원with 하이high-tech 날러지knowledge 레이버labor 언드and 탤런트talent 레이버labor 얼로운alone, 원one 캔can 이스타블리쉬establish 어a 컴퍼니company 프럼from 스크래치scratch 언드and 어치브achieve 더the 하이어스트highest 프라핏스profits 글로우벌리globally 위씬within 저스트just 세번seven 이어즈years. (더욱이 지금은 하이테크 지식노동력과 재능노동력만 있으면 없던 기업을 만들어서 7년 만에 세계최고의 수익을 올릴 수 있다). 어A 프라임prime 이그 챕펄example 어브of 디스this 이즈is 빌Bill 게잇스Gates 언드and 더the 날러지knowledge 언드and 탤런트talent 레이버러즈laborers 앳at 마익로우소프트Microsoft 코어퍼레이션 Corporation. (그 좋은 사례가 빌게이츠와 마이크로소프트사의 지식과 재능 노동자들이다). 앤 At 댓that 타임time, 마익로우소프트Microsoft 코어퍼레이션Corporation 해드had 너씽 nothing 벗but 날러지knowledge 언드and 탤런트talent. (이때 마이크로소프트사에 있었던 것은 지식과 재능뿐이었다). 이프If 위we 다이어그램diagram 잇it, 잇it 룩스looks 라익like 피그여Figure 트웬티투22, 렙리젠텁representing 날러지knowledge 트랜스퍼메이션 transformation 언드and 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation. (이를 도식화하면 그림 22와 같이 지식화와 작품화이다). 더The 날러지knowledge 댓that 해즈has 빈been 엔리치트enriched 쓰루through 더the 프로세스process 어브of 날러지knowledge 트랜스퍼메이션transformation 파인즈finds 앤an 아웃렛outlet 애즈as 잇it 이즈is 칸센트레이터드 concentrated 언드and 익스프레스트expressed 인in 스페셜라이즈드specialized 에어리어즈 areas 어브of 엑스퍼티즈expertise, 얼터머틀리ultimately 비커밍becoming 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션즈transformations. (지식화 과정으로 농축된 지식은 분출구를 찾다가 특기재 능분야에서 농축지식을 분출·표현하여 작품화 한다).



피그여Figure 트웬티 투22: 컨셉트스Concepts 어브of 날러지Knowledge 트랜스퍼메이션 Transformation 언드and 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation (그림 22 지식화와 작품화의 개념)

- 날러지Knowledge 트랜스퍼메이션Transformation (지식화)

- 날려지Knowledge + 탤런트Talent = 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation  
(지식 + 재능 = 작품화)
- 날려지Knowledge(지식): 날려지Knowledge 어큐멀레이티드accumulated 언드and 스토어드stored 인in 더the 휴먼human 브레인brain. (사람의 두뇌에 저장 되고 쌓여 농축된 지식). 익스프레서즈Expresses 잇it 애즈as 탤런트talent. (이를 재능으로 분출, 표현함). 인헤런트Inherent 인in 더the 브레인brain. (두뇌에 내재됨)
- 프러덕션Production 인텔러전스Intelligence (작품): 부크웍스Bookworks, 웨브web 크리에이션즈creations, 조이joy 프라덕트스products, 에세터라etc. (책작품, 웹작품, 기쁨상품, 등) 트레이더벌Tradable 구즈goods (거래 가능한 물품)
- 누New 프러덕션Production (심화된 지식작품): 북Book 크리에이션즈creations, 웨브web 컨텐트content, 조이어스joyous 프라덕트스products, 발런티어volunteer 프라젝트스projects, 에세터라etc. (책작품, 웹작 저작품, 기쁨상품, 봉사작품 등). 트레이더벌Tradable 구즈goods (거래 가능한 물품)
- 세버Sever(송신자) / 러시피언트Recipient (수신자)

애즈As 서치such, 해빙having 임플로이이즈employees 월with "날려지knowledge 언드and 탤런트talent" 이즈is 이센셜essential 포어for 비커밍becoming 어a 밸려별valuable 컴퍼니 company, 인더비저월individual, 오어or 네이션nation. (이처럼 "지식과 재능"의 직원이 있어야 가치 있는 기업, 개인, 국가가 될 수 있다). 나우어데이즈Nowadays, 프라텍팅protecting 디the 인털렉추얼intellectual 프라퍼티property 어브of "날려지knowledge 언드and 탤런트talent" 언드and 익스팬딩expanding 디스this 도우메인domain 이즈is 디the 에커나믹 economic 게임game 어브of 아우어our 타임time. (이젠 "지식과 재능"의 작품재산권을 보호하고 그 영역을 확장하기 위한 노력이 오늘날 경제 게임이다). 얼터머틀리Ultimately, 컴퍼니즈companies 댓that 퍼제스possess 인털렉추얼intellectual 프라퍼티property 인in 더the 폼form 어브of 크리에이티브creative 웍스works 제너레이션generate 웰쓰wealth, 페이pay 하이high 웨이저즈wages 투to 임플로이이즈employees, 언드and 리드lead 더the 네이션'즈nation's 프라그레스progress 인in 더the 퓨처future. (결국 작품재산권을 가진 기업이 부를 발생시켜, 종업원에게 높은 임금을 주게 되며, 미래에 국민의 발전을 이끌어 가게 된다). 인털렉추얼Intellectual 프라퍼티property 라잇스rights 인in 필즈fields 라익like 마익로우일렉트라닉스microelectronics, 바이오우텍날려지biotechnology, 디자인design 텍날려지technology, 인포어메이션information 언드and 커뮤니케이션communication 텍날려지technology, 소프트웨어software 디벨롭먼트development, 언드and 어더즈others 아아are 하일리highly 밸려별valuable. (작품재산권인 마이크로전자공학, 생물공학, 디자인기술, 정보통신기술, 소프트웨어개발기술 등이 그 자체로도 매우 중요하고), 어디셔널리Additionally, 트러디셔널traditional 인더스트리즈industries 캔can 올소우also 트랜지션transition 인투into 날려지knowledge 언드and 탤런트talent-베이스트based 크리에이티브creative 인더스트리즈industries, 서치such 애즈as 온라인online 리테일retail 언드and 이e-북스books, 퍼더further 엠퍼사이징emphasizing 디the 임포어턴스importance 어브of "날려지knowledge 언드and 탤런트talent" 인in 터데이'즈today's 이카너미economy. (인터넷소매점, 인터넷서점과 같이 기존산업을 지식과 재능을 기반으로 작품업화 할 수 있기 때문에 "지식과 재능"이 더욱 중요해지고 있다). 나우Now, 더the 석세스success 어브of 트러디셔널traditional 인더스트리즈industries 디펜즈depends 안on 하우how 데이they 캔can 트랜스폼transform 데어their 이그지스팅existing 러지스틱스logistics 시스템즈systems 언드and 인더스트리얼industrial 메써즈methods 인투into 웍스works 어브of 날려지knowledge 언드and 탤런트talent. (이제 기존산업의 성공 여부는 기존의 물류 체계와 기존의 산업 방식을 어떻게 지식과 재능으로 작품화 하느냐에 달려 있다).

인In 디스this 웨이way, "날려지knowledge 언드and 탤런트talent" 아아are 인플루언싱influencing 올모우스트almost 에브리every 비즈너스business 인in 더the 프레젠틱present 데이day. (이처럼 "지식과 재능"이 현재 거의 모든 사업에서 영향력을 행사하고 있다). 너처링Nurturing 날려지knowledge 언드and 탤런트talent 워커즈workers 후who 크리에잇create

웍works 언드and 시쿨secure 인텔렉추얼intellectual 프라퍼티property 라잇스rights 쓰루 through 디즈these "날러지knowledge 언드and 텔런트talent" 이즈is 어a 내셔널national 언드and 서사이이털societal 챌런지challenge 어브of 디스this 에어러era. (이러한 "지식과 재능"으로 작품을 창출해서 작품재산권을 확보케하는 지식과 재능 근로자의 육성이 이 시대의 국가적, 사회적 과제이다).

날러지Knowledge 언드and 텔런트talent 워커즈workers 해브have 비컴become 더the 모우 스트most 밸리밸valuable 애셋스assets 인in 코어퍼럿corporate 오어거너제이션즈 organizations. (지식과 재능근로자(knowledge & Talent worker)가 기업 조직의 가장 중요한 자산이 되었다). 더The 리앨러티reality 어브of 터데이today 이즈is 댓that 에브리every 오어거너제이션organization 이즈is 푸팅putting 서그니피컨트significant 에퍼트effort 인투 into 시큐링securing 탑top 텔런트스talents 후who 해브have 러시브드received 콤퍼티 quality 에저케이션education 언드and 해브have 더the 프리덤freedom 투to 유털라이즈 utilize 데어their 날러지knowledge 언드and 텔런트스talents 프릴리freely. (모든 조직체가 양질의 교육을 받고, 지식과 재능의 자유로운 활용이 가능한 우수 인재의 확보에 전력을 기울이고 있는 것이 오늘날의 현실이다). 인In 팩트fact, 더the 펀더멘털fundamental 커파서티 capacity 포어for 더the 프리덕션production 언드and 유털러제이션utilization 어브of 서치 such 날러지knowledge 언드and 텔런트talent 이즈is 헤벌리heavily 디펜던트dependent 안 on 더the 콤퍼티quality 어브of 휴먼human 리소어시즈resources. (사실 이러한 지식과 재능의 생산과 활용의 원천적 능력은 인적자원의 질에 크게 좌우될 수밖에 없으므로), 데어포어 Therefore, 인베스먼트investment 인in 에저케이션education 언드and 트레이닝training 이즈 is 어a 크리티컬critical 팩터factor 인in 어a 날러지knowledge-베이스트based 텔런트talent-드리번driven 소우사이이티society. (교육훈련에 대한 투자가 지식기반 재능 작품 사회의 핵심적인 요소이다). 얼터머틀리Ultimately, 에저케이션education 언드and 트레이닝training 아아 are 낫not 저스트just 챌런지즈challenges 포어for 더the 서바이벌survival 어브of 비즈너서 즈businesses 벗but 이슈즈issues 댓that 올all 오어거너제이션즈organizations 인in 소우사이이티society 머스트must 애드레스address. (결국 교육훈련은 기업의 생존을 위한 과제만이 아닌 사회의 모든 조직이 당면한 문제라고 할 수 있다). 인In 어더other 워즈words, 인베스먼트investment 인in 에저케이션education 언드and 트레이닝training 이즈is 앤an 이펙티브 effective 민즈means 댓that 캔can 임팩트impact 더the 프로세스process 어브of '이너베이션innovation,' 위치which 이즈is 앤at 더the 코어core 어브of 어a 날러지knowledge-베이스트based 텔런트talent 워work 소우사이이티society. (즉, 교육훈련에 대한 투자가 지식기반 재능 작품 사회의 핵심인 '혁신'의 과정에 영향을 미칠 수 있는 효과적인 수단이다). 하우에버 However, 디the 이그지스팅existing 에저케이션education 시스템system 해즈has 빈been 디자인드designed 투to 케이터cater 투to 디the 인더스트리얼industrial 소우사이이티society, 포우커싱focusing 안on 프러두싱producing 팩터리factory-스타일style 워커즈workers 댓that 워were 니더드needed 인in 디the 인더스트리얼industrial 에어러era. (다만, 기존의 교육 체계는 산업사회에 맞게 설계되어 산업사회 인재상에 필요한 공장형 인력을 양성하는데 기여하여 왔으나), 앤At 디스this 포인트point, 애즈as 위we 아아are 트랜지셔닝transitioning 인투 into 어a 컴플리틀리completely 디퍼런트different 에어러era, 더the 퓨처future 어브of 비즈너서 즈businesses 언드and, 바이by 익스텐션extension, 더the 퓨처future 어브of 더the 네이션nation, 힌지즈hinges 안on 더the 디벨롭먼트development 어브of 인텔러전트intelligent 텔런트talent 워커즈workers 후who 캔can 쓰라이브thrive 인in 디스this 날러지knowledge-베이스트based 텔런트talent 워work 소우사이이티society. (지금처럼 전혀 다른 시대로 진입을 시도하고 있는 시점에서 기업의 미래, 나아가 국가의 미래는 바로 이러한 지식기반 재능 작품화사회에서 활약할 지능형 재능 근로자의 양성에 달려있다).

인포어메이션Information 비컴즈becomes 날러지knowledge 포어for 앤an 인더비저월 individual 오운리only 애프터after 데이they 해브have 런드learned. (인터넷라이즈드 internalized) 잇it. (정보는 전달받은 사람이 학습(지식화)한 후에야 그 사람의 지식이 된다).

인포어메이션Information 러퍼즈refers 투to 날러지knowledge 댓that 이즈is 커뮤너케이티드 communicated 오어or 익스체인지드exchanged 어바우트about 스퍼시픽specific 팩트스facts

오어or 시추에이션즈situations. (정보란 특정한 사실이나 상황에 대해 전달되거나 교환되는 지식을 뜻한다). 인포어메이션Information 해즈has 서그니피컨스significance 인in 텀즈terms 어브of 보우쓰both 트랜스미션transmission (러시브드received) 언드and 커뮤너케이션 communication, 와일while 날러지knowledge 포우커시즈focuses 안on 더the 카그니션 cognition 어브of 팩트스facts. (정보는 전달(received)과 교환(communication)에 의미가 있고, 지식은 사실에 대한 인지에 그 초점이 있다). 인In 어더other 워즈words, 인포어메이션 information 프러바이즈provides 더the 펀더멘털fundamental 베이서스basis 포어for 날러지 knowledge. (즉, 정보는 지식의 기본적인 토대를 제공해 준다). 하우에버However, 인포어메이션information 인in 잇셀프itself 더즈does 낫not 비컴become 날러지knowledge. (그러나 정보는 지식 그 자체가 되지는 않는다). 인포어메이션Information 이즈is 낫not 리머티드limited 투to 스퍼시픽specific 인더비저월즈individuals 언드and 캔can 비be 래퍼들리rapidly 디세먼 네이터드disseminated 인in 배스트vast 관터티즈quantities 쌩크스thanks 투to 마던modern 텍날러지technology. (정보는 특정인에게 국한되지 않으며, 현대 테크놀로지에 힘입어 신속하게 엄청난 분량으로 보급이 될 수 있다). 안On 디the 어더other 핸드hand, 날러지knowledge 베어리즈varies 그레잇리greatly 디펜딩depending 안on 앤an 인더비저월'즈individual's 어빌 러티ability 투to 어브조어브absorb 언드and 프로세스process 인포어메이션information. (반면에, 지식은 정보를 흡수하여 가공할 수 있는 개인의 능력에 따라 크게 달라진다). 앤An 인더비저월individual 캔can 오운리only 트랜즈밋transmit 데어their 날러지knowledge 투to 어더즈others 웬when 데어their 오운own 날러지knowledge 이즈is 클리얼리clearly 오어거나이 즈드organized 언드and 커뮤너커벌communicable. (한 개인은 자신의 지식이 명확히 조직되어 소통이 될 수 있을 때에야 비로소 다른 사람에게 전해 줄 수 있다).

날러지Knowledge 리버레이츠liberates 휴먼즈humans 프럼from 더the 피어fear 어브of 이그너런스ignorance. (지식은 무지의 공포로부터 인간을 해방시켜준다). 어텐딩Attending 스쿨 school 언드and 게이닝gaining 날러지knowledge 인in 서브직트ssubjects 라익like 랭궈지 language, 매써매택스mathematics, 잉글리쉬English, 히스터리history, 소우셜social 스터디즈studies (로law), 언드and 사이언스science 프러바이드provide 어a 서그니피컨트significant 소어스source 어브of 스트렝쓰strength 언드and 임파우어먼트empowerment. (학교에 다녀서 국어, 수학, 영어, 역사, 사회(법), 과학 등을 알게 된 것이 얼마나 큰 힘이 되고 있나!)

유You 캔can 언더스탠드understand 디스this 프럼from 더the 팔로우잉following 칸텍스트 context 오어or 시추에이션ssituation. (다음의 구한말의 상황에서 이를 잘 알 수 있다). 웬When 나인티파이브퍼센트95% 어브of 아우어our 시터전즈citizens 쿠던'tcouldn't 리드read, 아우어our 컨트리country 와즈was 테이컨taken 어웨이away 프럼from 어스us. (우리 국민의 95%가 글자를 모르고 있을 때 나라를 빼앗겼다). 이빈Even 웬when 인포어메이션 information 와즈was 컨베이드conveyed 인in 누즈페이퍼즈newspapers 쓰루through 라이팅 writing, 피펄people 쿠던'tcouldn't 리드read, 소우so 데어there 와즈was 노우no 이펙티브 effective 커뮤너케이션communication 어멍among 더the 시터전즈citizens. (신문에 글자로 정보를 알려도 국민들이 읽지 못해서 국민간에 의사소통이 이루어질 수 없었다).

소우So, 어라운드around 나인틴헌드러드1900, 웬when 킹King 고우종Gojong 어브of 코어리 어Korea 크라이드cried 아웃out, "더The 재퍼니즈Japanese 아아미army 이즈is 트라이잉 trying 투to 킬kill 미me," 오운리only 어a 퓨few 코어리언즈Koreans 개더드gathered, 애즈 as 모우스트most 어브of 더the 파ҏ레이션population 쿠던'tcouldn't 언더스탠드 understand 히즈his 메서지message 듀due 투to 일리터러시illiteracy. (그러니 1900년경 조선의 고종왕이 "일본군이 날 죽이려 한다."고 소리쳤지만, 조선 국민들은 100명도 모이지 않았다). 인In 디the 엔드end, 위다우트without 에니any 미닝펄meaningful 리지스턴스 resistance, ھ|he 와즈was 어새서네이터드assassinated, 언드and 더the 컨트리country 와즈 was 테이컨taken 어웨이away. (결국 아무런 손도 써보지 못하고, 독살되었고, 나라는 빼앗겼다). 신스Since 더the 머조러티majority 어브of 더the 시터전즈citizens 쿠던'tcouldn't 리드 read, 데어there 와즈was 노우no 웨이way 투to 인폼inform 템them 어브of 더the 스테이트 state 어브of 더the 컨트리country, 언드and 데어there 워were 노우no 민즈means 투to 두 do 소우so 아이더either. (대다수 국민들이 글자를 모르니, 나라가 돌아가는 상황을 알릴 수도

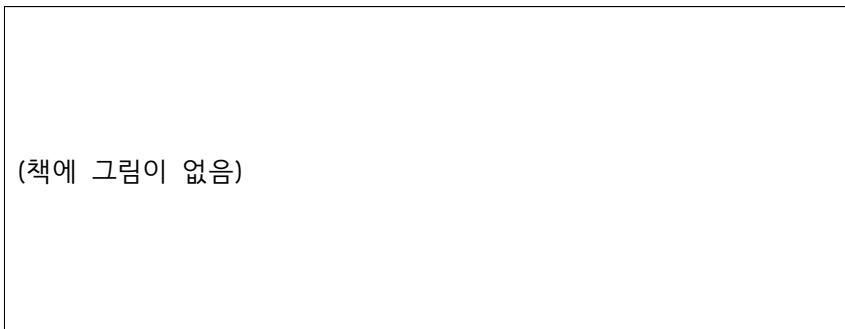
없었고, 알 방법도 없었다). 잇It 와즈was 더the 리절트result 어브of 일리터러시illiteracy, 어브of 낫not 노우잉knowing 하우how 투to 리드read 언드and 라이트write. (글자를 모르는 무지함의 결과였다). 아우어Our 그랜드페런트스grandparents, 디터먼드determined 낫not 투to 서퍼suffer 서치such 인저스티스injustice 어겐again, 이스테블리쉬트established 스쿨즈schools 투to 티치teach 리터러시literacy 언드and 에쥬케이티드educated 데어their 칠드런children. (이러한 억울함을 다시는 당하지 않겠다는 우리 할아버지, 할머니들은 글자를 가르치는 학교를 세웠고, 자녀들을 가르쳤다). 쌩크스Thanks 투to 디the 에퍼트스efforts 어브of 아우어our 앤세스터즈ancestors, 코어리언즈Koreans 해브have 비컴become 노운known 포어for 데어their 스트롱strong 에저케이션널educational 드라이브drive 언드and 해브have 비컴become 원one 어브of 더the 월'즈world's 모우스트most 날러저별knowledgeable 네이션즈nations. (이러한 조상의 노력으로 우리 조선 한국인이 세계 최고의 교육열로 세계 최고의 지식 국민이 되었다). 나우Now 이즈is 더the 타임time 포어for 어스us 투to 스텝step 포어루어드forward 월with 더the 커팅cutting-에지edge 날러지knowledge 언드and 텔런트스 talents 댓that 비핏befit 더the 월'즈world's 모우스트most 날러저별knowledgeable 네이션 nation 언드and 이컵equip 아우어셀브즈ourselves 애즈as 더the 스트롱거스트strongest 포어스force, 저스트just 애즈as 위we 원스once 풋fought 어겐스트against 이그너런스 ignorance 월with 디터머네이션etermination. (이제 세계 최고의 지식 국민에 걸맞도록 대포에 맞서 활로 싸워야 했던 무지를 딛고 또, 딛는 최첨단지식과 재능으로 우리도 최강의 무장을 해야 할 때다).

날러지Knowledge 캔can 비be 이절리easily 어브테인드obtained 월with 디the 어드밴스먼트 advancement 어브of 컴퓨터computer 커뮤니케이션communication. 위We 니드need 투to 너처nurture 인더비저월즈individuals 후who 캔can 인터그레이트integrate 텔런트talent 인투 into 디스this 날러지knowledge 언드and 크리에잇create 어드밴스트advanced 웍스works (뉴New 프러덕션Production 언드& 인텔러전스Intelligence) 애즈as 어a 리절트result (지식은 컴퓨터통신의 발달로 손쉽게 구할 수 있다. 이 지식에 재능을 접목시켜 심화된 작품 (New Production & Intelligence)을 창출 할 수 있는 인력을 양성해야 한다.

미느와일Meanwhile, 투to 언더스탠드understand 더the 프로세스process 어브of 날러지 knowledge 크리에이션creation, 잇it 이즈is 네서세어리necessary 투to 이그재민examine 마델즈models 라익like 더the 원one 쇼운shown 인in 피그여Figure 트웬티쓰리23, 위치which 일러스트레이츠illustrates 더the 릴레이션쉽스relationships 비트원between 대터data, 인포어 메이션information, 언드and 날러지knowledge. (한편, 이러한 지식의 생성과정을 이해하기 위해서는 그림 23과 같은 자료, 정보, 지식간의 모형을 검토할 필요가 있다). 히어Here, 대터 data 러퍼즈refers 투to 라raw, 언프로세스트unprocessed 팩트스facts 애즈as 데이they 아아are. (여기에서 자료란 가공되지 않은 그대로의 사실(facts)을 의미한다). 인포어메이션 Information 캔can 비be 디파인드defined 애즈as 더the 프라세스트processed 품form 어브 of 디즈these 팩트스facts, 위치which 호울즈holds 밸류value 언드and 미닝meaning 투to 앤 an 인더비저월individual. (이러한 사실들을 가공하여 자신에게 가치 있고 의미 있는 것을 정 보라고 할 수 있다). 날러지Knowledge 캔can 비be 디파인드defined 애즈as 더the 리절트 result 어브of 유징using 인포어메이션information 인in 더the 디시전decision-메이킹making 프로세스process, 웨어where 휴먼human 미닝meaning 이즈is 엇리버티드attributed, 언드and 패턴즈patterns 오어or 룰즈rules 아아are 품드formed. (의사결정과정에 정보가 사용되고 그 과정에서 인간의 의미가 부여되어 어떤 패턴 또는 규칙이 형성되면 이것을 지식이라고 할 수 있다). 더The 날러지knowledge 제너레이터드generated 인in 디스this 웨이way 캔can, 인in 턴turn, 비be 유즈드used 애즈as 인툐러티브interpretive 프레이모웍스frameworks 두링during 더the 프로세스process 어브of 컨버팅converting 대터data 인투into 인포어메이션 information. 잇It 캔can 올소우also 비be 유즈드used 투to 크리에잇create 애디드added 밸류value, 인폼inform 디시전decision-메이킹making, 오어or 가이드guide 액션즈actions 웬when 어디셔널additional 누new 인포어메이션information 이즈is 니더드needed 포어for 디즈these 퍼퍼서즈purposes. (이렇게 생성된 지식은 다시 자료가 정보로 전환되는 과정에서 해석기제로 사용되기도 하고, 부가 가치를 생산하거나 의사결정이 필요하거나 또는 행동이 필

요한 때에 이를 위해 추가된 새로운 정보와 함께 사용된다고 할 수 있다). 쓰루Through 디즈these 프라세서즈processes, 날러지knowledge 캤can 비be 눌리newly 크리에이터드created 언드and 트랜스폼드transformed 애즈as 웰well. (이런 과정을 거치면서 지식은 새롭게 창출되기도 하고 변형되기도 한다).

애즈As 쇼운shown 인in 피그여Figure 트웬티쓰리23, 잇it 캤can 비be 신seen 댓that 애즈as 유you 무브move 프럼from 대터data 투to 날러지knowledge, 더the 스트러티직strategic 밸류value 언드and 카그니티브cognitive 프라세싱processing 레벌level 인크리스increase, 언드and 잇it 테익스takes 어a 랫lot 어브of 타임time 투to 크리에잇create. (그림 23에서 보면 알 수 있듯이 자료에서 지식으로 올라갈수록 전략적 가치와 인지적 처리정도가 증가하며 창출하는데 시간이 많이 소요되지만), 칸버슬리Conversely, 웬when 무빙moving 프럼from 날러지knowledge 투to 대터data, 디the 어마운트amount 어브of 프라세싱processing 투to 비be 던done 인크리시즈increases, 언드and 데어there 이즈is 어a 렐러티블리relatively 하이high 파서빌러티possibility 어브of 오토메이션automation, 위치which 민즈means 어a 하여higher 레벌level 어브of 스트럭처링structuring. (반대로 지식에서 자료로 내려올수록 처리해야 하는 양은 증가하고, 자동화 가능성 즉 구조화 정도가 상대적으로 높다고 할 수 있다).



피그여Figure 트웬티쓰리23: 날러지Knowledge 제너레이션Generation 프로세스Process (그림 23 지식의 생성과정)

더The 프로세스process 어브of 날러지knowledge 제너레이션generation 인발브즈involves 안고우잉ongoing 날러지knowledge 크리에이션creation 언드and 인포어메이션information 프라세싱processing. (지식이 생성되는 과정에 지식화와 정보화가 계속 이루어진다). 인In 디스this 컨텍스트context, "날러지knowledge 크리에이션creation" 러퍼즈refers 투to 더the 프로세스process 어브of 러파이닝refining 언드and 어큐멀레이팅accumulating 인포어메이션information 쓰루through 프라세싱processing, 리컨스트럭션reconstruction, 저지먼트judgment, 언드and 러닝learning, 리절팅resulting 인in 밸려벌valuable 언드and 어드밴스트advanced 날러지knowledge. (이때, 지식화란 '정보의 가공, 재구성, 축적, 판단(학습)을 거쳐 가치 있고 심화된 지식을 창출하고), 디스This 날러지knowledge 이즈is 데نthen 이펙티블리effectively 유털라이즈드utilized 투to 엔핸스enhance 이피션시efficiency 인in 베어리어스various 휴먼human 액티비티즈activities, 인클루딩including 에커나믹economic 액티비티즈activities. (창출된 지식을 효과적으로 이용하여 경제활동을 비롯한 인간의 제반 활동에 있어 효율성을 증진시키는 과정을 말한다). 또한 정보화란 '가치 있는 정보를 생산하고, 그 생산된 정보를 효과적으로 이용하여 경제활동을 비롯한 인간의 제반활동에 있어 효율성을 증진시키는 것'을 말한다.

#### 4.2.1 타입스Types 어브of 날러지Knowledge 인in 더the 크리에이티브Creative 소우사이이티Society (작품화 사회에 지식의 유형)

더The 타입스types 어브of 날러지knowledge 아아are 다이버스diverse, 벗but 인in 디스this 컨텍스트context, 위we 해브have 이그재먼드examined 더the 클래서퍼케이션classification 베이스트based 안on 컨텐트content 오우이시디OECD 클래서퍼케이션classification, 클래서퍼

케이션classification 베이스트based 안on 폼form, 제너럴general 클래서퍼케이션 classification, 언드and 더the 클래서퍼케이션classification 유즈드used inin 저머니 Germany. (지식의 유형은 매우 다양하지만, 여기에서는 내용에 의한 분류, OECD에 분류, 형식에 의한 분류, 일반적인 분류, 그리고 독일의 분류 등을 중심으로 살펴 보았다).

퍼스틀리Firstly, 이프if 위we 클래서파이classify 날러지knowledge 어코어딩according 투to 잇스its 캔텐트content, (먼저, 지식을 내용에 따라 분류해보면),

- ① 날러지Knowledge 어바우트about 아브젝트스objects 날러지knowledge 어브of 씽즈 things, 디the 어웨어너스awareness 어브of 디the 에그지스턴스existence 어브of 칸셉트 concepts. (사물지: 물건, 개념의 존재를 아는(知))
- ② 날러지Knowledge 어바우트about 프라퍼지션즈propositions 날러지knowledge 어바우트 about 더the 스테이트state 오어or 캐릭터리스틱스characteristics 어브of 아브젝트스 objects, 노우잉knowing 더the 리전즈reasons 와이why (사실지: 사물의 상태 · 특징, 이 유를 아는(知))
- ③ 날러지Knowledge 어바우트about 노우-하우know-how 잇It 이즈is 퍼더further 디바이디 드divided 인투into 노우잉knowing 더the 웨이즈ways 투to 어치브achieve 디자여드 desired 리절트스results 바이by 노우잉knowing 더the 코절causal 릴레이션쉽 relationship 비트원between 액션action 언드and 리절트result. (방법지: 행동-결과의 인과관계를 암으로써 원하는 결과를 얻는 방법을 아는(知) 등으로 구분된다).

히어Here, 더the 키key 석세스success 팩터factor 댓that 더터먼즈determines 더the 석세스 success 오어or 페일르여failure 어브of 인더비저월즈individuals, 컴퍼니즈companies, 언드and 네이션즈nations 이즈is 더the 타입type 어브of 날러지Knowledge 어바우트about 노우-하우know-how 어멍among 더the 쓰리three 타입스types 어브of 날러지knowledge 멘션드 mentioned 얼리어earlier. (여기에서 개인의 성패, 기업의 사활, 국가의 흥망을 결정하는 주요 성공요소는 세유형 중에서 '방법지(Knowledge about know-how)'이다).

어코어딩According 투to 디the 오우이시디OECD 클래서퍼케이션classification, (OECD의 분류에 따르면),

- ① 날러지Knowledge 웃what 러퍼즈refers 투to 제너럴general 인포어메이션information 오어or 날러지knowledge 어브of 스피시픽specific 팩트스facts. (지식은 일반적인 정보나 특정 사실을 아는 'Knowledge-what'),
- ② 날러지Knowledge 와이why 러퍼즈refers 투to 사이언티픽scientific 날러지knowledge 서치such 애즈as 더the 로즈laws 언드and 프린서펄즈principles 어브of 내처럴natural 무브 먼트스movements, 휴먼human 마인드mind 언드and 비헤이브여behavior, 언드and 소우셜social 체인저즈changes. (자연운동, 인간의 정신과 행동 및 사회변화의 법칙과 원리 등과 같은 과학적인 지식의 유형인 'Knowledge-why'),
- ③ 날러지'Knowledge 하우how 이즈is 어a 티퍼컬typical 날러지knowledge 댓that 이그지스트스exists 위씬within 더the 스코웁scope 어브of 인더비저월individual 컴퍼니즈 companies 언드and 이즈is 메인테인드maintained 언드and 디벨럽트developed 애즈as 어빌리티즈abilities 언드and 스킬즈skills 투to 두do 섬씽something (어떤 것을 할 수 있는 능력과 기술로 개별기업의 영역 내에서 유지되고 발전되는 전형적인 지식인 'Knowledge-how'),
- ④ 날러지Knowledge 후who 러퍼즈refers 투to 더the 날러지knowledge 어브of 후who 노우즈knows 웃what 언드and 후who 이즈is 두잉doing 웃what, 위치which 이즈is 퍼티컬리particularly 유스풀useful 인in 시추에이션즈situations 웨어where 레이버labor 이즈is 하일리highly 디퍼렌쉬에이티드differentiated 언드and 어a 와이드wide 레인지range 어브of 날러지knowledge 언드and 스킬즈skills 이그지스트exist. (그리고 누가 무엇을 알고

있으며, 무엇을 어떻게 하고 있는지를 인식하는 것으로, 노동의 분화가 고도로 이루어져 서로 다른 지식과 기술이 광범위하게 존재하는 상황下에서는 이러한 지식 유형의 유용성이 높은 'Knowledge-who' 등으로 구분된다).

이프If 유you 캐터거라즈categorize 날러지knowledge 바이by 타입type, (형식에 따라 지식을 분류하면),

- ① 태식Tacit 날러지knowledge 날러지Knowledge 댓that 이즈is 어콰이어드acquired 쓰루 through 러닝learning 언드and 익스피어리언스experience 바이by 앤an 인더비저월 individual 벗but 이즈is 낫not 익스플리서틀리explicitly 익스프레스트expressed 오어or 메 이드made 비저별visible 투to 원 어더즈others 태식Tacit 날러지knowledge 오편often 해즈has 더the 캐릭터리스틱스characteristics 어브of 노우-하우know-how (암묵지(tacit knowledge): 학습과 체험을 통하여 개인에게 습득되어 있지만 외부로 나타나지 않는 지식으로 Know-how적 특성을 갖고 있는 암묵지가 있고),
- ② 형식지 (codified knowledge): 암묵지가 문서나 매뉴얼처럼 외부로 표출되어 여러 사람이 공유할 수 있는 지식으로 Know-what이나 Know-why의 특성을 갖고 있는 형식지 등이 있다.

인In 제너럴general 클래서파케이션classification, 날러지knowledge 이즈is 캐터거라즈드 categorized 인투into 씨어레티컬theoretical 날러지knowledge, 오편often 러퍼드referred 투 to 애즈as "애커데믹academic 날러지knowledge," 위치which 인클루즈includes 편더멘털 fundamental 사이언스science 언드and 텍날러지technology 오어or 에커나믹economic 매너지먼트management 씨어리즈theories, 퍼제싱possessing 캐릭터리스틱스characteristics 어브of "노우know- 웃what" 오어or "노우know-와이why." (일반적 분류에 따르면, 지식은 기초 과학기술이나 경제경영 이론과 같은 이론적 지식으로, know-what이나 know-why의 특성을 갖고 있는 '학문적 지식(학식)'), 프랙티컬Practical 날러지knowledge, 안on 디the 어더other 핸드hand, 인클루즈includes 날러지knowledge 댓that 캔can 비be 업라이드applied 인in 릴 real 라이프life, 서치such 애즈as 텍날러지technology 패턴트스patents, 소프트웨어software, 오어or 데이터베이시즈databases, 언드and 퍼제서즈possesses 캐릭터리스틱스 characteristics 어브of "노우know-와이why" 오어or "노우know- 후who." (기술특허 소프트웨어나 데이터베이스와 같이 실제 생활에 적용되는 작품화 지식으로, know-why나 know-who의 특성을 갖고 있는 '실용적 지식'), 파이널리Finally, 액스페어리엔셜experiential 날러지 knowledge 어콰이어드acquired 프럼from 프러덕션production 사잇ssites 오어or 프런틀 라인frontline 매너지먼트management 액티비티즈activities, 오편often 러퍼드referred 투 to 애즈as "노우know-하우how," 이즈is 어너더another 캐터고어리category 어브of 날러지 knowledge. (그리고 생산 현장이나 일선 경영활동에서 얻는 지식으로, know-how의 특성을 갖고 있는 '현장경험지식' 등으로 구분된다).

파이널리Finally, 인in 저머니Germany, 날러지knowledge 이즈is 어a 캔셉트concept 댓that 컨트래스트스contrasts 월with 제너럴general 날러지knowledge, 언드and 스페셜라이즈드 specialized 날러지knowledge 러퍼즈refers 투to 사이언티픽scientific 날러지knowledge (마지막으로 독일에서는 지식을 일반지식과 대비되는 개념으로, 과학적 지식 scientific knowledge)을 말하는 '전문지식'과) 더The 스킬즈skills 언드and 어빌러티즈abilities 네서세어 리necessary 포어for 인더비저월즈individuals 투to 이미디엇리immediately 리스판드respond 투to 더the 소우셜social 인바이런먼트environment 언드and 리브live 인in 소우사이이티 society 아아are 디바이디드divided 인투into 타입스types 어브of 제너럴general 날러지 knowledge 서치such 애즈as 인스트러멘털instrumental 언드and 메써덜라지컬 methodological 스킬즈skills, 퍼시널personal 스킬즈skills, 소우셜social 스킬즈skills, 언드and 어빌러티ability 투to 베이식basic 팩트스facts. (개인이 즉각적으로 사회환경에 대응하고 사회 속에서 어울려 살아가기 위하여 필요한 기술과 능력으로, 도구적·방법론적 능력, 개인적

능력, 사회적 능력, 그리고 기본적 사실에 대한 능력 등 의 유형의 '일반지식'으로 구분한다).

#### 4.3 컨셉트Concept 언드and 액셀러레이팅Accelerating 팩터즈Factors 어브of 날러지Knowledge-베이스트Based 아아티스틱Artistic 소우사이이티Society (지식기반 작품화 사회의 개념과 촉진요인)

The 텀term "날러지knowledge-based 크리에이티브creative 소우사이이티society" 퍼스트first 이미지드emerged in 더the 미드mid- 나인틴나인티즈1990s 두링during 디the 안고우잉ongoing 더베잇스debates 어바우트about 포우스트post-인더스트리얼industrial 소우 사이이티society, 위치which 와즈was 어a 프라마넌트prominent 타픽topic 두링during 더the 레이트late 인더스트리얼industrial 에어러era. ('지식기반 작품화 사회'라는 용어는 후기산업사회에 관한 논쟁 - 즉, 산업사회 이후의 사회 유형에 관한 논쟁이 한창이던 1994년대 중반에 처음으로 등장하였다). 냄Nam 융키Jungkee 디스크라이브드described 더the 포우스트post-인더스트리얼industrial 소우사이이티society 애즈as 에a "크리에이티브creative 소우사이이티society," 벗but 앗at 댓that 타임time, 잇it 디드did 낫not 러시브receive 서그나피컨트 significant 어텐션attention. (남정기(Nam, Jungkee)는 후기산업사회를 작품화사회라고 기술하였으나 그 당시에는 큰 반응을 얻지 못하였다). InIn 리선트recent 이어즈years, 더the 로울 role 어브of 날러지knowledge-based 크리에이티브creativity in 마던modern 소 우사이이티society 해즈has 그래주얼리gradually 게인드gained 엠파시스emphasis. (최근에 이르러서야 현대사회에서 지식기반 작품화 기능이 점차 강조되고 있다). 더The 씨어리theory 어브of 어a 날러지knowledge-based 크리에이티브creative 소우사이이티society 엠파사이지즈emphasizes 날러지knowledge 언드and 텔런트talent 애즈as 프러덕션production 팩터즈factors 댓that 아야are 안on 파아par 월with 레이비labor 언드and 캐피털capital. (생산 요소인 노동과 자본에 버금가는 생산 요소로서의 지식과 재능이 강조되는 지식기반 작품화 사회에 관한 이론을 제시하였다).

InIn 제너럴general, 앤an "아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티 Society" 러퍼즈refers 투to 어a 소우사이이티society 웨어where 컬렉티브collective 고울즈 goals 아야are 리치트reached 쓰루through 컨센서스consensus, 에커나믹economic 디벨럽먼트development 이즈is 어치브드achieved, 언드and 컨디션즈conditions 네서세어리 necessary 포어for 인더비저월individual 소우셜social 비헤이브여behavior 언드and 시큐링 securing 원'즈one's 퍼지션position in 소우사이이티society 인크리싱글리increasingly 릴라이rely 안on 날러지knowledge 언드and 텔런트talent-베이스트based 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션즈transformations 애즈as 코어core 엘러먼트스elements. (일반적으로 작품화 사회란 "공동목표를 합의에 의해 도달하게 하고, 경제적 발전을 이룩하게 하며, 개인의 사회적 행위와 사회에서의 지위 확보 등에 필요한 조건으로서 지식과 재능을 기반으로 한 작품이 점점 핵심적 요소가 되어 가는 사회"를 말한다).

리설틀리Recently, 데어there 해즈has 빈been 크리티시점criticism 댓that 더the 컨셉트스 concepts 릴레이티드related 투to 날러지knowledge 언드and 텔런트talent 아야are 비잉 being 디파인드defined 투too 네로울리narrowly 월with 앤an 엠파시스emphasis 안on 에커나믹economic 애스펙트스 aspects. (최근 지식과 재능 관련용어의 개념이 경제성 위주로 설정되었다는 비판이 제기되고 있으나), 하우에버However, 애즈as 에버던트evident 프럼from 더the 데퍼니션definition 어버브above, 잇'sit's 임포어턴트important 투to 해브have 어a 브로더broader 언더스탠딩understanding 댓that 날러지knowledge 언드and 텔런트talent 플레이play 어a 편더멘털fundamental 로울role 낫not 오운리only inin 에커나믹economic 디벨럽먼트development 벗but 올소우also inin 퍼시널personal 언드and 서사이이털societal 프라그레스progress. (위의 정의에서 알 수 있듯이 지식과 재능은 경제 발전뿐만 아니라, 개인과 사회발전에도 핵심적인 역할을 수행한다는 폭넓은 개념의 이해가 필요하다). 더The 텀즈 terms "날러지knowledge-based 이카너미economy" 언드and "크리에이티브creative

"이카너미economy" 아아are 와이들리widely 유즈드used 인in 릴레이션relation 투to 어a 소우사이이티society 베이스트based 안on 날러지knowledge 언드and 탤런트talent. (지식과 재능을 기반으로 한 작품화사회와 관련된 용어로 작품경제와 작품업 낱말을 널리 사용하고 있다).

The 프러덕션production 팩터즈factors 인in 어a 크리에이티브creative 이카너미economy 아아are 캐피털capital, 리소어시즈resources, 레이버labor, 날러지knowledge, 언드and 탤런트talent. (작품화 경제의 생산 요소는 자본, 원료, 노동, 지식, 재능이다). 디즈These 아아are 러퍼드referred 투to 애즈as 더the 파이브five 엘러먼트스elements 어브of 프러덕션production 인in 더the 크리에이티브creative 이카너미economy. (이를 작품화 경제에서 생산의 5요소라 부른다). 날러지Knowledge 언드and 탤런트talent 해브have 빙been 애디드added 투to 더the 트러디셔널traditional 쓰리three 팩터즈factors 어브of 프러덕션production, 포어밍forming 더the 프러덕션production 엘러먼트스elements 어브of 더the 크리에이티브creative 이카너미economy. (기존의 생산의 3요소에 지식과 재능이 추가되어 작품화 사회의 생산 요소가 되고 있다).

This 언더스코어즈underscores 댓that 날러지knowledge 언드and 탤런트talent 아아are 더the 키key 팩터즈factors 디터머닝determining 디the 오우버를overall 퍼포어먼스performance 어브of 더the 내셔널national 이카너미economy. (이는 국민 경제 전체의 성과를 결정하는 핵심요소가 지식과 재능이다). 이스페셜리Especially 인in 디the 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 이카너미economy, 더the 디스트리뷰션distribution 언드and 유털리제이션utilization 어브of 날러지knowledge-베이스트based 이피션시efficiency 프라덕트스products 언드and 조이joy-인두싱inducing 탤런트talent 크리에이션즈creations 아아are 낫not 오운리only 이센셜essential 에커나믹economic 액티비티즈activities 벗but 올소우also 더the 프라이메어리primary 리소어시즈resources 포어for 제너레이팅generating 웨alth 쓰루through 더the 크리에이션creation 어브of 웍스works. (특히 작품화 경제에서 지식기반 효율화 상품과 기쁨화 재능 작품 창출물을 분배하고 활용하는 일이 경제 활동의 핵심이 될 뿐만 아니라 지식과 재능이 작품을 창출하여 부를 가져다주는 주된 자원이 되는 경제 체제를 말한다).

It 러퍼즈refers 투to 인더스트리즈industries 댓that 프라이메럴리primarily 유털라이즈utilize 날러지knowledge 언드and 탤런트talent 애즈as 더the 메인main 프러덕션production 팩터즈factors, 서패싱surpassing 트러디셔널traditional 프러덕션production 팩터즈factors 서치such 애즈as 캐피털capital, 라raw 머티어리얼즈materials, 언드and 피지컬physical 레이버labor. (자본, 원료, 육체노동 등의 전통적인 생산요소보다 더 주된 생산요소로 활용하는 산업을 말한다). These 인더스트리즈industries 에임aim 투to 엔핸스enhance 프로우덕티비티productivity 쓰루through 날러지knowledge 어바우트about 프러덕션production 메씨즈methods, 어치브achieve 프라덕트product 조이이피케이션joyification, 크리에잇create new 텍날러지technology 인더스트리즈industries, 오어or 프러바이드provide 하이high-밸류value-애디드added 날러지knowledge-베이스트based 조이이피케이션joyification 웍work 서버서즈services. (기존 산업에서 생산성을 향상시키고 생산방식에 대한 지식으로 생산성 향상을 꾀하거나, 제품의 기쁨화를 이루거나 신기술산업을 창출하거나, 고부가가치의 지식 기반 기쁨화 작품 서비스 그 자체를 제공하는 산업을 말한다). 그램펄즈Examples 어브of 날러지knowledge-베이스트based 조이이피케이션joyification 웍work 인더스트리즈industries 인클루드include 스쿨즈schools, 어캐더미즈academies, 미디어media 컴퍼니즈companies, 리서치research 인스티튜스institutes, 컨설팅consulting 펌즈firms, 인터넷internet 캐페이즈cafes, 이벤트event 플래닝planning 컴파니즈companies, 씨어터theater 언드and 필모film 프러덕션production 컴파니즈companies, 썸theme 파아크스parks, 조이joy 센터즈centers 오어or 룸즈rooms, 조이joy 스쿨즈schools, 조이joy 하스피털즈hospitals, 조이joy 레스터란트스restaurants, 언드and 웨브web 게임game 컴파니즈companies, 어멍among 어더즈others. (지식기반 작품화업 학교, 학원, 언론사, 연구소, 컨설팅사, PC방, 공연 기획사, 연극 영화사, 주제공원, 기쁨관(방), 기쁨학교, 기쁨병원, 기쁨식당, 웹 게임사, 등을 그 예로 들 수 있다).

### 4.3.1 액셀러레이팅Accelerating 팩터즈Factors 어브of 더the 날려지Knowledge-베이스트Based 아아티스틱Artistic 소우사이이티Society (지식기반 작품화 사회의 촉진 요인)

더The 팩터즈factors 댓that 프러모우트promote 어a 날려지knowledge-베이스트based 아아티스틱Artistic 소우사이이티Society 캔can 비be 브로들리broadly 캐터거라즈드categorized 인투into 세버럴several 오우벌래핑overlapping 엘러먼트스elements, 인클루딩including 글로우벌리제이션globalization, 인포어머터제이션informatization, 체인저즈changes 인in 더the 네이처nature 언드and 아퍼투너티즈opportunities 어브of 웍work, 체인저즈changes 인in 더the 컨텐트content 어브of 웍work, 컬처럴cultural 스코웁scope 언드and 소우셜social 라이프life 패턴즈patterns, 디the 인터랙션interaction 비트원between 날려지knowledge 프러덕션production 언드and 유스use 월with 인바이런멘털environmental 언드and 서사이이털societal 서바이벌survival 쓰렛스threats, 체인저즈changes 인in 더the 스트럭처structure 언드and 인텐시티intensity 어브of 딜링dealing 월with 아아트웍스artworks, 언드and 디the 익스플로우시브explosive 그로우쓰growth 어브of 날려지knowledge. (지식기반작품화 사회를 촉진시키는 요인은 크게 세계화, 정보화, 일의 형태와 일의 기회 그리고 일의 내용 변화, 문화적 범위와 사회생활 양식 등의 중첩, 지식의 생산과 사용이 환경과 사회적 생존의 위협, 작품을 다루는 체계와 강도의 변화, 지식의 폭발적인 증가 등으로 구분.제시할 수 있다).

#### 4.3.1.1 글로우벌리제이션Globalization (세계화)

신스Since 디the 이스태블리쉬먼트establishment 어브of 더the 더벌류티오우WTO, 데어there 해즈has 빈been 앤an 익스팬션expansion 어브of 글로우벌global 마아컷market 리버럴리제이션liberalization, 리딩leading 투to 인크리스트increased 익스체인지exchange 어브of 구즈goods 언드and 피펄people 어디셔널리Additionally, 더the 디벨럽먼트development 어브of 누new 커뮤니케이션communication, 인포어메이션information, 언드and 트랜스퍼테이션transportation 텍날러지즈technologies 해즈has 퍼더further 퍼실러테이티드facilitated 디스this 트렌드trend. (WTO 이후 세계시장의 개방화 확대, 이를 통한 인적 물적 교류의 증가, 또한 이를 촉진시키기 위한 새로운 통신, 정보기술, 교통기술의 발달은 계속 진행중이다). 와일While 더the 코울드Cold 워어War 해즈has 엔더드ended, 더the 컨티뉴드continued 어드밴스먼트advancement 어브of 밀러테어리military 텍날러지즈technologies 해즈has 올소우also 컨트리뷰티드contributed 투to 글로우벌리제이션globalization. (냉전은 종식되어 가고 있지만 지속적인 군사 기술의 발전 등은 세계화를 촉진시키고 있다). 디즈These 트렌즈trends 어브of 글로우벌리제이션globalization 해브have 비컴become 드라이빙driving 포어시즈forces 포어for 날려지knowledge 크리에이션creation, 언드and 디the 어빌러티ability 투to 제너레이션generate, 셰어share, 언드and 유털라이즈utilize 날려지knowledge 해즈has 비컴become 더the 모우스트most 임포어턴트important 팩터factor 인in 게이닝gaining 인터내셔널international 컴페티티브니스competitiveness 인in 더the 프로세스process 어브of 글로우벌리제이션globalization. (이런 세계화 현상들은 지식창출의 원동력이 되고 있고, 지식을 창출·공유·활용 할 수 있는 능력은 세계화 과정에서 국제경쟁력의 우위를 차지하는데 가장 중요한 요소가 되고 있다).

#### 4.3.1.2 인포어머터제이션Informatization (정보화)

더The 레벌level 어브of 인포어머터제이션informatization 해즈has 비컴become 어a 메저measure 어브of 더the 프로우덕티버티productivity 언드and 컬처럴cultural 레벌level 어브of 보우쓰both 인더비저월즈individuals 언드and 오어거너제이션즈organizations. (정보화 수준이 개인과 조직의 생산성과 문화적 수준을 가능하는 척도가 되고 있다). 데어포어Therefore, 밸려벌valuable 날려지knowledge 언드and 텍날러지즈technologies 포어for 프러두싱producing 언드and 프라세싱processing 인포어메이션information 이펙티블리effectively 아

아re 컨티뉴어슬리continuously 인크리싱increasing. (따라서 가치 있는 정보를 생산하고 가공하여 효과적으로 이용하려는 지식과 기술이 계속 증가되고 있다).

#### 4.3.1.3 체인저즈Changes inin 더the 폼Form, 아퍼투너티즈Opportunities, 언드and 컨텐트Content 어브of 워크Work (일의 형태와 일의 기회, 그리고 일의 내용의 변화)

애즈As 스페셜라이즈드specialized 날러지knowledge 언드and 안-사이트on-site 익스피어리언스experience 인in 어a 퍼티컬러particular 필드field 루즈lose 밸류value 오우버over 타임time, (특정 분야에 관한 지식과 현장 경험은 시간이 흐름에 따라 점점 가치를 잃어가기 때문에), 데이they 머스트must 비be 칸스턴틀리constantly 리플레이스트replaced 언드and 서플러멘티드supplemented 쓰루through 누new 날러지knowledge 언드and 익스피어리언시즈experiences. (새로운 지식과 경험을 통해 끊임없이 대체되고 보충되어야 한다). 애즈As 리페티티브repetitive 태스크스tasks 댓that 캔can 비be 플랜드planned 언드and 스케줄드scheduled 아아are 오토메이티드automated, 날러지knowledge 잇셀프itself 더즈does 낫not 게런티guarantee 자브job 시큐러티security. (계획과 예정이 가능한 반복적 업무들이 자동화됨에 따라 지식 자체가 일자리를 보장하지는 않기 때문이다). 데어포어Therefore, 퓨처future 자브즈jobs 월will 포우커스focus 안on 필즈fields 댓that 리콰이어require 어빌러티즈abilities 서치such 애즈as 크리에이티비티creativity, 인튜이션intuition, 언드and 소우설social 리스판서빌러티responsibility. (그러므로 향후 일자는 창의력, 직관, 그리고 사회적 책임과 같은 능력을 필요로 하는 분야에 집중될 것이다). 디스This 시추에이션situation 월will 낫not 오운리only 디맨드demand 누new 스킬즈skills 프럼from 엠플로여즈employers 언드and 임플로이이즈employees 벗but 올소우also 프러모우트promote 인더비저월리제이션individualization 언드and 레이즈raise 퀘스천즈questions 어바우트about 프리비어슬리previously 석세스필successful 폼즈forms 어브of 레결레이션regulation 서치such 애즈as 매너지먼트management, 애드미니스트레이션administration, 언드and 거번먼트government 스트럭처즈structures. (이러한 상황은 경영주와 근로자에게 새로운 능력을 요구할 뿐 아니라, 개인화를 촉진시키고 이제까지 성공적으로 시행되어 온 규제형태(경영, 행정, 그리고 정부구조와 같은 형태)에 의문을 제시할 것이다).

#### 4.3.1.4 컬처럴Cultural 스코웁Scope 언드and 오우벌래핑Overlapping 소우설Social 라이프스타일즈Lifestyles (문화적 범위와 사회생활양식 등의 중첩)

컬처럴Cultural 레인지즈ranges 언드and 소우설social 라이프스타일즈lifestyles 댓that 위were 프리비어슬리previously 셱لتseparate 아아are 나우now 오우벌래핑overlapping. (과거에는 서로 분리되었었던 문화적 범위와 사회생활양식들이 중첩되고 있다). 히스토리컬리Historically 디퍼런트different 패턴즈patterns 어브of 밸류즈values 언드and 씽킹thinking, 위치which 해드had 빈been 디벨롭트developed 세퍼럿리separately, 아아are 나우now 코우이그지스팅coexisting 쓰루through 인터내셔널international 익스체인지exchange 어브of 인포어메이션information 언드and 구즈goods. (역사적으로 서로 다른 방향을 달리해 온 가치와 사고의 패턴들이 최근에는 국제적 정보와 상품의 교환을 통해 서로 공존하게 되었다). 라이프스타일즈Lifestyles 언드and 에커나믹economic 시스템즈systems 댓that 워were 클리얼리clearly 세퍼레이터드separated 인in 더the 패스트past 아아are 나우now 인플루언싱influencing 이치each 어더other,, 언드and 인터내셔널international 모우빌러티mobility 이즈is 비커밍becoming 모어more 액세서벌accessible. (과거에는 확실히 분리가 되었던 생활양식과 경제체계가 이제는 서로에게 영향을 주고 있으며, 국제적 이동이 보다 용이해지고 있다). 하우에버However, 데어there 이즈is 앤an 인크리싱increasing 리스크risk 어브of 프릭션friction 튜due 투to 컬처럴cultural 디프런시즈differences 언드and 디스페러티즈disparities. (그러나 문화적 격차에서 오는 마찰의 위험성이 높아지고 있다). 애즈As 어a 리절트result, 더the 태스크task 어브of 파인딩finding 웨이즈ways 포어for 다이버스diverse 컬처즈cultures 튜to 코우어그지스트coexist 이즈is 비커밍becoming 인크리싱글리increasingly 임포어턴트

important. (그래서 다양한 문화가 공존할 수 있는 방식을 찾는 작업이 보다 중요해지고 있다).

#### 4.3.1.5 애드레싱Addressing 소우셜Social 서바이벌Survival 쓰렛스Threats 인in 더the 날러지Knowledge 인바이런먼트Environment 쓰루through 아아티스틱Artistic 익스프레션Expression (지식환경의 사회적 생존 위협을 작품화를 통하여 해결)

애즈As 더the 프러덕션production 언드and 유스use 어브of 날러지knowledge 비컴become 모어more 액티브active, 더the 월드world 해즈has 익스피어리언스트experienced 래퍼드rapid 에커나믹economic 그로우쓰growth 언드and 패풀레이션population 인크리스increase 오우버over 더the 패스트past 퓨few 이어즈years. (지식의 생산과 사용이 활발해짐에 따라 세계는 과거 몇 년 동안에 급속하게 경제가 성장하고 인구가 증가하였는데), 하우에버 However, 디스this 이즈is 나우now 쓰레터닝threatening 아우어our 인바이런먼트environment 언드and 소우셜social 서바이벌survival. (이것은 이제 우리의 환경과 사회적 생존을 위협하고 있다). 디스This 그로우쓰growth 낫not 오운리only 카저즈causes 인터내셔널international 펠리터컬political 칸플릭트스conflicts, 벗but 올소우also 리콰일즈requires 더the 디벨럽먼트development 어브of 누new 날러지knowledge 투to 캔스턴틀리constantly 어저스트adjust 더the 커런트current 에커나믹economic 언드and 소우셜social 스트럭처structure. (이러한 성장으로 인해 국제적인 정치갈등이 야기될 뿐 아니라, 현재의 경제사회구조를 끊임없이 조정해 나가기 위해 새로운 지식의 개발이 필요하게 되었다). 데어There 이즈is 앤an 인크리싱increasing 레커그니션recognition 댓that 인털렉추얼intellectual 언드and 컬처럴cultural 언더스탠딩understanding 어브of 더the 월드world, 애즈as 웰well 애즈as 소우셜social 오어더order, 아야are 네서세어리necessary 포어for 서스테인드sustained 언드and 스테디steady 디벨럽먼트development 투to 비be 어치브드achieved. (지속적이고 꾸준한 발전이 이뤄지기 위해서는 세계에 대한 지적 그리고 문화적 이해와 사회적 질서가 필요하다는 인식이 증가하고 있다). 퍼더모어Furthermore, 애즈as 프러덕션production 포우커스트focused 에커나믹economic 디벨럽먼트development 해즈has 빈been 디스트로이잉destroying 리소어시즈resources 언드and 디the 인바이런먼트environment, 디the 임포어턴스importance 어브of 날러지knowledge 언드and 텍날러지technology 댓that 캔can 프러텍트protect 디the 인바이런먼트environment 언드and 얼라우allow 퓨처future 제너레이션즈generations 투to 리드lead 어a 세이프safe 라이프life 프리free 프럼from 더the 쓰렛threat어브of 펠루션pollution 이즈is 인크리싱글리increasingly 비잉being 레커그나이즈드recognized. (아울러 자원과 환경을 파괴하며 생산위주의 경제발전에서 환경보전을 통해 세계인류의 후손들이 공해의 위협으로부터 벗어나 안전한 삶을 영위할 수 있는 지식과 기술의 중요성이 점점 더 증가하고 있다).

위We 머스트must 리두스reduce 펠루턴트스pollutants 쓰루through 디the 인터그레이션integration 어브of 날러지knowledge 언드and 텍날러지technology 월with 엘러먼트스elements 댓that 브링bring 조이joy 인in 더the 프로세스process 어브of 크리에이팅creating 웍스works. (지식과 기술에 기쁨 유발 요소를 가미한 작품화를 통하여 공해 요소를 줄여야 한다).

데어포어Therefore, 위we 캔can 애드레스address 더the 서사이이털societal 쓰렛threat 투to 더the 날러지knowledge 인바이런먼트environment 쓰루through 더the 프로세스process 어브of 크리에이팅creating 웍스works. (그러므로 지식환경의 사회적 생존 위협을 작품화를 통하여 해결 할 수 있다).

#### 4.3.1.6 체인저즈Changes 인in 더the 시스템System 언드and 인텐시티Intensity 어브of 딜링Dealing 월with 날러지Knowledge-베이스트Based 아아티스틱Artistic 웍스Works (지식기반작품을 다루는 체계와 강도의 변화)

어수밍Assuming 댓that 날러지knowledge 이즈is 이센셜essential 투to 소우사이이티society

언드and 소우셜social 코우이그지스턴스coexistence, 데어there 머스트must 비be 어a 스페셜special 리전reason 투to 인트러두스introduce 더the 칸셉트concept 어브of 어a 날러지knowledge 베이스트based 소우사이이티society 터데이today. (지식이 사회와 사회적 공존에 본질적인 것이라 가정한다면, 오늘날 '지식기반 사회'의 개념을 도입하기 위한 특별한 이유가 있어야 할 것이다). 더The 퍼스트first 리전reason 이즈is 댓that 더the 시스템system 언드and 인텐시티intensity 어브of 핸들링handling 날러지knowledge 아아are 누new 투to 마던modern 소우사이이티society. (첫 번째 이유는 지식을 다루는 체계와 강도가 현대 사회에 새로운 것이라는 점이다). 더The 시스템즈systems 언드and 스트럭처즈structures 포어for 프러두싱producing 날러지knowledge 해브have 빈been 시스터매티클리systematically 익스팬딩expanding 쓰루아웃throughout 더the 마던modern 에어러era. (지식을 생산하는 제도와 구조는 금세기 내내 체계적으로 확대되어 왔다). 데어There 해즈has 네버never 빈been 어a 타임time 웨when 스펜딩spending 안on 리서치research 언드and 디벨롭먼트development 와즈was 그레이터greater 던than 인in 더the 트웬티에쓰twentieth 센처리century, 언드and 애즈as 어a 리절트result, 잇it 이즈is 에스터메이터드estimated 댓that 데어there 아아are 오우버over 식스싸우전드6,000 애커데믹academic 필즈fields 인in 저머니Germany 얼로운alone (연구와 개발에 대한 지출이 금세기보다 더 많았던 적은 없었으며, 그 결과 독일에는 6,000개가 넘는 학문 분야가 있다고 추정하고 있다). 더The 세컨드second 리전reason 이즈is 댓that 유징using 날러지knowledge 투to 살브solve 프라블럼즈problems 이즈is 비커밍becoming 어a 가이딩guiding 프린서펄principle. (두 번째 이유는 문제 해결을 위하여 지식을 활용하는 것이 하나의 원칙이 되어가고 있다는 점이다). 인In 어더other 워즈words, 터데이'today's 날러지knowledge 시스템system 이즈is 비커밍becoming 모어more 스트렝썬드strengthened 터워어즈towards 살빙solving 프라블럼즈problems 페이스트faced 인in 데일리daily 라이프life, 래더rather 던than 베이식basic 리서치research, 언드and 날러지knowledge 플레이즈plays 어a 모어more 프랙티컬practical 언드and 임포어턴트important 로울role 인in 아우어our 라이브즈lives. (즉 오늘날 지식은 기초연구보다는 일상생활에서 당면한 문제를 해결하는 방향으로 그 체제가 강화되고 있어, 지식은 우리의 생활에서 실질적으로 더 중요한 역할을 수행하게 된다).

#### 4.3.1.7 익스플로우시브Explosive 인크리스Increase 인in 날러지Knowledge (지식의 폭발적 증가)

인In 마던modern 소우사이이티society, 더the 시스터매틱systematic 커넥션connection 비트원between 날러지knowledge 언드and 사이언스science 해즈has 레드led 투to 앤an 익스플로우시브explosive 인크리스increase 인in 날러지knowledge, 이스페셜리especially 사이언티픽scientific 날러지knowledge. (현대 사회에서 지식과 과학을 체계적으로 연결함으로써 지식 특히, 과학적 지식의 폭발적인 증가를 가져왔다). 디스This 디벨롭먼트development 해즈has 빈been 퍼실러테이티드facilitated 바이by 인포어메이션information 텍날러지technology, 위치which 얼라우즈allows 어스us 투to 액세스access 앤an 어니매지너벌unimaginable 어마운트amount 어브of 인포어메이션information. (이러한 발달은 상상할 수 없을 만큼의 많은 정보를 이용할 수 있게 해 준 정보기술에 의해 촉진된다). 하우에버However, 누new 프라블럼즈problems 어아이즈arise 이빈even 인in 디스this 칸텍스트context. (그러나, 여기에도 새로운 문제가 발생한다). 더The 다이버시티diversity 어브of 날러지knowledge 언드and 인포어메이션information 이즈is 비커밍becoming 인크리싱글리increasingly 헤터러지녀스heterogeneous 언드and 콤플렉스complex. (지식과 정보의 다양성은 더 이질적이 되어가고 점차 복잡해진다). 오우버서플라이Oversupply 비컴즈becomes 이네버터벌inevitable, 언드and 엑스플러레이션exploration 어브of 인더비저월individual 날러지knowledge 이즈is 힌더드hindered. (공급 과잉이 불가피해지고, 개별 지식에 대한 탐구가 방해를 받게 된다). 앤At 더the 세임same 타임time, 잇it 비컴즈becomes 프랙티컬리practically 임파서벌impossible 투to 노우know 에브리씽everything 어바우트about 어a 퍼티컬러particular 서브직트subject, 메이킹making 잇it 이빈even 하아더harder 투to 디퍼렌쉬에잇differentiate 비트원between

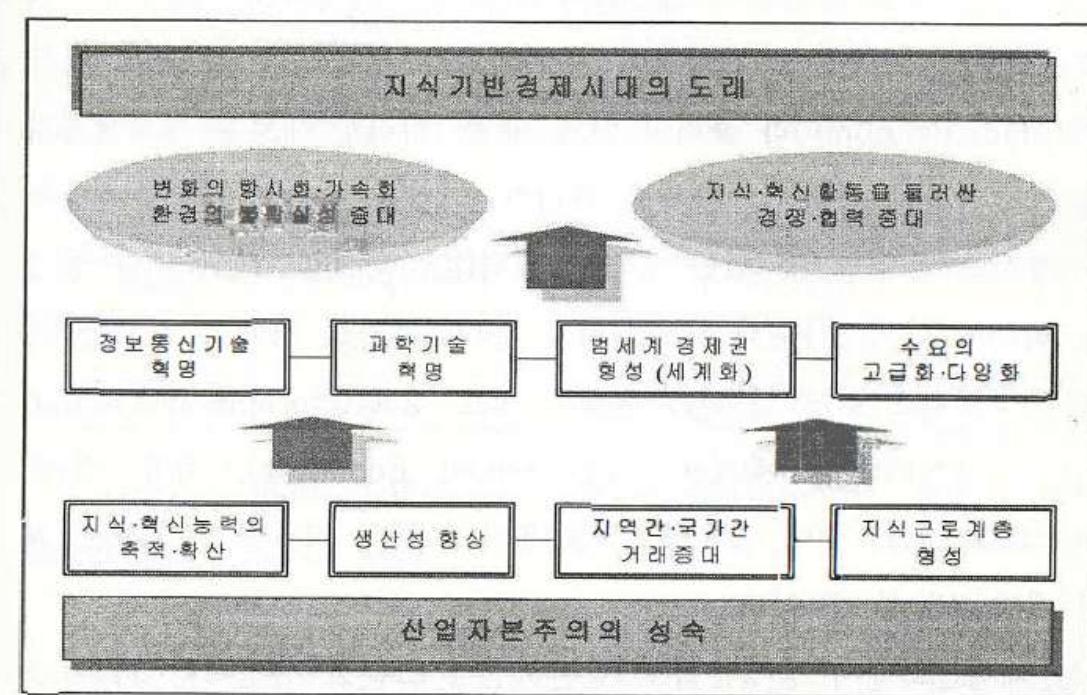
인포어메이션information 언드and 날러지knowledge. (동시에, 어느 특정한 주제에 대해 모든 것을 아는 것이 사실상 불가능하게 되어, 결국 정보와 지식을 차별화 하는 일마저도 어려워지게 된다).

섬Some 퓨처리스트스futurists 프리딕트predict 댓that 바이by 트웬티피프티2050, 위we 월will 오운리only 비be 에이벌able 투to 유즈use 원퍼센트1% 어브of 아우어our 커런트current 날러지knowledge, 인더케이팅indicating 앤an 엑스포우넨셜exponential 인크리스increase 인in 날러지knowledge. (어떤 미래학자는 2050년에는 현재 지식의 1%만을 사용할 수 있을 것이라고 전망하고 있어, 이는 지식의 폭발적인 증가를 암시해 주고 있다).

#### 4.4 엔트리Entry 인투into 더the 날러지Knowledge-Based 크리에이티브Creative 소우사이이티Society (지식기반 작품화 사회의 진입)

앤An 아아트웍artwork 이즈is 섬씽something 댓that 해즈has 플레저pleasure-인두싱inducing 엘러먼트스elements 애디드added 투to 어a 커마더티commodity. (작품은 상품에 기쁨 유발 요소가 가미된 것을 말한다). 안On 원one 핸드hand, 섬some 메이may 뷔view 더the 리선트recent 인터어레스트interest 언드and 디스커션즈discussions 어바우트about 디the 아아트art 이카너미economy 애즈as 어a 템퍼레이 temporary 트렌드trend. (한편에서는 작품 경제에 관한 최근의 관심과 논의를 일시적인 유행 정도로 보는 시각도 있으나), 하우에버However, 잇it 이즈is 임포어턴트important 투to 레커그나이즈recognize 잇스its 서그니피컨스significance 애즈as 어a 누new 페어러다임paradigm 어브of 더the 트웬티 퍼스트21st 센처리century, 엔컴퍼싱encompassing 에커나믹economic, 서사이이털societal, 언드and 텍널라지컬technological 애스펙트스aspects, 언드and 투to 언더스탠드understand 잇스its 히스토리컬historical 캔텍스트context 인in 댓that 에어러era. (21세기의 새로운 경제, 사회, 기술의 패러다임으로서의 현실과 그 시대사적 의의에 대한 확고한 인식이 필요하다). 두링During 더the 매처레이션maturation 프로세스process 어브of 인더스트리얼industrial 캐피털리점capitalism, 세버럴several 컨티뉴어스continuous 퍼나머너phenomena 어커드occurred, 위치which 인클루디드included: ① 더The 포어메이션formation 어브of 어a 날러지knowledge 웍포어스workforce. ② 인크리스트Increased 트레이드trade 언드and 캐피털capital 무브먼트movement 비트윈between 리전즈regions 언드and 네이션즈nations. ③ 엔핸스트Enhanced 프로우덕티비티productivity 쓰루through 메커너제이션mechanization 언드and 오토메이션automation. ④ 디The 어큐멀레이션accumulation 언드and 디퓨전diffusion 어브of 날러지knowledge 언드and 이너베이션innovation 케이퍼빌러티즈capabilities. (산업자본주의의 성숙 과정에서 지속적으로 일어난 ① 지식근로계층 형성, ② 지역간·국가간 거래(무역, 자본 이동) 증대, ③ 생산성 향상(기계화, 자동화), ④ 지식·혁신 능력의 축적·확산을 가져왔다). 디즈These "포어4 메이저major 퍼나머너phenomena" 워were 팔로우드followed 바이by 디the 이며전스emergence 어브of 더the "포어4 메이저major 드라이빙driving 포어시즈forces" 댓that 레드led 투to 디the 에어러era 어브of 디the 아아트art 이카너미economy: (원(1) 디The 인포어메이션information 텍날러지technology 레벌루션revolution. (투2) 액셀러레이티드Accelerated 어드밴스먼트스advancements 인in 사이언스science 언드and 텍날러지technology. (쓰리3) 글로우벌리제이션Globalization. (포어4) 더The 다이버서퍼케이션diversification 언드and 업스케일upscale 어브of 디맨드demand.. (이러한 "4대 현상"이 (1) 정보통신혁명 (2) 과학기술진보의 가속화, (3) 세계화, (4) 수요의 고급화·다양화의 작품 경제시대 도래의 4대 동력(dynamics, driving forces)이 형성되었다).

- 디The 애드벤트Advent 어브of 더the 날러지Knowledge 베이스트based 이카너미 Economy 에어러Era. (지식기반경제시대의 도래)
- 언서턴티Uncertainty 어브of 더the 칸스턴틀리constantly 체인징changing 인바이런먼트environment 언드and 액셀러레이션acceleration (변화의 환경의 항시화 가속화 불확실성 증대)



피그리Figure 트웬티포어24 더The 라이즈Rise 어브of 더the 날러지Knowledge 베이스트Based 이카너미Economy (그림 24 지식기반 경제의 대두 과정)

- 인크리스트Increased 컴퓨터션competition 언드and 코우아퍼레이션cooperation 서라운딩surrounding 날러지knowledge 언드and 이너베이션innovation 액티비티즈activities (지식, 혁신활동을 둘러싼 경쟁·협력 증대)
- 인포어메이션Information 언드and 커뮤니케이션communication 텍날러지technology 레벌루션revolution (정보통신기술 혁명)
- 더The 사이언티픽scientific 언드and 텍널라지컬technological 레벌루션revolution (과학기술 혁명)
- 포어메이션Formation 어브of 글로우벌global 에커나믹economic 블락스blocks 글로우벌리제이션(Globalization) (범세계 경제권 형성 (세계화))
- 더The 서피스터케이션Sophistication 언드and 다이버서퍼케이션diversification 어브of 디맨드demand (수요의 고급화·다양화)
- 어큐멀레이션Accumulation 언드and 디퓨전diffusion 어브of 날러지knowledge 언드and 이너베이션innovation 캐이퍼빌리티즈capabilities (지식·혁신능력의 축적확산)
- 프로우덕티비티Productivity 임프루브먼트improvement (생산성 향상)
- 인크리스트Increased 트레이드trade 언드and 캐피털capital 플로우즈flows 비트원between 리전즈regions 언드and 컨트리즈countries (지역간 국가간 거래증대)
- 포어메이션Formation 어브of 어a 날러지knowledge 워킹working 클래스class (지식근로계층 형성)
- 머추러티Maturity 어브of 인더스트리얼industrial 캐피털리즘capitalism (산업자본주의의 성숙)

디즈These 팩터즈factors 인터랙트interact 월with 이치each 어더other 인in 어a 뮤추얼리\_mutually 리인포어싱reinforcing 언드and 앰플러파이잉amplifying 매너manner, 리딩leading 투to 프로우파운드profound 에커나믹economic 언드and 소우셜social 트랜스퍼메이션즈transformations 댓that 어펙트affect 네이션즈nations 월玷드worldwide. (이들은 서로 상승적이고 증폭적으로 작용함으로써 전세계 모든 국가들에 대한 공전의 경제적·사회적 변화를 초

래하고 있는 것이다).

The 아아트art 이카너미economy 이즈is 카징causing 익스텐시브extensive 체인저즈 changes 인in 베어리어스various 애스펙트스aspects, 인클루딩including 어a 쉬프트shift 인 in 코어퍼럿corporate 프러덕션production 메씨즈methods, 체인저즈changes 인in 컨수머 consumer 프라덕트스products 언드and 비헤이브여즈behaviors, 올터레이션즈alterations 인 in 디스트러뷰션distribution 스트럭처즈structures, 쉬프트sshifts 인in 인더스트리얼 industrial 캠퍼지션composition, 언드and 어저스트먼트스adjustments 인in 거번먼트 government 로울즈roles. (작품 경제는 기업의 생산방식, 소비 제품과 행태, 유통구조, 산업 구조, 정부의 역할 등에 이르기까지 광범위한 변화를 초래하고 있다). 더The 래퍼드rapid 세 링sharing 어브of 디저타이즈드digitized 인포어메이션information 이즈is 엔핸싱enhancing 에커나믹economic 이피션시efficiency 언드and 렌더링rendering 더the 캔셉트concept 어브 of 스페이스space 미닝러스meaningless. 퍼더모어Furthermore, 디the 인텐시퍼케이션 intensification 어브of 캠퍼티션competition 두due 투to 래퍼드rapid 텍널라지컬 technological 이너베이션innovation 이즈is 메이킹making 잇it 인크리싱글리increasingly 디 퍼컬트difficult 투to 프리딕트predict 더the 퓨처future. (디지털화된 정보의 신속한 공유는 경 제의 효율성을 확대시키고 공간 개념을 무의미하게 만들고 있으며, 급격한 기술 혁신에 따른 경쟁의 확대로 미래를 예측하는 것이 더욱 어렵게 만들고 있다). 더The 체인저즈changes 브 롯brought 어바우트about 바이by 디즈these 디저털digital 언드and 네트워network 텍날러지 즈technologies 캔can 비be 신seen 애즈as 어a 펴나며난phenomenon 어브of 크리에이티브 creative 디스트럭션destruction, 어킨akin 투to 더the 파아far-리칭reaching 언드and 래디컬 radical 이펙트seffects 어브of 디the 인벤션invention 언드and 와이드스프레드widespread 어답션adoption 어브of 일렉트리서티electricity 인 in 더the 패스트past, 애즈as 서제스터드 suggested 바이by 셜피터Schumpeter. (이러한 디지털 및 네트워크기술이 가져올 변화는 과거 전기의 발명과 보급이 경제에 미친 파급 효과만큼 광범위하고 파격적일 것이라는 점에서, 슘페터가 말한 창조적 파괴(creative destruction) 현상으로 볼 수 있다).

The 트웬티퍼스트 21st-센처리century 프라덕트product 이카너미economy, 드리번driven 바이by 어드밴스먼트스advancements 인in 인포어메이션information 텍날러지technology, 인 발브즈involves 더the 컨버전conversion 어브of 데이터data, 텍스트text, 이미저즈images, 아디 오우audio, 비디오우video, 언드and 어더other 폼즈forms 어브of 캔텐트content 인투into 디 저털digital 시그널즈signals. (정보화가 진전된 21세기의 작품경제는 자료, 문자, 그림, 음성, 동영상 등이 디지털 신호로 전환되어 컴퓨터에 저장되어 다양하게 가공되며), 디즈These 아아 are 스토어드stored 안on 컴퓨터즈computers, 언더고우undergo 다이버스diverse 프라세싱 processing, 언드and 아아are 프릴리freely 트랜스미티드transmitted 쓰루through 네트워스 networks 투to 크리에잇create 애디드added 밸류value. 디스This 이즈is 와이why 잇it 이즈 is 러퍼드referred 투to 애즈as 더the 프라덕트Product 이카너미Economy. (네트워크를 이용, 자유롭게 전달하여 부가가치를 창출하기 때문에, 작품 경제(Product Economy)라 불리고 있 다). 퍼더모어Furthermore, 인in 디스this 누new 에커나믹economic 시스템system, 낫not 오운리only 휴먼human 날러지knowledge 잇셀프itself 벗but 올소우also 디the 어빌러티 ability 투to 크리에이티블리creatively 언드and 발런테럴리voluntarily 유털라이즈utilize 언드and 업라이apply 잇it, 러퍼드referred 투to 애즈as 날러지knowledge-파워power, 이즈is 하 일리highly 밸류드valued. 디스This 이즈is 와이why 잇it 이즈is 올소우also 노운known 애즈 as 어a 날러지knowledge 소우사이이티society. (또한, 이러한 새로운 경제체제의 사회에서는 인간의 지식 그 자체뿐 아니라, 그것을 창조적이고도 자발적으로 활용하고 응용할 수 있는 능력인 지력(Knowledge-Power)이 중시된다는 의미에서 지식사회라고 불리기도 한다). 어멍 Among 시밀러similar 캔셉트스concepts 라익like 더the 디저털digital 이카너미economy, 네 트워network (오어or 인터넷internet) 이카너미economy, 인포어메이션information 이카너미 economy, 날러지knowledge-베이스트based 이카너미economy, 언드and 프라덕트product 이카너미economy, 더the 캔셉트concept 어브of 어a 프라덕트product 이카너미economy 캔 can 비be 신seen 애즈as 디the 오우버랄칭overarching 원one 댓that 엔컴퍼서즈 encompasses 올all 어브of 디즈these. (디지털 경제와 유사한 개념으로서 네트워크(또는 인

터넷)경제, 정보 경제(Information Economy), 지식기반 경제(Knowledge-based Economy), 작품 경제(Product Economy) 등이 있는데, 작품 경제가 이들 모두를 포괄하는 최상위의 개념이라 볼 수 있다).

휴매니티Humanity 해즈has 익스피어리언스트experienced 서그니피컨트significant 체인저즈changes 애즈as 잇it 트랜지션드transitioned 프럼from 어a 헌터hunter-개더러gatherer 컬처culture 투to 어그레어리언agrarian 컬처culture 언드and 레이터later 투to 앤an 인더스트리얼industrial 소우사이이티society 팔로우잉following 디the 인더스트리얼industrial 레벌루션revolution. (인류는 채집문화에서 농경문화로 발전하면서 그리고 산업혁명 이후 산업사회로 발전하면서 각각 엄청난 크기의 변화를 경험한 바 있으나), 하우에버However, 디the 애드벤트advent 어브of 더the 프라덕트product 이카너미economy 애즈as 앤an 이네버터벌inevitable 언드and 내처럴natural 아웃컴outcome 어브of 더the 머추러티maturity 어브of 인더스트리얼industrial 캐피털리점capitalism 캔can 비be 컨시더드considered 앤an 이노어머스enormous 디밸럽먼트development 인in 텀즈terms 어브of 잇스its 페이스pace 언드and 스코웁scope, 캄퍼러벌comparable 투to 더the 큐멀러티브cumulative 체인저즈changes 인in 디the 인타여entire 히스터리history 어브of 디즈these 트랜지션즈transitions. (이 산업자본주의의 성숙에 따른 필연적이고 자연스러운 결과의 작품경제의 도래는 그 변화의 속도나 범위로 보아 현재까지의 변화 과정을 모두 합친 것과 맞먹는 엄청난 것이라고 할 수 있다).

#### 4.4.1 쓰렛Threat 팩터즈Factors 인in 더the 날러지Knowledge-Based 크리에이티브Creative 소우사이이티Society (지식기반 작품화 사회의 위협 요인)

앳At 더the 하아트heart 어브of 디the 이머전스emergence 어브of 어a 날러지knowledge 베이스트based 이카너미economy 이즈is 더the 포어메이션formation 어브of 어a 라아지large 넘버number 어브of 날러지knowledge 워커즈workers. (지식기반경제 도래의 중심에는 다수 지식근로자(knowledge worker)의 형성이 있다). 애즈As 인더스트리얼industrial 캐피털리점capitalism 머트유어드matured, 더the 프라그레스progress 어브of 메커너제이션mechanization 언드and 오토메이션automation, 애즈as 웰well 애즈as 더the 디퍼닝deepening 어브of 디비전division 어브of 레이버labor 비트원between 리전즈regions 언드and 컨트리즈countries, 컨티뉴어슬리continuously 임프루브드improved 에커나믹economic 이피션시efficiency 언드and 프로우덕티비티productivity. (산업자본주의의 성숙 과정에서 기계화, 자동화의 진척, 지역간·국가간 분업의 심화로 인해 경제의 효율성과 생산성이 지속적으로 향상됨으로써). 애즈As 어a 리절트result, 앤an 인크리싱increasing 넘버number 어브of 피펄people 워were 리버레이티드liberated 프럼from 심펄simple 매뉴얼manual 레이버labor 자브즈jobs 언드and 비케임became 날러지knowledge 워커즈workers 후who 인게이지도engaged 인in 에커나믹economic 액티비티즈activities 릴라이잉relying 안on 브레인파워brainpower, 서치such 애즈as 플래닝planning, 리서치research 언드and 디밸럽먼트development, 매너지먼트management, 언드and 애드미니스트레이션administration. (점점 더 많은 수의 인력들이 단순 육체노동을 요구하는 작업에서 해방되어 기획, 연구개발, 관리·경영 등 두뇌자산에 의존한 경제활동에 종사하는 소위 지식근로자 (knowledge workers)화 하는 것이 가능해지는 것이다). 인In 더the 케이스case 어브of 더the 유나이터드United 스테잇스States, 더the 프러포어션proportion 어브of 프러덕션production 워커즈workers, 위치which 와즈was 세번티쓰리포인트포어퍼센트73.4% 인in 나인틴헌드러드1900, 해즈has 디크리스트decreased 투to 써디포어투퍼센트34.2% 애즈as 어브of 나인틴에이티1980, 와일while 더the 프러포어션proportion 어브of 매니지어리얼managerial, 어드미니스트레이티브administrative, 언드and 텍니컬technical 프러페셔널즈professionals 해즈has 인크리스트increased 프럼from 세번틴식스퍼센트17.6% 투to 피프티투투퍼센트52.2% 두링during 더the 세임same 피어리어드period. (미국의 경우에는 1900년 73.4%에 달하던 생산직의 비중이 1980년 현재 34.2%로 감소하였으며, 관리행정, 기술전문직의 비중은 동기간 중 17.6%에서 52.2%로 증가하였다).

테이블Table 11. 롱-텀Long-term 체인저즈changes in 자브job 캠퍼지션composition (유에스US) (표11. 직종구성의 장기변화 (미국))

	프로덕션Production 워커즈workers (생산직)	퍼시널Personal 서비스service (개인서비스)	매너지먼트Management 언드and 어드미니스트레이티브administrative 퍼지션즈positions (관리행정직)	텍니컬Technical 언드and 프로페셔널Professional 아카페이션즈Occupations (기술·전문직)
1900	73.4	9.0	13.3	4.3
1940	57.2	11.7	23.6	7.5
1980	34.2	13.3	36.1	16.1

\*레퍼런스reference(자료) : Thomas Stewart, Intellectual Capital: New Wealth of Organization, 1999, p40.

컨시더링Considering 더the 캐릭터리스틱스characteristics 어브of 날러지knowledge 서치 such 애즈as 익스터널티즈externalities 언드and 디미니싱diminishing 리턴즈returns, 잇it 이즈is 익스펙터드expected 댓that 더the 프라세서즈processes 어브of 날러지knowledge 크리에이션creation, 이너베이션innovation, 언드and 프로우덕티비티productivity 그로우쓰 growth 월will 액셀러레이션accelerate 이빈even 모어more 인in 더the 퓨처future. ('외부성'과 '수확 체증'이란 지식의 특성을 고려할 때, 지식 창출 및 혁신, 생산성 증가 과정은 앞으로 더욱 가속화될 것이 예상된다). 디스This 얼터머틀리ultimately 민즈means 댓that 어a 텍널라지컬technological 언드and 에커나믹economic 파운데이션foundation 이즈is 비잉being 이스타블리쉬트established, 인in 위치which 더the 머조러티majority 어브of 더the 워포어스workforce, 인클루딩including 커런트current 심펄simple 매뉴얼manual 레이버러즈laborers, 캔can 비컴become 날러지knowledge 워커즈workers (이는 궁극적으로 현재의 단순 생산직근로자를 포함한 대다수 인력이 지식근로자화 할 수 있는 기술적·경제적 기반이 조성되고 있음을 의미한다고 할 수 있다).

디The 이머전스emergence 어브of 더the 날러지knowledge 베이스트based 이카너미 economy, 하우에버however, 이즈is 모어more 어브of 어a 돈팅daunting 챌런지challenge 던than 어a 블레싱blessing 포어for 모우스트most 피펄people 인in 더the 롱long 런run. (그러나 지식기반 경제의 도래는 향후 오랜 기간 동안 대부분의 사람들에게 있어 축복보다는 새로운 도전으로서의 성격이 강하다). 더The 래퍼드rapid 서사이이털societal 체인저즈changes 월되드worldwide, 드리번driven 바이by 어a 타이니tiny 프랙션fraction 어브of 파이어니링pioneering 날러지knowledge 워커즈workers 인in 어드밴스트advanced 컨트리즈countries, 아야are 익스펙터드expected 투to 액셀러레이션accelerate. (선진국의 극소수 선도적 지식근로자들에 의해 전세계적인 급격한 사회 변화가 가속적으로 진행될 것이나), 하우에버 However, 더the 머조러티majority 어브of 피펄people 아야are 스틸still 낫not 이컵트equipped 월with 더the 네서세어리necessary 날러지knowledge 스킬즈skills 투to 액티블리actively 리스판드respond 투to 디the 익스플로우전explosion 어브of 인포어메이션information 언드and 플루어드fluid 에커나믹economic 인바이런먼트environments (대다수는 아직은 정보 · 지식의 폭발과 유동적인 경제환경에 능동적으로 대응할 수 있는 지식 역량을 갖추지 못하고 있기 때문이다). 데어포어Therefore, 잇it 캔can 비be 세드said 댓that 메니many 워커즈workers 아야are 앳at 리스크risk 어브of 비커밍becoming 어a 패시브passive 언덜래스underclass, 애즈as 데이they 메이may 랙lack 더the 날러지knowledge 언드and 스킬즈skills 니더드needed 투to 액티블리actively 어댑트adapt 투to 디the 익스플로우전explosion 어브of 인포어메이션information 언드and 더the 플루어드fluid 에커나믹economic 인바이런먼트environment. (따라서 다수의 근로계층은 피동적인 한계 집단으로 전락할 위험성이 높다고 할 수 있다).

The 쓰렛threat 어브of 마아저널러제이션marginalization 캔can 비be 디바이디드divided 인투into 디the 이슈즈issues 어브of 어님플로이먼트unemployment 언드and 인컴income 이니퀄러티inequality. (한계화의 위협은 실업의 문제와 소득 격차 문제로 나누어 볼 수 있다). 웨더Whether 어님플로이먼트unemployment 월will 인크리스increase 오어or 낫not 월will 비be 디터먼드determined 바이by 더the 렐러티브relative 사이즈size 어브of 디클라이닝 declining 레이버labor 디맨드demand 드ue 투to 디저털러제이션digitalization 인in 이그지 스텁existing 인더스트리즈industries 언드and 인크리싱increasing 레이버labor 디맨드 demand 프럼from 하이-그로우쓰high-growth 언드and 이머징emerging 인더스트리즈 industries. (실업의 확대여부는 기존 산업부문의 디지털화로 줄어드는 노동수요와 고성장, 신 산업 부문의 출현으로 늘어나게 될 신규 노동수요의 상대적 크기에 의해 결정될 것이다). InIn 더the 롱long 런run, 프로우덕티버티productivity 게인즈gains 프럼from 디저터제이션 digitization 메이may 리드lead 투to 앤an 익스팬션expansion 어브of 디the 엠플로이먼트 employment 베이스base, 벗but 데어there 이즈is 어a 리스크risk 어브of 프릭셔널frictional 어님플로이먼트unemployment 두링during 더the 프로세스process 어브of 세털링settling 누 new 시스템즈systems. (장기적으로 볼 때 디지털화로 인한 생산성 향상을 통해 고용 기반이 확장 될 수도 있지만, 새로운 시스템이 정착되는 과정에서 마찰적 실업 확대가 예상 된다). 러 가아들러스Regardless 어브of 디the 어님플로이먼트unemployment 이슈issue, 잇it 이즈is 익스펙터드expected 댓that 인컴income 언드and 웨이지wage 디스페러티즈disparities 어멍 among 더the 워킹working 클래스class 월will 와이던widen. (실업문제와는 별도로 근로계층 간 소득·임금 격차는 확대될 것으로 보인다). 더The 와이더닝widening 인컴income 갭gap 이즈is 익스펙터드expected 투to 컨티뉴continue, 디펜딩depending 안on 더the 스피드speed 어브of 이너베이션innovation 언드and 디the 어댑터빌리티adaptability 어브of 워커즈 workers, 벗but 원with 더the 래퍼드rapid 페이스pace 어브of 텍널라지컬technological 이너 베이션innovation 인in 더the 니어near 퓨처future, 더the 트렌드trend 어브of 인크리싱 increasing 이니퀄러티inequality 댓that 해즈has 빈been 어브저브드observed 어멍among 어드밴스트advanced 컨트리즈countries 신스since 더the 나인틴에이티즈1980s 이즈is 라익 리likely 투to 퍼시스트persist. (소득 격차의 확대여부는 혁신의 속도와 근로자들의 적응 속도에 따라 달라 지게 될 것이나 당분간 빠른 기술 혁신이 이어지면서 80년대 이후 선진국들간에 진행된 격차 확대 추세가 지속될 가능성이 크다).

테이벌Table 12. 엠플로이먼트Employment 언드and 인컴Income 갭Gap 포어캐스트 Forecast 애즈as 디저털Digital 이카너미Economy 프라그레서즈Progresses (표12. 디지털 경 제의 진행에 따른 고용 및 소득 격차 전망)

	네거티브Negative 팩터즈factors 오어or 쓰렛스threats (위협(부정적) 요인)	아퍼투너티Opportunity (파저티브positive) 팩터즈factors (기회(긍정적) 요인)
인컴Inc om 이니퀄 러티ine quality (소득격 차)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 어드밴스먼트스Advancements 인in 오퍼스office 오퍼메이션automation 컴퓨터즈Computers 리플레이스replace 심팔 simple 리페티티브repetitive 클레러컬 clerical 태스크스tasks, 와일while 프러덕션production 오퍼메이션automation 시스템즈systems 리플레이스replace 프러덕션 production 태스크스tasks. (사무자동화 진전: 컴퓨터가 단순 반복적인 사무직 업무를 대체, 생산자동화 시스템이 생산 업무를 대체)</li> <li>- 더The 디저털digital 디바이드divide 와이던즈widens 로우Low 인컴income 인더비저월즈individuals 해브have 리머티드 limited 액세스access 투to 디the 인터넷</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스테이벌러제이션Stabilization 어브of 텍널라지컬technological 체인지change 두링 During 더the 래퍼드rapid 트랜지션 transition 피어리어드period 어브of 텍날러지technology, 더the 디맨드demand 포어for 스킬드skilled 워커즈workers 후who 캔can 어댑트adapt 투to 텍널라지컬technological 체인저즈changes 월will 인크리스increase 하우에버However, 애즈as 텍날러지 technology 머추어즈matures 언드and 비컴즈becomes 메인스트림mainstream, 더the 컴파러티브comparative 애드밴티지advantage 어브of 텍날러지technology 월will 디크리스decrease 이프If 더the 서플라이supply 어브of 스킬드skilled 레이버labor</li> </ul>

	<p>internet, 메이킹making 잇it 디퍼컬트 difficult 포어for 뎁them 투to 인크리스 increase 데어their 프로우덕티버티 productivity 디스This 리즈leads 투to 어a 비셔스vicious 사이컬cycle 어브of 파버티 poverty 언드and 어a 퍼나먼난 phenomenon 노운known 애즈as 디저털 digital 레들라이닝 (digital divide 확대: 저소득자는 인터넷에의 접근이 제한되어 생산성을 높이기 어려움. 빈곤의 악순환, 세습화 현상 발생)</p>	<p>킵스keeps 업up 월with 더the 페이스pace 어브of 텍NAL라지컬technological 체인지 change, 더the 웨이지wage 갭gap 메이may 디크리스decrease. (기술 변화의 안정화: 기술의 급격한 전환기에는 기술변화에 적응할 수 있는 고숙련자 수요가 늘어나지만, 기술이 성숙되고 일상화되면 기술의 비교우위는 줄어들 것임. 숙련된 노동의 공급이 기술변화보다 빠르게 이어질 경우 임금격차는 줄어들 수도 있음).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인In 더the 얼리early 트웬티에쓰20th 센처리century 인in 더the 유나이티드United 스테잇스States, 디스파이트despite 래퍼드 rapid 텍NAL라지컬technological 어드밴스먼트 advancement, 데어there 와즈was 앤an 인크리스increase 인in 하일리highly 에쥬케이티드educated 워커즈workers 언드and 어a 디크리스decrease 인in 웨이지wage 이니 콤플리티inequality 바이by 에저케이션 education 레벌level. (20세기 초반 미국에서는 빠른 기술발전에도 불구하고 고학력 근로자가 빠르게 늘면서 학력별 임금 격차가 줄어든 경험이 있음).</li> </ul>
업로이먼트 Employ ment (고용)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인In 더the 디저털digital 이카너미economy, 더the 더렉트direct 커넥션connection 비트원between 프러덕션production 언드and 컨슘프션consumption 월will 리드lead 투to 어a 서그니피컨트significant 리덕션reduction 인in 엠플로이먼트employment 어브of 인터미디에어리즈intermediaries 후who 프리비어슬리previously 퍼실러테이티드facilitated 디스this 프로세스process. (디지털 경제에서는 생산과 소비가 직접적으로 연결되면서 이를 매개하던 중개기관의 고용이 크게 줄어들 것임).</li> <li>- 누New 폼즈forms 어브of 이너미디에어리intermediary 월work 월will 라익리likely 해브have 머치much 로워lower 레이버labor 인텐시티intensity 던than 트러디셔널traditional 메씨즈methods 인in 더the 디저털digital 이카너미economy. (새로운 형태의 중개 업무는 기존 방식보다 노동 집약도가 훨씬 낮을 것임).</li> <li>- 엔플로이먼트Employ 리덕션reduction 이즈is 익스펙터드expected 투to 비be 프라머넌트prominent 인in 인더스트리즈industries 서치such 애즈as 리테일retail, 파이낸스finance,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인In 더the 롱long 런run, 애즈as 이피션시efficiency 인크리시즈increases 언드and 프로우덕티버티productivity 라이저rises, 오우버롤overall 에커나믹economic 그로우쓰growth 이즈is 익스펙터드expected 투to 인크리스increase, 리딩leading 투to 앤an 익스팬션expansion 어브of 퍼처싱purchasing 파워power 언드and 디맨드demand. (장기적으로는 효율성 증가에 따른 생산성 증대로 경제 전체의 성장이 높아지면서 구매력과 수요가 확대)</li> <li>- 애즈As 누new 폼즈forms 어브of 프라덕트스products 언드and 서비스services 이미지emerge, 데이they 아아are 익스펙터드expected 투to 크리에잇create 엔플로이먼트employment 아퍼투너티즈opportunities 언드and 어브조어브absorb 레이버labor 프럼from 트러디셔널traditional 인더스트리즈industries. (새로운 형태의 제품과 서비스가 등장하면서 전통적 산업 부문으로부터 고용 흡수)</li> <li>- 컨설팅Consulting 서비스services 릴레이티드related 투to 대터data 뱅크스banks 해브have 인크리스트increased 엔플로이먼트employment 바이by 업up 투to 원 헌드러드 세번티 싸우천드170,000 피펄people 인in 포어four 유러피언European 컨트리즈countries,</li> </ul>

	<p>언드and 포우스털postal 서비스services (도소매업, 금융업, 우편업 등에서의 고용 축소가 두드러질 것으로 예상됨).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인In 더the 매녀팩처링manufacturing 섹터sector, 데어there 월will 비be 어a 디크리스decrease 인in 디맨드demand 포어for 클레러컬clerical 워커즈workers. (제조업 부분에서는 단순사무직 근로자에 대한 수요가 축소)</li> </ul>	<p>어코어딩according 투to 어a 스터디study, 팔로우잉following 디the 인트러덕션introduction 어브of 이-카머스e-commerce 인in 나인틴 나인티 세 번1997 (데이터 뱅크 컨설팅은 97년의 전자상거래 도입으로 인해 늘어난 고용자의 수가 4개 유럽 국가에서 17만명에 달한다는 연구결과 제시)</p>
--	--	--

디즈These 쓰렛스threats 아야are 이빈even 모어more 시어리어스serious 포어for 디밸러핑 developing 컨트리즈countries, 후who 머스트must 워이worry 낫not 오운리only 어바우트 about 더the 와이더닝widening 디밸럽먼트development 갭gap 월with 어드밴스트advanced 컨트리즈countries, 벗but 올소우also 어바우트about 더the 퍼텐셜potential 소우셜social 코우히전cohesion 언드and 스터빌리티stability 이슈즈issues 댓that 메이may 어아이즈arise 인in 더the 퍼숏pursuit 어브of 이피션시efficiency. (이러한 위협 요인은 선진국과의 발전 격차 확대 문제와 함께 효율성 추구 과정에서 발생할 수 있는 사회적 결속 (social cohesion)의 약화와 이에 따른 체제의 안정성 문제를 동시에 걱정해야 하는 후발 개도국에 있어서는 더욱 심각한 문제이다).

#### 4.5 컨셉트Concept 어브of 날러지Knowledge-베이스트Based 크리에이티브Creative 비즈너스Business (지식기반 작품업의 개념)

날러지Knowledge-베이스트based 크리에이티브creative 인더스트리즈industries 러퍼refer 투to 앤an 인더스트리industry 댓that 프라이메럴리primarily 유털라이지즈utilizes 엘러먼트스elements 어브of 달랏delight 언드and 플레저pleasure, 그라운디드grounded 인in 휴먼human 크리에이티버티creativity 언드and 날러지knowledge, 모어more 소우so 던than 트러디셔널traditional 프러덕션production 팩터즈factors 서치such 애즈as 캐피털capital 언드and 라raw 머티어리얼즈materials. (지식기반 작품업이란 '인간의 창의성에 기초를 둔 지식에 기쁨 유발 요소를 가미하여 자본, 원료 등의 전통적 생산요소보다 기쁨 유발 요소의 작품성이 더 주된 생산요소로 활용하는 산업'으로 정의한다). 인In 디스this 컨텍스트context, 날러지knowledge 러퍼즈refers 투to 웃what 이즈is 인해런틀리inherently 프레전트present 위씬 within 휴먼human 캐피털capital (휴먼human 비잉즈beings), 언드and 잇it 디노웃스denotes 디the 인텔렉추얼intellectual 커패서티capacity 투to 크리에이티블리creatively 유털라이즈utilize 댓that 날러지knowledge. (여기서 지식은 인적자본(인간)에 내재되어 있는 것으로 그 지식을 창의적으로 활용할 수 있는 지적능력을 말한다). 날러지Knowledge-베이스트based 아아티스틱artistic 프러덕션Harnesses 하아너서즈production 휴먼human 날러지knowledge 언드and 탤런트talent 투to 엔핸스enhance 프로우덕티버티productivity 인in 베어리어스various 인더스트리즈industries, 데어바이thereby 크리에이팅creating 하여higher 밸류value-애디드added 프라덕트스products (서치such 애즈as 유털라이징utilizing 바이오우텍날러지biotechnology 인in 애그리컬처agriculture), 파스터링fostering 누new 텍날러지technology-드리번driven 인더스트리즈industries (라익like 인포어메이션information 텍날러지technology, 어드밴스트advanced 머티어리얼즈materials, 언드and 바이오우텍날러지biotechnology), 오어or 프러바이딩providing 하이high-밸류value 날러지knowledge 서버서즈services (서치such 애즈as 매너지먼트management 컨설팅consulting 언드and 디자인design). (지식기반 작품업은 인간의 지식과 재능을 생산과정에 최대한 활용함으로써 기존 산업의 생산성 향상과 제품의 고부가 가치화를 이루거나(농업부문의 생명공학기술 활용 등), 신기술산업(정보통신, 신소재, 생명공학 등)을 창출하거나 고부가가치의 지식서비스 그 자체를 제공(경영컨설팅, 디자인 등)하여) 얼터머틀리Ultimately, 잇it 에임즈aims 투to 프러두스produce 아아트웍스artworks (프라덕트스products) 댓that 컨트리붓contribute 투to 휴먼human 웰well-being. (인간을 보다 기쁘게 하는 작품(상품)을 만드는 산업을 의미한다). 날러지Knowledge-베이스트based 아아티스틱artistic 프러덕션production 이즈is 캐릭터라즈드characterized 바이by 어a 하이high 레벌level 어브of 날러지knowledge 언드and 탤런트talent 인텐시티intensity, 위치which 러퍼즈refers 투to 더the 서그니피컨트significant 인풋input 어브of 날러지knowledge 언드and 탤런트talent 애즈as 프러덕션production 팩터즈factors. 모어로우버Moreover, 잇it 인발브즈involves 렐러티블리relatively 하이high 인베스트스investments 인in 아아 언드디R&D (리서치Research 언드and 디벨롭먼트Development)언드and 보우케이션voational 에저케이션education 언드and 트레이닝training 컴페어드compared 투to 프라핏스profits 오어or 레버뉴revenue. (지식기반 작품업은 직접적으로는 생산요소로서의 지식과 재능이 집약적으로 투입되는 정도를 나타내는 지식 및 재능 집약도(knowledge & talent intensity)가 높으며 이윤 또는 매출액 대비 R&D 및 직업교육훈련 투자가 상대적으로 높은 산업이다).

퍼더모어Furthermore, 디스this 캄프리헨시브comprehensive 컨셉트concept 인클루즈includes 인더스트리즈industries 웨어where 날러지knowledge 이즈is 어a 트레이더벌tradable 커마더티commodity (서치such 애즈as 소프트웨어software, 컨설팅consulting, 컬처럴cultural 인더스트리즈industries) 언드and 웨어where 아아티스틱artistic 엘러먼트스elements 아아are 인텐슬리intensely 인발브드involved 인in 더the 프러덕션production 프로세스process. (또한 지식이 거래의 대상인 산업(소프트웨어, 컨설팅, 문화산업 등을 포함)과 작품성이 생산과정에 집약적으로 투입될 경우 부가가치의 증가를 가져오거나 생산량을 획기적으로 변화시킬 수 있는 산업을 포함하는 포괄적인 개념이다).

디The 에커나믹economic 캐릭터리스틱스characteristics 어브of 날러지knowledge-베이스트based 크리에이티브creative 인더스트리즈industries 인클루드include 더the 로law 어브of 인크리싱increasing 리턴즈returns, 웨어where 디the 어디션addition 어브of 원one 유닛unit 어브of 날러지knowledge 리즈leads 투to 프라그레시불리progressively 그레이터greater 일즈yields 안on 더the 프러덕션production 사이드side. (지식기반 작품업의 경제적 특성은 생산측면에서 한 단위 지식의 추가 투입에 따른 수확이 점차 증가하는 수확체증의 법칙이 작용하며), 원스Once 크리에이터드created 언드and 어큐멀레이티드accumulated, 날러지knowledge 해즈has 어a 셀프self-리인포어싱reinforcing 이펙트effect, 컨티뉴어슬리continuously 제너레이팅generating 누new 날러지knowledge, 언드and 잇it 베너핀스benefits 프럼from 디the 이너베이션즈innovations 인in 인포어메이션information 텍날러지technology. (일단 창출·축적된 지식은 그 스스로 새로운 지식을 계속 증식시켜 나가는 자가증식(self-reinforcing) 효과 및 정보기술(information technology) 혁신의 효과를 가지는 것이다). 디The 액셀러레이션acceleration 어브of 텍널라지컬technological 이너베이션innovation 인in 베어리어스various 에커나믹economic 섹터즈sectors, 커펠드coupled 원with 더the 래퍼드rapid 디세미네이션dissemination 언드and 디퓨전diffusion 어브of 날러지knowledge, 엔핸시즈enhances 더the 컴페티티브니스competitiveness 어브of 인더스트리즈industries 오어or 컨트리즈countries. (경제 각 부문에서 기술혁신이 가속화되고 지식의 신속한 전파와 확산이 촉진됨으로써 산업 또는 국가의 경쟁력을 강화시키게 된다). 인In 리선트recent 타임즈times, 사우쓰South 코어리어Korea 이즈is 페이싱facing 앤an 에커나믹economic 크라이시스crisis, 언드and 잇it 이즈is 모어more 크루셜crucial 던than 에버ever 투to 엔핸스enhance 오우버를overall 에커나믹economic 컴페티티브니스competitiveness 쓰루through 더the 크리에이션creation 언드and 유털러제이션utilization 어브of 날러지knowledge. (최근 우리나라가 직면하고 있는 경제위기를 벗어나기 위하여 지식의 창출과 활용을 통한 경제 전반의 경쟁력 제고가 그 어느 때보다도 중요한 과제로 대두되고 있으며) 애즈As 디the 에커나믹economic 인바이런먼트environment 래퍼들리rapidly 이발브즈evolves, 날러지knowledge 언드and 텔런트talent 월will 플레이play 어a 모어more 서그니피컨트significant 로울role 인in 프러덕션production 액티비티즈activities 컴페어드compared 투to 트러디셔널traditional 팩터즈factors 서치such 애즈as 레이버labor, 캐피털capital, 언드and 라raw 머티어리얼즈materials. (또한 경제환경이 빠르게 변함에 따라 향후 생산활동에 있어서는 지식(knowledge)과 재능(talent)이라는 요소가 노동이나 자본, 원자재 등 전통적인 생산요소보다 더 중요한 비중을 차지하게 될 것이다). 날러지Knowledge-베이스트based 크리에이티브creative 인더스트리즈industries 프로우두스produce 월스works 댓that 딜랏delight 언드and 인게이지engage 피펄people 쓰루through 더the 유털러제이션utilization 어브of 날러지knowledge. (지식기반 작품업은 지식을 활용하여 인간을 기쁘게하는 작품을 만드는 산업이다). 어코어딩리Accordingly, 잇it 이즈is 익스펙터드expected 댓that 디the 인더스트리얼industrial 스트럭처structure 월will 비be 리오어거나이즈드reorganized 인투into 어a 날러지knowledge-베이스트based 프라덕트product 인더스트리industry-센터드centered 스트럭처structure. (이에 따라 산업측면에서는 지식기반 작품업 (knowledge-based product industry) 중심의 산업구조로 개편되어 갈 것으로 전망된다). 하우에버However, 어치빙achieving 앤an 압티멀optimal 에커나믹economic 스트럭처structure 인in 더the 날러지knowledge-베이스트based 프라덕트product 인더스트리industry 디펜즈depends 안on 디the 익스텐트extent 투to 위치which 날러지knowledge 유털러제이션utilization 플레이즈plays 어a 서그니피컨트significant 로울role 인in 인더스트리얼industrial 프러덕션production 액티비티즈activities. (그러나 최적의 경제 구조를 지향하는 지식기반 작품업을 이루는 경제는 산업의 생산활동에서 지식의 활용도가 어느 정도 비중을 차지하는가에 달려 있다). 포어For 이그잼펄example, 더the 텍스타일textile 인더스트리industry 인in 사우쓰South 코어리어Korea, 웨어where 더the 유털러제이션utilization 어브of 날러지knowledge 언드and 텔런트talent서치such 애즈as 디자인design 오어or 컬러color 이즈is 로우low, 워드would 낫not 비be 컨시더드considered 어a 날러지knowledge-베이스트based 프라덕트product 인더스트리industry. (예컨대 디자인이나 색상 등 지식과 재능의 활용도가 낮은 한국의 섬유산업은 지식

기반 작품업이 아닌 반면) 인In 칸트래스트contrast, 더the 텍스타일textile 인더스트리industry 인in 이탈리Italy, 노운known 포어for 프러두싱producing 엑설런트excellent 클로우딩clothing 월with 뷰터펄beautiful 컬러즈colors 크리에이터드created 바이by 월드world-클래스class 디자이너즈designers, 캔can 비be 클래서파이드classified 애즈as 어a 날러지knowledge-베이스트based 프라덕트product 인더스트리industry. (세계적인 디자이너들이 훌륭한 색감의 옷을 만들어내는 이탈리아의 섬유산업은 지식기반 작품업이라 할 수 있다). 웨더Whether 앤an 인더스트리industry 비컴즈becomes 어a 날러지knowledge-베이스트based 프라덕트product 인더스트리industry 오어or 낫not 디펜즈depends 안on 하우how 머치much 날러지knowledge 언드and 탤런트talent 아야are 유털라이즈utilized 인in 더the 프러덕션production 프로세스process. (생산공정에서 지식과 재능을 얼마나 활용하느냐에 따라 어떤 산업이건 지식기반 작품업이 될 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다). 날러지Knowledge-베이스트based 프라덕트product 인더스트리즈industries 플레이play 어a 로울role 인in 인크리싱increasing 더the 밸류value-애디드added 인in 인더스트리즈industries, 엔핸싱enhancing 내셔널national 컴페티티브니스competitiveness, 언드and 낫not 오운리only 월with 디the 이머전스emergence 어브of 누new 텍날러지즈technologies 언드and 인더스트리즈industries 벗but 올소우also 바이by 크리에이티브리creatively 유털라이징utilizing 날러지knowledge 언드and 스프레딩spreading 아아티스틱artistic 엘러먼트스elements 인in 이그지스팅existing 인더스트리즈industries. (이와 같이 지식기반 작품업은 신기술, 신산업의 등장뿐만 아니라 기존의 산업에서도 지식의 창의적 활용 또는 생산활동에 작품성을 확산함으로써 산업의 부가가치를 높이고 국가경쟁력을 강화시킬 수 있는 역할을 한다). 인더스트리즈Industries 댓that 크리에잇create 프라덕트스products (아아트웍스artworks) 댓that 브링bring 조이joy 투to 피펄people 쓰루through 더the 유털러제이션utilization 어브of 날러지knowledge 아야are 익스펙터드expected 투to 게인gain 인크리싱increasing 레커그니션recognition 언드and 메익make 서그니피컨트significant 칸트리뷰션즈contributions 투to 레버뉴revenue 제너레이션generation. (사람을 기쁘게하는 상품(작품)을 지식 활용으로 만드는 산업이 점차 각광받을 것이고, 수익 창출에도 많은 기여를 할 것이다).

#### 4.5.1 라이징Rising 임포어턴스importance 어브of 휴먼human 리소어시즈resources (인적자원의 중요성 부각)

더The 텀term '날러지knowledge-베이스트based 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 소우사이이티society' 러퍼즈refers 투to 어a 소우사이이티society 인in 위치which 베어리어스various 프래그먼티드fragmented 피서즈pieces 어브of 인포어메이션information 아야are 나우now 유털라이즈utilized 애즈as 리소어시즈resources 언드and 호올드hold 커머셜commercial 밸류value 인in 앤an 이모우셔널emotional 소우사이이티society. ('지식기반 작품화사회'란 여러 가지 단편적인 정보들이 이제는 그 자체가 자원으로 활용되고, 상품적 가치를 지니는 감성 사회를 의미한다). 인In 서치such 어a 시추에이션 situation, 이치each 오어거너제이션organization 릴라이즈relies 안on 프라세스트processed 날러지knowledge 포어for 유스use, 익스체인지exchange, 언드and 리컨스트럭션reconstruction, 하아너싱harnessing 더the 프러덕티브productive 파워power 언드and 소우셜social 밸류value 댓that 어아이즈arise 프럼from 잇it. (이러한 상황에서 각 조직은 가공된 지식을 사용·교환하고, 재구성하며, 거기서 창출되는 생산적 힘과 사회적 가치에 의존하게 되는 것이다). 더The 더렉션direction 이즈is 댓that 웍스works 댓that 메익make 피펄people 해피happy 월will 러시브receive 레커그니션recognition. (그 방향은 인간을 기쁘게 하는 작품이 각광 받을 것이다).

인In 어a 날러지knowledge-베이스트based 프라덕트product 소우사이이티society 캐릭터라즈드characterized 바이by 더the 크리에이션creation 어브of 인포어메이션information 언드and 날러지knowledge 언드and 데어their 유털러제이션utilization 포어for 조이joy, 날러지knowledge-베이스트based 프라덕트product 인더스트리즈industries 아야are 익스펙터드

expected 투to 이머지emerge 애즈as 누new 그로우쓰growth-driving sectors, 서패싱surpassing 더the 트러디셔널traditional 미닝meaning 어브of 컨벤셔널conventional 매너팩처링manufacturing. (이처럼 정보와 지식의 창출 및 기쁨 활용을 특징으로 하는 지식기반 작품화사회에서는 전통적 의미의 기존 제조업보다는 지식기반 작품업이 새로운 성장주도 산업으로 부상하고), 더The 프러포어션proportion 어브of 트레이드trade 인발빙involving 날리지knowledge-based 프라덕트스products 언드and 서비스 services 이즈is 익스펙터드expected 투to 인크리스increase. (지식기반 작품의 제품과 서비스의 교역 비중이 증가할 것이다). 퍼더모어Furthermore, 디스this 월will 리드lead 투to 더 the 프로울리퍼레이션proliferation 어브of 인포어메이션information, 날리지knowledge, 언드and 아아트웍스artworks, 인크리싱increasing 더the 디맨드demand 포어for 하일리highly 스킬드skilled 워커즈workers 언드and 인베스먼트스investments 인in 인텐저별intangible 애셋스assets 서치such 애즈as 휴먼human 캐피털capital. (또한 이에 따른 정보지식·작품이 확산되어 고도로 숙련된 인력에 대한 수요와 인적자산 등 무형자산에 대한 투자가 증대되고), 비즈너스Business 스트래터지즈strategies 엠파사이징emphasizing 컬래버레이션collaboration 언드and 네트워크networks 월will 비be 앤퍼사이즈드emphasized. (협력과 네트워크를 중시하는 기업 전략이 강조될 것이다).

인In 서치such 어a 날리지knowledge-based 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 소우사이이티society, 날리지knowledge 언드and 탤런트talent 비컴become 모어more 임포어턴트important 프라덕션production 팩터즈factors 포어for 크리에이팅creating 프라덕트스products 던than 캐피털capital, 라raw 머티어리얼즈materials, 언드and 레이버labor. (이러한 지식기반작품화사회에서는 지식과 재능이 자본, 원료, 노동의 요소보다도 중요한 생산요소로 상품을 만들므로 지식근로자(Knowledge worker)와 재능 근로자(Talent worker)가 기업 조직의 가장 중요한 자산이 되며), 데어포어Therefore, 날리지knowledge 워커즈workers 언드and 탤런트talent 워커즈workers 비컴become 더the 모우스트most 밸려벌valuable 애셋스assets 인in 코어퍼럿corporate 오어거너제이션즈organizations. 잇It 이즈is 오운리only 내처럴natural 댓that 에브리every 오어거너제이션organization 포우커시즈focuses 안on 시큐링securing 탑top 탤런트talent 월with 액설런트excellent 에저케이션education 투to 인슈어ensure 더the 프리free 유털러제이션utilization 어브of 날리지knowledge. (모든 조직이 양질의 교육을 받아 지식의 자유로운 활용이 가능한 우수 인재의 확보에 전념하게 되는 것은 어쩌면 당연하다고 할 수 있다).

인디드Indeed, 더the 편더멘털fundamental 어빌리티ability 투to 프러두스produce 언드and 유털라이즈utilize 날리지knowledge 이즈is 그레잇리greatly 인플루언스트influenced 바이by 더the 캄리티quality 어브of 에저케이션education 러시브드received 바이by 베어리어스various 인더비저월즈individuals 인게이지드engaged 인in 애커나믹economic 액티비티즈activities. (사실 이러한 지식의 생산과 활용의 원천적 능력은 경제활동에 종사하는 다양한 사람들이 받아온 교육의 질에 크게 좌우될 수밖에 없는데), 얼터머틀리Ultimately, 더the 챌런지challenge 어브of 이너베이션innovation 포어for 더the 서바이벌survival 어브of 비즈너서즈businesses 이즈is 낫not 오운리only 어a 태스크task 포어for 컴퍼니즈companies 벗but 어a 프라블럼problem 댓that 에브리every 오어거너제이션organization 페이서즈faces. (결국 기업의 생존을 위한 혁신의 과제는 비단 기업의 과제만이 아닌 회사의 모든 조직이 당면한 문제라고 할 수 있을 것이다). 인In 어더other 워즈words, 인베스먼트investment 인in 에저케이션education 언드and 트레이닝training 이즈is 더the 모우스트most 이펙티브effective 민즈means 댓that 캔can 인플루언스influence 더the 쿄어core 프로세스process 어브of "리뉴얼renewal" 인in 어a 날리지knowledge-based 아아트웍스art 소우사이이티society. (즉, 교육훈련에 대한 투자가 지식기반작품화 사회의 핵심인 '갱신'의 과정에 영향을 미칠 수 있는 가장 효과적인 수단이라는 것이다).

하우에버However, 디the 이그지스팅existing 에저케이션education 시스템system 해즈has 빈 been 디자인드designed 투to 케이터cater 투to 디the 인더스트리얼industrial 소우사이이티society 언드and 컨트리붓contribute 투to 더the 디밸럽먼트development 어브of 탤런트스talents 리콰일드required 포어for 댓that 에어러era. (다만, 기존의 교육체계는 산업사회에

맞게 설계되어 산업사회 인재상에 필요한 인력을 양성하는데 기여하여 왔으나), 애즈As 위we 아아are 나우now 엔터링entering 어a 컴플리틀리completely 디퍼런트different 에어러era, 더the 퓨처future 어브of 컴퍼니즈companies 언드and, 바이by 익스텐션extension, 더the 퓨처future 어브of 더the 네이션nation, 릴라이즈relies 안on 더the 컬티베이션cultivation 어브of 프라덕트product 워커즈workers 후who 캔can 쓰라이브thrive 인in 디스this 날러지 knowledge-베이스트based 아아트art 소우사이이티society. (지금처럼 전혀 다른 시대로 진입을 앞두고 있는 시점에서 기업의 미래, 나아가 국가의 미래는 바로 이러한 지식기반작품화회사에서 활약할 작품근로자(Product worker)의 양성에 있는 것이다).

#### 4.5.2 체인지Change 인in 더the 시스템system 어브of 코어퍼럿corporate 매너지먼트 management (기업경영의 시스템 변화)

인In 더the 패스트past, 더the 쓰리three 트리디셔널traditional 엘러먼트스elements 어브of 프러덕션production 포어for 컴퍼니즈companies 인in 디the 인더스트리얼industrial 소우사 이이티society 워were 캐피털capital, 라raw 머티어리얼즈materials, 언드and 레이버labor. (과거 산업사회의 기업에선 전통적인 생산의 3요소가 자본·원료·노동이었다). 하우에버 However, 인in 더the 날러지knowledge 베이스트based 이카너미economy, 날러지knowledge 해즈has 비컴become 더the 모우스트most 임포어턴트important 엘러먼트 element 어브of 프러덕션production, 언드and 어코어딩리accordingly, 어a 컴퍼니'즈 company's 인텔렉추얼intellectual 리소어시즈resources, 날러지knowledge 케이퍼빌러티즈 capabilities, 언드and 텍널라지컬technological 디밸롭먼트development 어빌러티즈abilities 그레잇리greatly 인플루언스influence 잇스its 밸류value. (하지만, 지식기반경제에서는 가장 중요한 생산의 요소가 지식으로 이행하고 있으며, 이에 따라 기업이 보유한 인적자원의 지식 역량과 기술개발능력이 기업가치를 크게 좌우하게 되었다). 퍼더모어Furthermore, 인in 텀즈 terms 어브of 더the 라직logic 어브of 프러덕션production, 인in 더the 패스트past, 더the 프린서펄즈principles 어브of 스페셜러제이션specialization, 스탠더디제이션standardization, 언드and 오터메이션automation 워were 엠파사이즈드emphasized 하우에버However, 인in 더the 날러지knowledge 베이스트based 이카너미economy, 잇it 이즈is 더the 프라블럼 problem 레커그니션recognition 언드and 프라블럼problem 살빙solving 어빌러티즈abilities 인헤런트inherent 인in 휴먼human 캐피털capital 댓that 아아are 엠파사이즈드emphasized. (또한 생산의 논리에 있어서도 과거엔 전문화 표준화 자동화의 원리가 중시되었던 반면, 지식 기반경제 하에서는 인적자본에 내재되어 있는 문제인식능력 및 문제해결능력으로 이행하게 되었으며), 인In 텀즈terms 어브of 코어퍼럿corporate 거버넌스governance, 데어there 이즈is 어a 쉬프트shift 프럼from 더렉트direct 컨트로울control 바이by 캐피털capital 오우너즈 owners 오어or 인더렉트indirect 컨트로울control 쓰루through 렙러젠테티브즈 representatives, 투to 디the 인크리싱increasing 오우너쉽ownership 언드and 매너지먼트 management 파아티서페이션participation 어브of 어a 누new 파워power 일릿elite 어브of 날러지knowledge 오우너즈owners. (기업의 지배방식에 있어서도 자본소유자들의 직접지배나 대리인을 통한 간접지배 등에서 새로운 권력계층으로 등장한 지식소유자들의 소유권 증대와 경영 참여가 확산되고 있다고 할 수 있다). 포어For 인스턴스instance, 인in 어드밴스트 advanced 벤처venture 컴퍼니즈companies, 로law 펌즈firms, 어카운팅accounting 펌즈 firms, 언드and 어더즈others, 매너지먼트management 파아티서페이션participation 베이스 트based 안on 디the 오타너미autonomy 언드and 리스판서빌러티responsibility 어브of 키 key 임플로이이즈employees 위씬within 더the 컴퍼니company 이즈is 비잉being 인크리싱글 리increasingly 엠파사이즈드emphasized 애즈as 앤an 임포어턴트important 애스펙트aspect 어브of 코어퍼럿corporate 아퍼레이션즈operations. (일례로 이미 첨단 벤처기업, 법률회사, 회계법인 등에서는 사내 핵심인력의 자율성과 책임에 근거한 경영 참여가 기업운영에 있어 중요하게 반영되고 있다).

디The 애드벤트advent 어브of 더the 날러지knowledge 베이스트based 소우사이이티society

해즈has 브롯brought 어바우트about 서그니피컨트significant 체인저즈changes in 더the 폼form 어브of 컴퍼니즈companies. (이와 같은 지식기반사회의 도래는 기업의 형태에 있어서도 많은 변화를 불러 오고 있는데), 인In 어드밴스트advanced 컨트리즈countries 서치such 애즈as 더the 유나이터드United 스테잇스States, 에퍼트스efforts 투to 임프루브improve 더 the 거버넌스governance 스트럭처structure 댓that 캔can 어카мер데이트accommodate 더the 체인징changing 타임즈times 언드and 프러모우트promote 텍널라지컬technological 이너베이션innovation 해브have 빈been 메이드made 신스since 더the 나이틴에이티즈1980s 쓰루 Through 이너베이션innovation 인in 코어퍼럿corporate 스트럭처structure, 데이they 해브 have 액셀러레이티드accelerated 더the 트랜지션transition 투to 텍날러지technology 디벨립먼트development 언드and 더the 날러지knowledge 이카너미economy. (미국 등의 선진국에 서는 80년대부터 이미 시대적 변화를 수용하고 기술혁신을 촉진할 수 있는 지배구조의 개선 노력을 벌여 기업구조의 혁신을 통해 기술개발과 지식경제로의 전환을 가속하여 왔다).

테이블Table 써틴13. 체인저즈Changes in 비즈너스Business 스트럭처Structure 비트원 between 인더스트리얼Industrial 언드and 날러지Knowledge 베이스트based 서사이이티즈Societies (표13. 산업사회와 지식기반사회의 기업 구조 변화)

소어테이션Sortation (구분)	인더스트리얼Industrial 소우사이이티society (산업사회)	날러지knowledge-베이스트based 소우사이이티society (지식기반사회)
키Key 팩터즈factors 어브of 프러덕션production (핵심생산요소)	인더스트리얼Industrial 리소어시즈resources 캐피털capital, 라raw 머티어리얼즈materials, 레이버labor (산업자원 - 자본, 원료, 노동)	휴먼Human 리소어시즈resources 타아거티드targeted 프라블럼problem 어웨어너스awareness (인적자원 - 목표가 설정된 문제 인식력)
더The 키key 투to 프로우덕티비티productivity (생산력의 관건)	스페셜러제이션Specialization, 스텠더디제이션Standardization, 오토메이션Automation (전문화, 표준화, 자동화)	프라블럼Problem 살빙Solving 스킬즈Skills 아이디어즈Ideas (문제해결능력 - 아이디어)
마아켓Market 프린서펄즈principles (시장원리)	컴퍼티션Competition 프린서펄즈Principles 라아지Large 엔툐라이지즈enterprises, 퍼스트first 언드and 세컨드second 파아티즈parties 코우co 이그지스트exist (경쟁원리 - 대기업 위주, 선·후발자 공존)	하아머니제이션Harmonization 어브of 컴퍼티션Competition 언드and 코우아퍼레이션Cooperation 날러지Knowledge 엔툐라이즈Enterprise, 설렉션Selection 오운리Only (경쟁과 협력의 조화 - 지식기업 위주, 선발자 독식)
캐릭터리스틱스Characteristics 어브of 거버넌스governance (지배구조의 특성)	<ul style="list-style-type: none"> <li>더The 세퍼레이션separation 어브of 오우너쉽ownership 언드and 매너지먼트management (소유와 경영의 분리)</li> <li>웨이지Wage 워커worker 센터드centered (임금근로자 중심)</li> <li>탑Top 다운Down</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>유너티unity 언드and 코우이그지스턴스coexistence (일치와 공존)</li> <li>날러지Knowledge 워커즈workers 후who 더렉틀리directly 파아티서페이트participate in 매너지먼트management (경영에 직접 참여하는 지식근로자 위주)</li> </ul>

	<p>디시전Decision 메이킹Making (Top-Down 방식의 의사결정)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 피라미드Pyramid 스타일style 오어거너제이셔널organization a 폼form (피라미드 방식의 조직형태)</li> <li>• 타입Type 어브of 코어퍼레이션corporation 포우커스트focused 안on 스탁stock 컴퍼니즈companies (주식회사 위주의 기업 유형)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 호어러잔털horizontal 데머크래틱democratic 디시전decision 메이킹making (수평적 민주적 의사결정)</li> <li>• 네트워크Network 오어거너제이션Organization/ 호어러잔털Horizontal 오어거너제이션Organization (네트워크 조직/수평조직)</li> <li>• 디퍼런트Different 타입types 어브of 엔툐라이즈enterprise (다양한 기업 유형)</li> </ul>
--	---	---

The 파서벌possible 트랜스퍼메이션즈transformations in 더the 코어퍼럿corporate 스트럭처structure, 인스파여드inspired 바이by 더the 플렉서벌flexible 언드and 다이버스 diverse 코어퍼럿corporate 폼즈forms in 어드밴스트advanced 컨트리즈countries, 워 were 메이드made 파서벌possible 바이by 레저슬레이티브legislative 러폼즈reforms 언드and 릴랙스트relaxed 거번먼트government 레결레이션즈regulations. (이러한 기업구조 변화가 가능했던 것은 물론 다양한 기업형태의 입법화 및 국가적인 차원의 규제 완화가 뒷받침되었기 때문인데), 디즈These 스트럭처럴structural 체인저즈changes, 위치which 해브have 빙been 프러모우팅promoting 텍널라지컬technological 이너베이션innovation 언드and 더the 트랜지션transition 투to 어a 날러지knowledge 베이스트based 이카너미economy, 아아are 익스펙터드expected 투to 브링bring 서그나피컨트significant 체인저즈changes 투to 더the 커런트 current 스트럭처structure 어브of 코어리언Korean 컴퍼니즈companies, 위치which 해브have 빙been 프리다머넌틀리predominantly inin 더the 폼form 어브of 더the 원-퍼선 one-person 리머티드limited 컴퍼니company. (이러한 다양하고 유연한 선진국의 기업 형태는 주식회사 일변도의 우리 기업 구조에도 적지 않은 변화를 불러일으킬 것으로 예상된다). In 더the 유나이터드United 스템스States, 데어there 해즈has 빙been 어a 트렌드trend 터워어즈towards 디the 이스태블리쉬먼트establishment 어브of 어a 버라이어티variety 어브 of 비즈너스business 타입스types 서치such 애즈as 엘렐시LLC 리머티드Limited 라이어빌리티Liability 컴퍼니Company 언드and 엘렐피LLP 리머티드Limited 라이어빌리티Liability 파아트너쉽Partnership 오우버over 더the 모어more 트러디셔널traditional 코어퍼럿corporate 언드and 파아트너쉽partnership 스트럭처즈structures. (미국의 경우, 최근 전통적인 기업 형태인 주식회사(Corporation)와 합자회사 (Partnership) 보다 LLC (Limited Liability Company), LLP(Limited Liability Partnership) 등의 다양한 유형의 기업 설립이 더 많아지는 추세인데), 디즈These 누new 비즈너스business 타입스types 캄바인combine 디the 애드밴티지즈advantages 어브of 파아트너쉽스partnerships 언드and 코어퍼레이션즈corporations 바이by 인코어퍼레이팅incorporating 더the 택스tax 베너핏스benefits 어브of 파아트너쉽스partnerships 패스pass 쓰루through 택세이션taxation 언드and 더the 리머티드limited 라이어빌리티liability 어브of 코어퍼레이션즈corporations, 와일while 올소우also 인스티투셔널라이징institutionalizing 더the 파아티서페이션participation 어브of 키key 날러지knowledge 워커즈workers inin 더the 매너지먼트management 어브of 더the 컴퍼니company. (이는 합자회사와 주식 회사의 장점을 모두 취한 기업 형태로 합자회사에게 주어지는 법인세 면제 혜택과 주식회사의 유한책임의 장점을 결합하고, 여기에 핵심 지식근로자의 기업 경영 참여를 제도화한 것이다).

#### 4.6 컴퓨터Computer (컴퓨터)

터데이Today, 잇'sit's 오픈often 세드said 댓that 에브리원everyone 슈드should 해브have 어a 자브job 릴레이티드related 투to 컴퓨터즈computers 투to 두do 웰well. (오늘날은 컴퓨터와 관련되는 직업을 가져야 잘 될 수 있다고 누구나 말하곤 한다). 러닝Learning 어바우트about 컴퓨터즈computers 언드and 터닝turning 아이디어즈ideas 인in 더the 컴퓨터computer 월드world 인투into 프라덕트스products 아아are 인디드indeed 쇼어트컷스shortcuts 투to 아우어our 엠플로이먼트employment 언드and 안트럽러너쉽entrepreneurship. (그럴 정도로 컴퓨터를 배우는 일과 컴퓨터 세상의 아이디어를 작품화하는 일은 우리들의 취업, 창업의 지름길이다). 러닝Learning 어바우트about 컴퓨터즈computers 투to 댓that 익스텐트extent 이즈is 베어리very 임포어턴트important. (그럴 정도로 컴퓨터를 배우는 일은 매우 중요하다).

원One 이지easy 웨이way 투to 런learn 컴퓨터즈computers 이즈is 투to 비컴become 퍼밀르여familiar 원with 더the 컴퓨터computer 키보어드keyboard. (컴퓨터를 쉽게 배울 수 있는 방법은 컴퓨터 키보드 자판과 친숙해지는 일이다). 투To 두do 댓that, 잇'sit's 임포어턴트important 투to 디벨럽develop 더the 해벗habit 어브of 플레이싱placing 요어your 핑거즈fingers 애크여엇리accurately 안on 더the 베이식basic 키즈keys 원with 요어your 레프트left 핸드hand [에이A口] [에스S←] [디D○] [에프Fㄹ] 언드and 요어your 라이트right 핸드hand [제이J↑] [케이K↑] [엘L↓] [ ; ] 웬when 타이핑typing 안on 더the 키보어드keyboard. (그렇기 위해서는 자판을 칠 때 왼손 기본 키 [A口] [S←] [D○] [Fㄹ] 오른손 기본 키 [J↑] [K↑] [L↓] [ ; ] 위에 손가락을 정확히 올려놓는 습관을 가져야 한다). 퍼더모어Furthermore, 웬when 타이핑typing 원one 키key 업up 오어or 다운down, 유you 슈드should 유즈use 더the 핑거finger 어사인드assigned 투to 댓that 키key. 오우버Over 타임time, 디스this 월will 헬프help 요어your 핑거즈fingers 언드and 브레인brain 코우오어더네이션coordination, 메이킹making 유you 모어more 프라피션트proficient 인in 타이핑typing. (또한 한칸 위로 칠 때 자판과 한칸 아래로 내려 칠 때 자판을 쳐야 할 손가락으로만 쳐야 나중에 손가락과 뇌신경이 일치하여 능숙하게 자판을 칠 수 있게 된다). 저스트Just 라익like 매스터링mastering 더the 펀더멘털fundamental 무브먼트스movements 이즈is 크루셜crucial 웬when 러닝learning 스포어트스sports 서치such 애즈as 테이벌table 테너스tennis, 테너스tennis, 스위밍swimming, 언드and 갈프golf, 매스터링mastering 베이식basic 타이핑typing 텍닉스techniques 라익like 더the 원즈ones 멘션드mentioned 어버브above 이즈is 이센셜essential 웬when 퍼밀르여아이징familiarizing 요어셀프yourself 원with 컴퓨터즈computers. (탁구, 테니스, 수영, 골프 등 의 스포츠를 처음 익힐 때 기본 동작이 중요하 듯이 컴퓨터를 익히는데도 위와 같은 자판치는 기본동작이 매우 중요하다). 비커밍Becoming 프라피션트proficient 앗at 타이핑typing 안on 어a 컴퓨터computer 키보어드keyboard 캔can 비be 베어리very 헬프풀helpful 웬when 러닝learning 투to 유즈use 어a 컴퓨터computer. (컴퓨터 자판을 치는데 능숙하게 되면 컴퓨터를 배우는데 많은 도움이 된다). 원스Once 유you 비컴become 프라피션트proficient 인in 유징using 윈도우즈Windows, 디the 인터넷Internet, 웨브web 브라우저즈browsers, 이메일email, 언드and 카먼common 앱러케이션즈applications, 유you 월will 해브have 더the 스킬즈skills 네서세어리necessary 투to 핸들handle 제너럴general 오퍼스office 태스크스tasks 위다우트without 에니any 이슈즈issues. (윈도즈, 인터넷 웹, E-mail, 한글 등 일반적인 응용프로그램을 다룰 줄 알게 되면 일반 사무처리를 하는데 지장이 없는 실력을 갖추게 된다).

디즈These 데이즈days, 컴퓨터즈computers 아아are 베어리very 유저user-프렌들리friendly 비카즈because 유you 캔can 심플리simply 클릭click 안on 아이칸즈icons 안on 더the 스크린screen 원with 어a 마우스mouse 투to 메익make 템them 워work. (요즘 컴퓨터는 화면 위의 그림을 마우스로 클릭하면 작동하기 때문에 매우 사용하기 쉽다). 더The 컨비년트convenient 월드world 어브of 컴퓨터즈computers, 어a 소우사이이티society 원with 카스트cost-이펙티브effective 레이버labor 쓰루through 레이버labor-세이빙saving 텍날러지즈technologies, 언드and 더the 디벨럽먼트development 어브of 텍날러지즈technologies 릴레이티드related 투to 컴퓨터computer 사이언스science 언드and 더the 지노옴genome 프라젝

트project 포어for 앤티anti-에이징aging 쿠드could 서브serve 애즈as 디the 임퍼터스impetus 투to 빌드build 앤an 이던Eden 안on 디스this 랜드land. (컴퓨터가 일하는 편리한 세상, 노동력의 비용절감을 통한 생산성 있는 사회, 컴퓨터 기술과 게임프로젝트를 연계한 노화방지 기술등의 개발로 인해 에덴동산을 이 땅에 건설하는 계기가 될 수 있다).

웬When 에이밍aiming 투to 컨스트럭트construct 어a 세컨드second 이던Eden 안on 어쓰Earth, 비诸葛亮visualizing 컴퓨터computer 신즈scenes 캔can 브링bring 포어쓰forth 베어리어스various 아이디어즈ideas. (제2의 에덴동산 건설을 목표로 컴퓨터 장면을 영상화하면 아이디어들이 떠오른다). 투To 어치브achieve 디스this, 메니many 아이디어즈ideas 컴come 투to 마인드mind, 서치such 애즈as 트랜스포어밍transforming 매뉴얼manual 태스크스tasks 인투into 컴퓨터computer-베이스트based 아페레이션즈operations, 리플레이싱replacing 인in-퍼션person 미팅즈meetings 월with 리모우트remote 비디오우video 칸퍼런서즈conferences, 트러디셔널traditional 에저케이션education 월with 리모우트remote 러닝learning, 컨벤션널conventional 다이어그나스틱스diagnostics 월with 텔리메디션telemedicine, 레걸러regular 쿠킹cooking 월with 리모우트remote 쿠킹cooking, 트러디셔널traditional 러브love 월with 리모우트remote 어펙션affection, 스탠더드standard 케어리우우키karaoke 월with 리모우트remote 케어리우우키karaoke, 스네일snail 메일mail 월with 이메일email, 레걸러regular 레스터란트스restaurants 월with 리모우트remote 다이닝dining, 언드and 오어더네어리ordinary 스토어즈stores 월with 리모우트remote 샤픽shopping, 언드and 소우so 안on. (이렇게 되기 위해서는 수작업을 컴퓨터로, 회의를 컴퓨터로 하는 원격화상회의로 기존 교육을 원격교육으로, 기존 진단을 원격진단으로, 기존 요리를 원격 요리로, 기존 사랑을 원격사랑으로, 기존 노래방을 원격 노래방으로, 기존 우편을 E-mail로, 기존 식당을 원격식당으로, 기존 가게를 원격가게로 등등.... 많은 아이디어들이 떠오른다).

더The 퀘스천question 보일즈boils 다운down 투to 하우how 투to 크리에잇create 어a 프라덕트product 댓that 이즈is 수피어리어superior 투to 이그지스팅existing 소프트웨어software 프라덕트스products 와일while 리메이닝remaining 카스트cost-이펙티브effective. (문제는 어떻게 하면 기존 소프트웨어 제품보다 더 우수하면서 저렴한 제품을 만들 수 있느냐로 귀결된다). 투To 크리에잇create 소프트웨어software 댓that 이즈is 보우쓰both 엑설런트excellent 언드and 어포어더별affordable, 원one 머스트must 비be 프리페어드prepared 투to 스테이stay 어헤드ahead 인in 디the 안고우잉ongoing 캠퍼티션competition 어브of 릴리싱releasing 수피어리어superior 마델즈models. (우수하면서도 저렴한 소프트웨어를 만들기 위해서는 계속되는 상위모델 출하 경쟁속에서 앞서겠다는 각오가 있어야 한다). 투To 릴리스release 소프트웨어software, 잇'스it's 네서세어리necessary 투to 컴플릿complete 마델즈models 투2 언드and 쓰리3 언드and 덴then 론치launch 마델model 원1. (소프트웨어를 출하하기 위해서는 모델2, 모델3까지 완성해 놓고 모델1을 출하해야 한다). 원스Once 마이my 마델Model 원1 이즈is 릴리스트released, 시멀러similar 프라덕트스products 프름from 컴페터터즈competitors 마이트might 컴come 아웃out 앗at 어a 로워lower 카스트cost 위다우트without 더the 니드need 포어for 리서치research 언드and 디벨럽먼트development 익스펜시즈expenses. (나의 모델1이 출하되면 이를 본 딴 유사제품들이 연구개발비를 들이지 않고 더 저렴하게 나올 것이다). 인In 댓that 케이스case, 마이my 마델Model 투2 니즈needs 투to 비be 릴리스트released 어헤드ahead 어브of 컴페터터즈competitors 소우so 댓that 마이my 프라덕트product 캔can 서바이브survive 언드and 쓰라이브thrive 인in 더the 마아컷market. (그럴 때 재빨리 경쟁사보다 앞선 나의 모델2가 출하되어야 내 물건이 팔려 살아남을 수 있게 된다). 투To 서바이브survive 인in 더the 마아컷market, 잇'스it's 이센셜essential 투to 해브have 마델Model 투2 언드and 마델Model 쓰리3 누new 프라덕트스products 프리페어드prepared 인in 어드밴스advance 언드and 엔터enter 댓that 필드field. (모델2, 모델3 신제품을 미리 구성해 놓고 그 분야에 뛰어 들어야 시장에서 살아남을 수 있다).

#### 4.7 비디오우Video 에더팅Editing/프러덕션Production 디바이서즈Devices 언드and 에더팅Editing/프러덕션Production 메써즈Methods (비디오편집/제작장치 및 편집/제작방법)<sup>1)</sup>

디스This 이그잼펄example 어브of 날러지knowledge-based 프러덕터제이션 productization 인발브즈involves 프러바이딩providing 비디오우video 에더팅editing 언드and 프러덕션production 디바이서즈devices, 애즈as 웰well 애즈as 디the 어소우시에이터드 associated 텍닉스techniques, 댓that 캄바인combine 이그지스팅existing 필므film 오어or 비디오우video 푸티지footage 투to 크리에잇create 누new 비디오우즈videos 앗at 어a 로워 lower 카스트cost. (본 지식기반작품화 사례는 기존의 영화 작품화상이나 비디오화상을 합성해서 저렴한 비용으로 새로운 비디오를 제작할 수 있는 비디오 편집/제작장치 및 그 편집/제작방법을 제공하는데 있다). 디스This 케이스case 인발브즈involves 어a 시스템system 컨시스팅consisting 어브of 어a 퍼시널personal 컴퓨터computer (텐10) 월with 인풋input 민즈 means (일레번11) 러시빙receiving 인풋input 시그널즈signals, 어a 브로드캐스트broadcast 서버server (써디30) 댓that 프러바이즈provides 비디오우video 시그널즈signals 릴레이티드 related 투to 브로드캐스트broadcast 인포어메이션information 투to 더the 퍼시널personal 컴퓨터computer (텐10) 바이어via 디the 인터넷Internet (식스티60) 베이스트based 안on 디the 인풋input 시그널즈signals, 어a 브로드캐스트broadcast 퍼시널personal 컴퓨터computer (포어티40) 댓that 스토어즈stores 비디오우video 시그널즈signals 릴레이티드 related 투to 브로드캐스트broadcast 인포어메이션information 안on 더the 브로드캐스트 broadcast 서버server (써디30), 어a 비디오우video 프러두서producer 서버server (나인티90) 댓that 러시브즈receives 언드and 스토어즈stores 에더터드edited/프러두스트produced 비디오우즈videos 프럼from 더the 퍼시널personal 컴퓨터computer (텐10) 바이어via 어a 모우덤modem (포어틴14), 어a 비디오우video 리더reader (세번티70) 댓that 리즈reads 비디오우video 시그널즈signals 언드and 아디오우audio 시그널즈signals 프럼from 비디오우video 테입스tapes 베이스트based 안on 인풋input 시그널즈signals 러시브드received 쓰루through 디the 인풋input 민즈means (일레번11) 어브of 더the 퍼시널personal 컴퓨터computer (텐10), 언드and 어a 리코어더recorder (에이티80) 포어for 애딩adding 아디오우audio 시그널즈signals (더빙dubbing) 투to 더the 프러두스트produced 비디오우즈videos. (본 사례는 퍼스널컴퓨터(10)의 입력수단(11)에 의해 입력되는 입력신호에 따라 방송정보에 관한 비디오 신호를 인터넷(60)을 통해서 상기 퍼스널컴퓨터(10)에 제공하는 방송서버(30)와, 상기 방송국 서버(30)에 방송정보에 관한 비디오 신호를 저장하는 방송퍼스널컴퓨터(40)와, 상기 제작자 퍼스널컴퓨터(10)에 의해 편집/제작된 비디오를 모뎀(14)을 통해 받아서 저장되는 비디오 제작자 서버(90)와, 상기 제작자 퍼스널컴퓨터(10)의 입력수단(11)에 의해 입력되는 입력신호에 따라 비디오테이프로부터 영상신호 및 음성신호를 판독하는 비디오 판독기(70)와 제작된 비디오에 음향신호를 입력(더빙)하는 녹음기(80)로 구성되어 있는 것을 특징으로 한다).

데어포어Therefore, 디스this 케이스case 얼라우즈allows 포어for 더the 카스트cost-이펙티브 effective 크리에이션creation 어브of 누new 비디오우즈videos 바이by 컴바이닝combining 이그지스팅existing 필므film 오어or 비디오우video 푸티지footage. 잇It 올소우also 에네이벌즈enables 더the 필밍filming 어브of 오운리only 어a 퓨few 액션즈actions 바이by 액터즈actors (오어or 텔런트talent) 앗at 어a 로우케이션location, 위치which 캔can 덴then 비be 인터그레이터드integrated 월with 이그지스팅existing 필므film 오어or 비디오우video 푸티지footage. (따라서, 본 사례는 기존의 영화 작품화상이나 비디오 화상을 저렴한 비용으로 새로운 비디오를 합성해서 제작할 수 있을 뿐만 아니라, 배우(또는 텔런트)의 몇 동작만을 로케이션하고 촬영해서 기존의 영화 작품화상이나 비디오 화상과 통합할 수 있게 한다). 사이멀테이니어슬리Simultaneously, 애너메이션animation 텍닉스techniques 캔can 비be 앰플로이드employed 투to 프러두스produce 인타이얼리entirely 누new 비디오우video 캔텐트content.

1) 사우쓰South 쿄어리언Korean 패턴트Patent 앱러케이션Application 넘버No. 텐 투 투 싸우전드 오우 오우 포어에잇 나인 파이브 세 번 10-2000-0048957 (파일드filed 안on 오거스트August 트웬티 써드23, 투 싸우전드2000), 타이틀드titled "어A 비디오우VIDEO 에덧EDIT," 인벤터Inventor: 냄Nam 용Jung-키ki. (대한민국 특허출원번호 10-2000-0048957(2000.08.23.), A VIDEO EDIT, 작품화산업자: 남정기)

(동시에, 애니메이션 기법을 채용하여 새로운 동영상을 제작할 수 있다).

#### 4.7.1 날려지Knowledge-베이스트Based 아아티스틱Artistic 텍날려지Technology 필즈Fields 언드and 트러디셔널Traditional 텍날려지즈Technologies 인in 도우즈those 필즈Fields (지식기반 작품화 기술분야 및 그 분야의 종래기술)

디스This 날려지knowledge-베이스트based 프러덕션production 텍날려지technology 퍼테인즈pertains 투to 비디오우video 에더팅editing 언드and 프러덕션production 디바이서즈devices 언드and 메씨즈methods 댓that 에네이벌enable 더the 크리에이션creation 어브of 누new 비디오우즈videos 바이by 에더팅editing 언드and 컴바이닝combining 이그지스팅existing 필므film 오어or 비디오우video 푸티지footage. (본 지식기반작품화기술은 기존의 영화 작품화상 또는 비디오화상으로부터 새로운 비디오를 편집/제작하는 비디오편집/제작장치 및 그 편집/제작 방법에 관한 것이다).

인In 더the 패스트past, 투to 프러두스produce 어a 무비movie 오어or 비디오우video, 잇it 와즈was 네서세어리necessary 투to 해브have 어a 디렉터director, 액터즈actors (인클루딩including 탤런트스talents 언드and 엑스트러즈extras), 캐머러멘cameramen, 라이팅lighting 텍니션즈technicians, 언드and 어더즈others 이큅트equipped 월with 더the 네서세어리necessary 툴즈tools. 데이They 워드would 고우go 투to 설렉터드selected 슈팅shooting 로 우케이션즈locations, 웨어where 액터즈actors 워드would 퍼퓸perform 와일while 더the 신scene 와즈was 릿lit, 언드and 더the 필밍filming 오어or 러코어딩recording 워드would 테익take 플레이스place 유징using 러코어딩recording 이큅먼트equipment 투to 크리에잇create 더the 무비movie 오어or 비디오우video. (종래는 영화 작품 또는 비디오를 제작하려면, 감독, 영화 작품배우(또는 탤런트 및 엑스트라), 촬영기사, 조명기사 등이 소도구를 갖추어서 촬영 또는 녹화용 기자재를 선정된 촬영장소에 가지고 가서 실제로 배우가 연기할 때에 조명을 비추면서 촬영하거나 녹화장비로 녹화하여 영화 작품을 촬영하거나 또는 비디오를 제작하고 있었다). 하우에버However, 디스this 메씨드method 어브of 프러두싱producing 무비즈movies 오어or 비디오우즈videos 리콰일드required 디the 인발브먼트involvement 어브of 메니many 피펄people 언드and 어a 서그니피컨트significant 윙포어스workforce 포어for 매너징managing 필밍filming 오어or 러코어딩recording 이큅먼트equipment. 잇It 올소우also 리절티드resulted 인in 하이high 프러덕션production 카스트스costs 포어for 무비즈movies 언드and 비디오우즈videos, 어멍among 베어리어스various 어더other 챌런지즈challenges. (그런데 이와 같이 영화 작품을 제작하거나 비디오를 제작하는 방법은 많은 사람을 동원하여야 하고, 촬영 또는 녹화용 기자재를 관리하는 인원이 많이 필요하여 영화나 비디오의 제작에 많은 비용이 소요되는 등의 여러 가지 문제점이 있었다).

#### 4.7.2 텍널라지컬Technological 챌런지즈Challenges 댓that 아아티스틱Artistic 크리에이션Creation 케이서즈Cases 에임Aim 투to 어치브Achieve (작품화 사례가 이루고자 하는 기술적 과제)

디스This 케이스case 어브of 날려지knowledge-베이스트based 프라덕트product 디벨럽먼트development 테익스takes 인투into 컨시더레이션consideration 디the 어포어멘션드aforementioned 이슈즈issues 언드and 프러바이즈provides 어a 비디오우video 에더팅editing/프러덕션production 디바이스device 언드and 메씨드method 댓that 얼라우즈allows 포어for 더the 신써서스synthesis 어브of 이그지스팅existing 무비movie 푸티지footage 오어or 비디오우video 푸티지footage 투to 프러두스produce 누new 비디오우즈videos 앳at 어a 로워lower 카스트cost. (본 작품화 사례는 상기 문제점을 감안해서 이루어진 것으로써, 기존의 영화 작품화상이나 비디오화상을 합성해서 저렴한 비용으로 새로운 비디오를 제작할 수 있는

비디오 편집/제작장치 및 그 편집/제작방법을 제공하는데 있다).

어너더Another 퍼퍼스purpose 어브of 디스this 날러지knowledge-베이스트based 프라덕트product 디벨럽먼트development 이즈is 투to 프러바이드provide 어a 비디오우video 에더팅editing/프러덕션production 디바이스device 언드and 메써드method 댓that 얼라우즈allows 포어for 더the 신씨서스synthesis 어브of 어a 퓨few 액션즈actions 바이by 액터즈actors (오어or 텔런트스talents), 컴바인드combined 원with 이그지스팅existing 무비movie 푸티지footage 오어or 비디오우video 푸티지footage, 와일while 엠플로이잉employing 애너메이션animation 텍닉스techniques 투to 크리에잇create 누new 비디오우즈videos 사이멀테이너어 슬리simultaneously. (본 지식기반 작품화의 다른 목적은 배우(또는 텔런트)의 몇 동작만을 촬영해서 기존의 영화 작품 화상이나 비디오 화상과 합성함과 동시에, 애니메이션 기법을 채용하여 새로운 동영상을 제작할 수 있는 비디오 편집/제작장치 및 그 편집/제작 방법을 제공하는데 있다).

투To 어치브achieve 디the 어포어멘션드forementioned 퍼퍼서즈purposes, 디스this 케이스case 컨시스트스consists 어브of 어a 비디오우video 에더팅editing/프러덕션production 디바이스device 언드and 메써드method. 잇It 인클루즈includes 더the 비디오우video 프러두서'즈producer's 퍼시널personal 컴퓨터computer, 위치which 이즈 is 유즈드used 바이by 더the 비디오우video 프러두서producer 투to 에덧edit 언드and 크리에잇create 비디오우즈videos.

어디셔널리Additionally, 잇it 인발브즈involves 어a 브로드캐스트broadcast 서버server 댓that 프리바이즈provides 비디오우video 시그널즈signals 릴레이티드related 투to 브로드캐스트broadcast 인포어메이션information 투to 더the 퍼시널personal 컴퓨터computer 바이어via 디the 인터넷internet, 어a 브로드캐스트broadcast 퍼시널personal 컴퓨터computer 댓that 스토어즈stores 비디오우video 시그널즈signals 릴레이티드related 투to 브로드캐스트broadcast 인포어메이션information, 어a 비디오우video 프러두서producer 서버server 댓that 러시브즈receives 언드and 스토어즈stores 에더터드edited 비디오우즈videos 프럼from 더the 퍼시널personal 컴퓨터computer 쓰루through 어a 모우덤modem, 어a 비디오우video 리더reader 댓that 리즈reads 비디오우video 언드and 아디오우audio 시그널즈signals 프럼from 어a 비디오우video 테입tape 베이스트based 안on 인풋input 시그널즈signals 프럼from 더the 퍼시널personal 컴퓨터'즈computer's 인풋input 민즈means, 언드and 어a 러코어딩recording 디바이스device (더빙dubbing) 포어for 인퍼팅inputting 아디오우audio 시그널즈signals 인투into 더the 프러두스트produced 비디오우video. (상기 목적을 달성하기 위하여 본 사례는 비디오 제작자의 제작자 퍼스널 컴퓨터와, 상기 퍼스널 컴퓨터의 입력수단에 의해 입력되는 입력신호에 따라 방송정보에 관한 비디오 신호를 인터넷을 통하여 상기 퍼스널 컴퓨터에 제공하는 방송서버에 방송정보에 관한 비디오 신호를 저장하는 방송퍼스널 컴퓨터와, 상기 제작자 퍼스널 컴퓨터에 의해 편집/제작된 비디오를 모뎀을 통해 받아서 저장되는 비디오 제작자 서버와, 상기 제작자 퍼스널 컴퓨터의 입력수단에 의해 입력되는 입력신호에 따라 비디오테이프로부터 영상신호 및 음성신호를 판독하는 비디오 판독기와, 제작된 비디오에 음향신호를 입력(더빙)하는 녹음기로 구성되어 있는 것을 특징으로 한다).

퍼더모어Furthermore, 디스this 날러지knowledge-베이스트based 프러덕션production 케이스case 인클루즈includes 어a 비디오우video 에더팅editing/프러덕션production 메써드method 댓that 컴프라이저즈comprises 더the 팔로우잉following 스텝스steps: 데이터베이스Database 스텝Step: 대터Data 릴레이티드related 투to 어a 리스트list 어브of 비디오우video/필ムfilm 웍스works 이즈is 오어거나이즈드organized 인투into 어a 데이터베이스database (디비DB).

비디오우Video 머티어리얼Material 스토어러지Storage 스텝Step: 이그지스팅Existing 비디오우video 머티어리얼즈materials 아야are 레드read 언드and 클래서파이드classified 바이by 더the 비디오우video 리더reader, 언드and 파일file 네임즈names 아야are 스페서파이드specified 베이스트based 안on 캐터고어리즈categories. 디즈These 머티어리얼즈materials 아야are 덴then 스토어드stored 안on 더the 하아드hard 디스크disk 드라이브drive.

브로드캐스트Broadcast 인포어메이션Information 스토어러지Storage 스텝Step: 더The 프러두서'즈producer's 퍼시널personal 컴퓨터computer 커넥트스connects 투to 더the 브로드캐

스트broadcast 스테이션station 서버server 쓰루through 어a 모우덤modem 언드and 디the 인터넷internet 잇It 릿리브즈retrieves 언드and 캡처즈captures 비디오우video 시그널ズsignals 스토어드stored 안on 더the 브로드캐스트broadcast 스테이션station 서버server, 세이빙saving 템them 투to 더the 하아드hard 디스크disk 드라이브drive.

썸Theme 이미지Image 레커그니션Recognition/스토어러지Storage 스텝Step: 더The 썸 이미저즈images 포어for 더the 비디오우video 투to 비be 프러두스트produced 아아are 아이더either 캡처드captured 안on-사이트site 오어or 리드read 바이by 더the 비디오우video 리더reader 언드and 스토어드stored 안on 더the 하아드hard 디스크disk 드라이브drive.

비디오우Video 스토어러지Storage 스텝Step: 이미저즈Images 컬렉터드collected 안on 더the 마너터monitor 아아are 스토어드stored 인in 비디오우video 파일즈files 바이by 카피ing copying 오어or 애너메이팅animating 템them.

컴파짓Composite 비디오우Video 에더팅Editing/프러덕션Production 스텝Step: 더The 컬렉터드collected 비디오우video 머티어리얼즈materials 아아are 에더터드edited 언드and 프러두스트produced 인투into 컴파짓composite 비디오우즈videos.

더빙 스텝 사운드 이즈 더브드 안투 디 에더터드 컴파짓 비디오우. Dubbing Step: Sound is dubbed onto the edited composite video.

뷰잉Viewing 스텝Step: 디The 에더터드edited 컴파짓composite 비디오우video 이즈is 뷔드viewed.

아아티스틱Artistic 이밸류에이션Evaluation 스텝Step: 더The 비디오우'즈video's 아아티스틱artistic (언드and 커머셜commercial) 메럿merit 이즈is 어세스트assessed.

스토어러지Storage 어브of 에더터드Edited 비디오우즈Videos 스텝Step: 이프If 더the 비디오우video 이즈is 딤드deemed 투to 해브have 아아티스틱artistic 메럿merit 인in 디the 아아티스틱artistic 이밸류에이션evaluation 스텝step, 디the 에더터드edited 비디오우video 대터data 이즈is 프러저브드preserved 이빈even 인in 디the 이벤트event 어브of 어a 파워power 아우터지outage. 잇It 이즈is 올소우also 스토어드stored 안on 더the 비디오우video 프러두서producer 서버server, 메이킹making 잇it 액세서벌accessible 투to 인터넷internet 유저users즈 쓰루through 데어their 퍼시널personal 컴퓨터즈computers (네터전즈netizens).

(또한, 본 지식기반 작품화 사례는 비디오 편집/제작방법은 비디오/영화 작품 목록에 관한 자료를 데이터베이스(DB)화하는 데이터베이스 스텝과, 기존 비디오자료를 비디오 판독기에서 판독하여 분류별로 파일명을 지정해서 하드디스크 드라이버에 저장하는 비디오 자료 저장스텝과, 제작자 퍼스널 컴퓨터의 입력수단에 입력되는 제작자의 명령에 따라 모뎀 및 인터넷을 통해서 접속해서 방송국 서버에 저장되어 있는 방송정보를 열람하여 캡춰된 비디오 신호를 하드디스크 드라이버에 저장하는 방송정보 저장스텝과 제작할 비디오의 주제 화상을 현장에 가서 촬영하거나 또는 촬영한 화상을 비디오 판독기에서 판독해서 하드디스크 드라이버에 저장하는 주제 화상 판독/저장스텝과, 상기 모니터에 표출된 수집화상을 애니메이션 및/또는 복사해서 제작할 비디오 파일에 저장하는 비디오 저장스텝과, 상기 캡춰 파일에 저장된 화상을 동영상으로 합성해서 합성 비디오를 편집/제작하는 합성 비디오 편집/제작스텝과, 상기 합성 비디오편집/제작 스텝에서 편집/제작된 합성 비디오에 더빙하는 더빙스텝과, 상기 더빙스텝에서 음향이 더빙된 합성 비디오를 감상하는 감상스텝과, 상기 감상스텝에서 감상한 합성 비디오가 작품성(흥행성)이 있는지 여부를 판별하는 작품성 판별스텝과, 상기 작품성 판별스텝에서 작품성이 있다고 판별되었을 경우에 정전시에도 편집/제작된 비디오 데이터가 보존함과 동시에, 네티즌 퍼스널 컴퓨터에 의해 네티즌이 열람할 수 있도록 비디오 제작자 서버에 저장하는 편집/제작 비디오 저장스텝을 이루어진 것을 특징으로 한다).

피그여Figure 트웬티파이브25 일러스트레이츠illustrates 더the 시스템system 아아커텍처architecture 어브of 더the 비디오우video 에더팅editing/프러덕션production 케이퍼빌러티즈capabilities 에네이벌드enabled 바이by 디스this 날러지knowledge-베이스트based 프러덕션production 케이스case. (그림 25는 본 지식기반 작품화 사례에 의한 비디오편집/제작기능을 도시한 계통도이다).

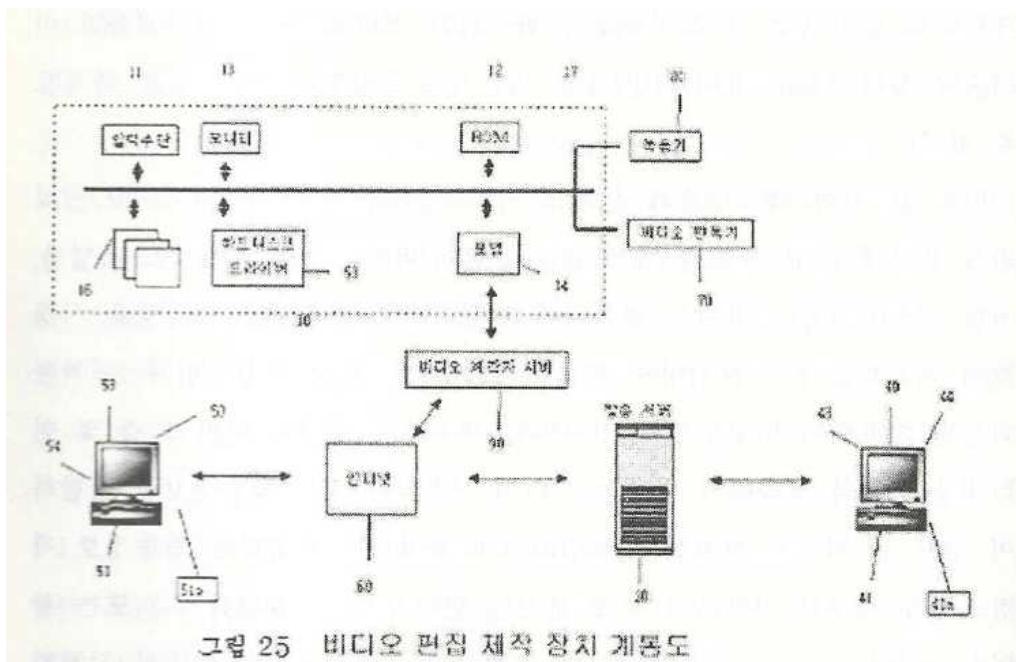


그림 25 비디오 편집 제작 장치 계통도

피그여 트웨티 파이브 비디오우 에더팅 프러덕션 디바이스 시스템 아아커텍처 다이어그램 Figure 25 - Video Editing/Production Device System Architecture Diagram (그림 25 비디오 편집 제작 장치 계통도)

히어Here 이즈is 앤an 엑스플러네이션explanation 어브of 더the 심벌즈symbols 유즈드used  
인in 피그여Figure 트웬티 파이브25: (그림 25 의 주요부분에 대한 부호의 설명)

- 텐10: 프러두서'즈Producer's 퍼시널Personal 컴퓨터Computer (10: 제작자 퍼스널 컴퓨터)
  - 트웰브12: 램ROM (리드Read-오운리Only 메모리Memory) (12: ROM)
  - 포어틴14: 모우덤Modem (14: 모뎀)
  - 식스틴16: 램RAM (랜덤Random 액세스Access 메모리Memory) (16: RAM)
  - 에이틴18: 버스Bus (18 : 버스)
  - 포어티40: 브로드캐스트Broadcast 스테이션Station 퍼시널Personal 컴퓨터Computer (40 : 방송국 퍼스널 컴퓨터)
  - 포어티쓰리43: 마너터Monitor (43: 모니터)
  - 피프티50: 네터전Netizen 퍼시널Personal 컴퓨터Computer (50: 네티즌 퍼스널 컴퓨터)
  - 피프티포어54: 메인Main 유닛Unit (54: 본체)
  - 식스티60: 인터넷Internet (60: 인터넷)
  - 에이티80: 리코어더Recorder (80: 녹음기)
  - 일레번11: 인풋Input 디바이스Device (11 : 입력수단)
  - 써틴13: 마너터Monitor (13: 모니터)
  - 피프틴15: 하아드Hard 디스크Disk 드라이브Drive (15 : 하드디스크 드라이버)
  - 세번틴17: 버스Bus (17: 버스)
  - 써디30: 브로드캐스트Broadcast 스테이션station 서버server (30: 방송국 서버)
  - 포어티원41: 인풋Input 디바이스device (41: 입력수단)
  - 포어티포어44: 메인Main 유닛unit (44: 본체)
  - 피프티원51: 인풋Input 디바이스device (51: 입력수단)
  - 피프티쓰리53: 마너터Monitor (53 : 모니터)
  - 세번티70: 비디오우Video 리더reader (70: 비디오 판독기)
  - 나인티90: 비디오우Video 프러두서producer 서버server (90: 비디오 제작자 서버)

#### 4.7.3 캠퍼지션Composition (구성)

피그여Figure 트웬티파이브25 이즈is 어a 블락block 다이어그램diagram 어브of 더the 디바이스device 포어for 에더팅editing 비디오우video 프러두스트produced 바이by 더the 날러지 knowledge-베이스트based 아아트웍artwork 케이스case 언드and 더the 디바이스device 포어for 에더팅editing 언드and 프러두싱producing 비디오우video, 웨어where 네터전즈netizens 와치watch 디the 에더터드edited 비디오우video. (그림 25는 본 작품화 사례의 비디오편집/제작장치 및 비디오편집/제작 장치에 의해서 편집된 비디오를 네티즌이 감상하는 장치의 블록도이다). 애즈As 디픽터드depicted 인in 피그여Figure 트웬티파이브25, 더the 비디오우video 에더팅editing/프러덕션production 디바이스device 임플러멘터드implemented 인in 디스this 아아트웍artwork 이그잼펄example 컨시스츠consists 어브of 더the 비디오우video 프러두서'즈producer's 퍼시널personal 컴퓨터computer (텐10) 언드and 어a 비디오우video 프러두서producer 서버server (나인티90). 더The 비디오우video 프러두서'즈producer's 퍼시널personal 컴퓨터computer (텐10) 러시브즈receives 인풋input 시그널즈signals 쓰루through 잇스its 인풋input 민즈means (일레번11) 언드and 에딧스 edits/프러두서즈produces 비디오우video 칸텐트content. 디스This 에더터드edited 비디오우video 이즈is 러시브드received 쓰루through 어a 모우덤modem (포어틴14) 언드and 스토어드stored 안on 더the 비디오우video 프러두서producer 서버server (나인티90) 바이어via 디the 인터넷Internet (식스티60: 와이드wide-에어리어area 커뮤너케이션communication 네트웍network). 어디셔널리Additionally, 더the 시스템system 인클루즈includes 어a 비디오우video 리더reader (세번티70) 댓that 리즈reads 비디오우video 언드and 아디오우audio 시그널즈signals 프럼from 비디오우video 테입스tapes 언드and 어a 리코어더recorder (에이티80) 포어for 애딩adding 아디오우audio 시그널즈signals (더빙dubbing) 투to 더the 프러두스트produced 비디오우video. (그림 25는 도시한 바와 같이 본 작품화의 실시 예에 의한 비디오편집/제작장치는 비디오 제작자의 제작자 퍼스널 컴퓨터(10)와, 상기 퍼스널컴퓨터(10)의 입력수단(11)에 의해 입력되는 입력신호에 따라 방송정보(뉴스, 시사, 다큐멘터리 등에 관한 비디오신호를 인터넷(60: 광역통신망)을 통해서 상기 퍼스널컴퓨터(10)에 의해 편집/제작된 비디오를 모뎀(14)을 통해 받아서 저장되는 비디오 제작자 서버(90)와, 상기 제작자 퍼스널 컴퓨터(10)의 입력수단(11)에 의해 입력되는 입력신호에 따라 비디오 테이프로부터 영상신호 및 음성신호를 판독하는 비디오 판독기(70)와, 제작된 비디오에 음향신호를 입력(더빙)하는 녹음기(80)로 구성되어 있다).

인In 디the 어버브above 엑스플러네이션explanation, 잇it 슈드should 비be 노우터드noted 댓that 디the 에더터드edited/프러두스트produced 비디오우video 스토어드stored 안on 더the 비디오우video 프러두서producer 서버server (나인티90) 캔can 비be 액세스트accessed 바이by 네터전즈netizens 유징using 데어their 네터전netizen 퍼시널personal 컴퓨터즈computers (피프티50). (상기 설명에 있어서, 상기 비디오 제작자 서버(90)에 저장되어 있는 편집/제작된 비디오를 네티즌이 네티즌 퍼스널 컴퓨터(50)를 사용해서 열람 할 수 있는 것은 물론이다).

더The 프러두서producer 퍼시널personal 컴퓨터computer (텐10) 인클루즈includes 인풋input 민즈means (일레번11), 위치which 인클루즈includes 어a 마우스mouse, 언드and 앤an 엠베디드embedded 램ROM (트웰브12: 리드Read 오운리Only 메모리Memory) 댓that 아퍼레이스operates 더the 컴퓨터computer 베이스트based 안on 커맨드command 시그널즈signals 러시브드received 쓰루through 디the 인풋input 민즈means (일레번11). 잇It 올소우also 인클루즈includes 어a 마너터monitor (써틴13) 댓that 디스플레이즈displays 이미저즈images 어코어딩according 투to 더the 커맨드command 시그널즈signals 러시브드received 쓰루through 디the 인풋input 민즈means (일레번11). 어디셔널리Additionally, 어a 모우덤modem (포어틴14) 커넥트스connects 더the 컴퓨터computer 투to 디the 인터넷internet (식스티60), 열라우잉allowing 액세스access 투to 더the 브로드캐스팅broadcasting 스테이션station 서버server (써디30), 비디오우video 프러두서producer 서버server (나인티90), 언드and 네터전netizen 컴퓨터즈computers (피프티50) 베이스트based 안on 더the 커맨드

command 시그널signals 러시브드received 쓰루through 디the 인풋input 민즈means (일레번11). 퍼더모어Furthermore, 어a 하아드hard 디스크disk 드라이브drive (피프틴15) 스토어즈stores 언드and 캐터거라이지즈categorizes 베어리어스various 타입스types 어브of 비디오우video 시그널signals, 인클루딩including 뉴즈news, 커런트current 어페어즈affairs, 다크멘터리즈documentaries (인클루딩including 티비TV 드라마즈dramas 언드and 필ムfilm 웍스works), 에저케이셔널educational 컨텐트content, 언드and 스포어트ssports, 위치which 아야are 러시브드received 프럼from 더the 비디오우video 리딩reading 디바이스device (세번티70) 언드and 바이어via 디the 인터넷internet (식스티60) 프럼from 더the 브로드캐스팅broadcasting 스테이션station 서버server (써디30). 더The 컴퓨터computer 프라세서즈processes 언드and 캐터거라이지즈categorizes 디즈these 시그널signals 베이스트based 안on 앤an 액서큐션execution 프로우그램program 스토어드stored 인in 램ROM (트웰브12). 더The 시스템system 을소우also 인클루즈includes 램RAM (식스틴16; 랜덤Random 액세스Access 메머리Memory) 포어for 비디오우video 에더팅editing 언드and 프러덕션production 퍼퍼서즈purposes. 올All 디즈these 컴포우넌트스components 아야are 일렉트리컬리electrically 커넥티드connected 쓰루through 어a 버스bus (세번틴17). (상기 제작자 퍼스널컴퓨터(10)는 제작자의 명령신호를 입력하는 입력 수단(11: 마우스 포함된다)과, 상기 입력수단(11)에 의해 입력되는 명령신호에 따라 컴퓨터를 동작시키는 실행프로그램이 내장되어 있는 ROM(12 : Read Only Memory)와, 상기 입력수단(11)에 의해 입력되는 명령신호에 따라 화상을 표출하는 모니터(13)와, 상기 입력수단(11)에 의해 입력되는 명령신호에 따라 인터넷(60)을 통해서 상기 방송국 서버(30), 비디오 제작자 서버(90) 및 네이션 컴퓨터(50)와 접속시키는 모뎀(14)과, 상기 입력수단(11)에 의해 입력되는 명령신호에 따라 상기 비디오 판독기 (70)에서 판독된 비디오 신호 및 방송국 서버(30)에서 인터넷(60)을 통해서 제공되는 방송정보 중 뉴스, 시사, 다큐멘터리(연속극, 영화 작품포함), 교육, 스포츠에 관한 각 정보를 상기 ROM(12)에 저장된 실행프로그램에 따라 전산처리하여 분야별로 분류해서 저장하는 하드디스크 드라이브(15)와, 비디오의 편집/제작영역을 제공하는 RAM(16; Random Access Memory)과, 상기 입력수단(11), ROM(12), 모니터(13), 모뎀(14), 하드디스크 드라이브(15), RAM(16), 비디오 판독기(70) 및 녹음기(80)를 전기적으로 접속하는 버스(17)로 구성되어 있다).

더The 브로드캐스팅broadcasting 퍼시널personal 컴퓨터computer (포어티40) 언드and 더 the 네터전netizen 퍼시널personal 컴퓨터computer (피프티50) 셰어share 어a 시멀러similar 컨피그여에이션configuration 투to 더the 프러두서producer 퍼시널personal 컴퓨터computer (텐10). 하우에버However, 포어for 심플리서티simplicity, 더the 브로드캐스팅broadcasting 퍼시널personal 컴퓨터computer (포어티40) 이즈is 디스크라이브드described 브리풀리briefly. 잇It 인클루즈includes 인풋input 민즈means (포어티원41), 인클루딩including 어a 마우스mouse (포어티원 에이41a), 유즈드used 포어for 인퍼팅inputting 베어리어스various 타입스types 어브of 브로드캐스팅broadcasting 인포어메이션information. 잇It 올소우also 컨시스턴트scists 어브of 어a 바디body (포어티포어44) 댓that 이즈is 컴프라이즈드comprised 어브of 인풋input 민즈means (포어티원41), 램ROM, 모우뎀modem, 하아드hard 디스크disk 드라이브drive, 언드and 버스bus. 어디셔널리Additionally, 잇it 해즈has 어a 마너터monitor (포어티쓰리43) 포어for 디스플레이잉displaying 이미저즈images 베이스트based 안on 커맨드command 시그널signals 러시브드received 쓰루through 디the 인풋input 민즈means (포어티원41). (상기 방송 퍼스널 컴퓨터(40) 및 네이션 퍼스널 컴퓨터(50) 도 상기 제작자 퍼스널 컴퓨터(10)와 같은 구성으로 되어 있으나, 설명을 간단하게 하기 위하여 상기 방송 퍼스널 컴퓨터(40)는 방송의 각종 정보를 입력시키는 입력수단(41;마우스(41a)를 포함한다)과, 상기 입력수단(41), ROM, 모뎀, 하드디스크 드라이버 및 버스로 구성된 본체(44)와, 상기 입력수단(41)에 의해 입력되는 명령신호에 따라 화상을 표출하는 모니터(43)로 구성되어 있다).

더The 네터전netizen 퍼시널personal 컴퓨터computer (피프티50) 이즈is 시멀럴리similarly 컨피그여드configured 투to 인클루드include 인풋input 민즈means (피프티원51), 위치which 엔컴퍼서즈encompasses 어a 마우스mouse (피프티원에이51a) 유즈드used 포어for 인퍼팅inputting 베어리어스various 타입스types 어브of 인포어메이션information 바이by 네터전즈

netizens. It also consists of a 바디body (파프티포어54), 위치 which 이즈is 컴포우즈드composed 어브of 인풋input 민즈means (파프티원51), 램ROM, 모 우덤modem, 하아드hard 디스크disk 드라이브drive, 언드and 어a 버스bus. Furthermore, it includes 어a 마너터monitor (파프티쓰리53) 댓that 디스플레이 displays 이미저즈images 베이스트based 안on 커맨드command 시그널즈signals 러시브드 received 쓰루through 디the 인풋input 민즈means (파프티원51). (상기 네티즌 퍼스널 컴퓨터(50)는 네티즌의 각종 정보를 입력시키는 입력수단(51;마우스(51a)를 포함한다)과, 상기 입력수단(51), ROM, 모뎀, 하드디스크 드라이버 및 버스로 구성된 본체(54)와, 상기 입력수단(51)에 의해 입력되는 명령신호에 따라 화상을 표출하는 모니터(53)로 구성되어 있다).

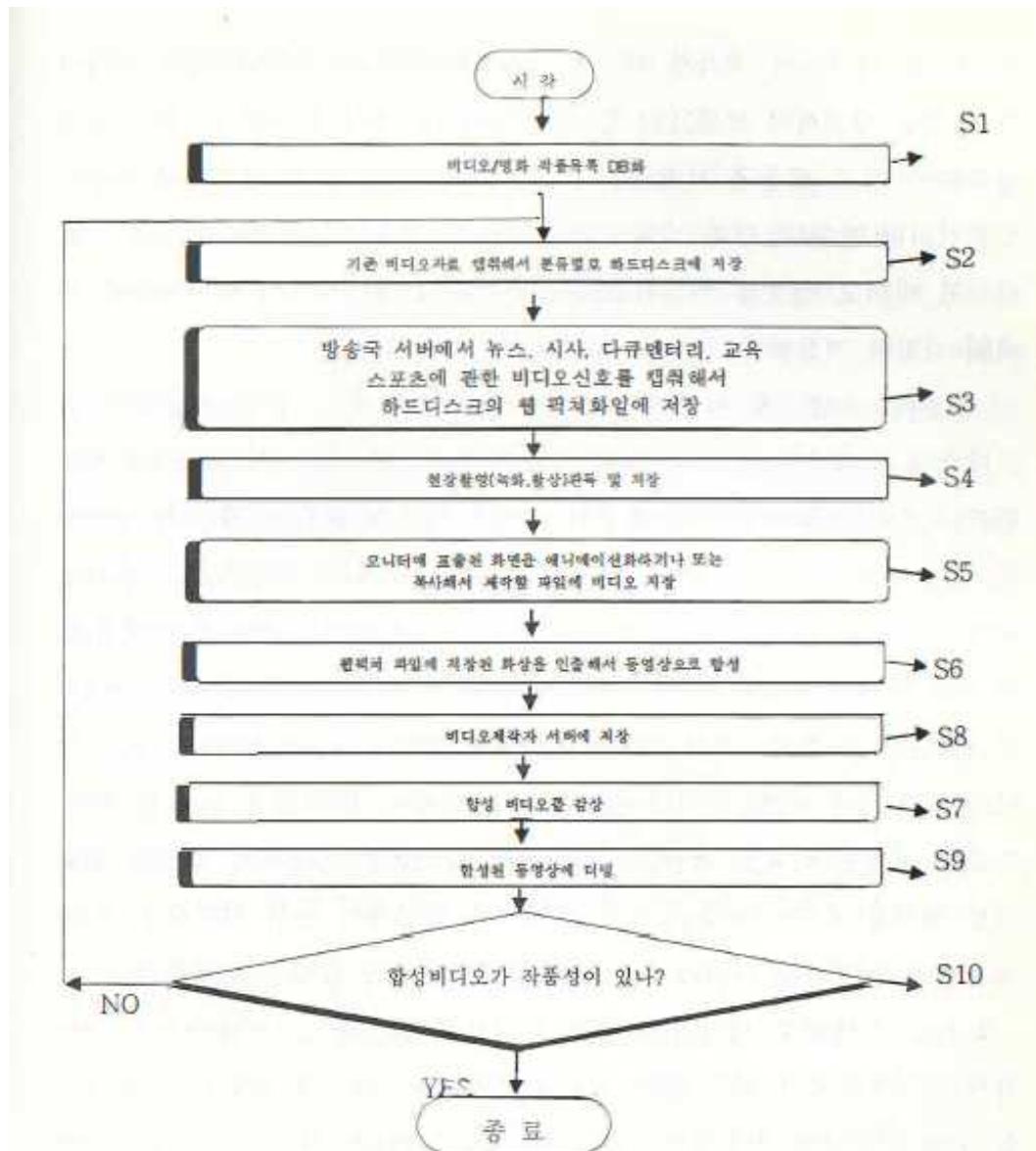


그림 26 비디오 편집/제작 순서도

피그여Figure 트웬티식스26: 비디오우Video 에더팅Editing/프러덕션Production 플로우차아트Flowchart (그림 26 비디오 편집/제작 순서도)

피그여Figure 트웬티식스26 이즈is 어a 플로우차아트flowchart 일러스트레이팅illustrating 더 the 비디오우video 에더팅editing/프러덕션production 프로세스process 베이스트based 안on 더the 워커퍼케이션workification 시스템system. (그림 26은 작품화 계통도에 의한 비디오 편집/제작 순서를 도시한 플로 쳐트이다). 인In 피그여Figure 트웬티식스26, "에스S" 렙러젠틱s represents 스텝"Step." (그림 26에서, S는 Step을 표시한다).

- ✓ 스타아트Start (시작)
- ✓ 크리에잇Create 어a 데이터베이스Database (디비DB) 어브of 비디오우Video/필ムFilm 웍 Work 캐탈로그Catalog → 에스원S1 (비디오/영화 작품목록 DB화 → S1)
- ✓ 캡처Capture 언드and 캐터거라즈categorize 이그지스팅existing 비디오우video 머티어리얼material, 세이브save 투to 더the 하아드hard 디스크disk → 에스투S2 (기존 비디오자료 캡춰해서 분류별로 하드디스크에 저장 → S2)
- ✓ 캡처Capture 비디오우video 시그널즈signals 릴레이티드related 투to 뉴즈news, 커런트current 어페어즈affairs, 다큐멘터리즈documentaries, 에저케이션education/스포어트스ports 프럼from 더the 브로드캐스팅broadcasting 스테이션station 서버server 언드and 세이브save 투to 웨브web 픽처picture 파일즈files 안on 더the 하아드hard 디스크disk → 에스쓰리S3 (방송국 서버에서 뉴스, 시사, 다큐멘터리, 교육 / 스포츠에 관한 비디오신호를 캡춰해서 하드디스크의 웹 픽쳐화일에 저장 → S3)
- ✓ 레코드Record 언드and 세이브save 안on-로우케이션location 슈팅shooting (러코어딩recording, 필밍filming) → 에스 포어S4 (현장촬영(녹화, 촬상)판독 및 저장 → S4)
- ✓ 애너먼트Animate 오어or 카피copy 더the 스크린screen 디스플레이드displayed 안on 더the 마니터monitor 투to 크리에잇create 파일즈files 포어for 비디오우video 스토어러지storage → 에스 파이브S5 (모니터에 표출된 화면을 애니메이션화하거나 또는 복사해서 제작할 파일에 비디오 저장 → S5)
- ✓ 엑스트랙트Extract 이미저즈images 스토어드stored 인in 웨브web 픽처picture 파일즈files 언드and 신씨사이즈synthesize 템them 인투into 비디오우즈videos → 에스 식스S6 (웹픽쳐 파일에 저장된 화상을 인출해서 동영상으로 합성 → S6)
- ✓ 세이브Save 더the 신씨사이즈드synthesized 비디오우video 투to 더the 비디오우video 크리에이터'즈creator's 서버server → 에스 에잇S8 (비디오제작자 서버에 저장 → S8)
- ✓ 와치 더 신씨사이즈드 비디오우 에스 세번 Watch the synthesized video → S7 (합성 비디오를 감상 → S7)
- ✓ 더빙Dubbing 안on 더the 신씨사이즈드synthesized 비디오우video → 에스 나인S9 (합성된 동영상에 더빙 → S9)
- ✓ 더즈Does 더the 신씨사이즈드synthesized 비디오우video 해브have 아아티스틱artistic 메릿merit? → 에스 텐S10 (합성 비디오가 작품성이 있나? → S10)
- ✓ 예스/노우YES/NO (예/아니오)
- ✓ 엔드End (종료)

퍼스트First, 인in 스텝Step 에스원S1, 인포어메이션information 어바우트about 더the 비디오우video/무비movie 웍스works, 인클루딩including 무비movie 타이틀즈titles (인클루딩including 비디오우video 테입tape 타이틀즈titles), 무비movie 플랫plot 서머리즈summaries, 프러덕션production 데잇스dates, 디렉터director 네임즈names, 리드lead 액터actor 네임즈names, 프러덕션production 컴퍼니company 네임즈names, 언드and 슈팅shooting 로우케이션즈locations, 이즈is 엔터드entered 쓰루through 디the 인풋input 민즈means (일레번11) 어브of 더the 프러두서'즈producer's 퍼시널personal 컴퓨터computer (텐10) 언드and 스토어드stored 애즈as 어a 데이터베이스database 안on 더the 하아드hard 디스크disk 드라이브drive (피프틴15). ((먼저, 스텝S1에서 비디오/영화 작품 목록에 관한 자료를 데이터 베이스 (DB), 즉 영화 작품제목(비디오테이프의 제목 포함), 영화 작품 줄거리, 제작일, 감독명, 주연 배우명, 제작회사명, 촬영장소에 관한 정보를 제작자 퍼스널 컴퓨터(10)의 입력수단(11)에서 입력하여 데이터 베이스화해서 하드디스크 드라이버(15)의 데이터 베이스 파일

에 저장해 둔다).

무빙Moving 안on 투to 스텝Step 에스투S2, 이그지스팅existing 비디오우video 머티어리얼즈materials 아아are 레드read 바이by 더the 비디오우video 리더reader (세번티70), 캐터거라즈드categorized, 언드and 어사인드assigned 파일file 네임즈names 비포어before 비잉being 스토어드stored 안on 더the 하아드hard 디스크disk 드라이브drive (피프틴15). 덴Then, 인in 스텝Step 에스쓰리S3, 더the 프러두서producer 엔터즈enters 커맨즈commands 쓰루through 디the 인풋input 민즈means (일레번11) 어브of 더the 프러두서'즈producer's 퍼시널personal 컴퓨터computer (텐10) 투to 커넥트connect 바이어via 모우덤modem (포어틴14) 언드and 디the 인터넷internet (식스티60) 투to 더the 브로드캐스팅broadcasting 스테이션station 서버server (써디30). 데이They 액세스access 언드and 캡처capture 브로드캐스팅broadcasting 인포어메이션information (뉴즈news, 커런트current 어페어즈affairs, 다큐멘터리즈documentaries, 인클루딩including 시어리얼serial 드라마즈dramas 언드and 무비movie 웍스works, 에저케이션education, 스포어트ssports) 스토어드stored 안on 더the 브로드캐스팅broadcasting 스테이션station 서버server (써디30) 언드and 세이브save 더the 캡처드captured 비디오우video 시그널즈signals 인투into 더the 데이터베이스database-스트럭처드structured 웨브web 픽처picture 파일즈files 안on 더the 하아드hard 디스크disk 드라이브drive (피프틴15). (스텝S2로 나아가서 기존 비디오 자료를 비디오 판독기 (70)에서 판독하여 분류별로 파일명을 지정해서 하드디스크 드라이버 (15)에 저장하고, 스텝S3으로 나아가서 제작자 퍼스널 컴퓨터 (10)의 입력수단(11)에 제작자의 명령을 입력해서 모뎀(14) 및 인터넷(60)을 통해서 방송국 서버(30)에 접속하여 상기 방송국 서버(30)에 저장되어 있는 방송 정보(뉴스, 시사, 다큐멘터리(연속극, 영화 작품포함), 교육, 스포츠)를 열람하여 캡춰하고, 캡춰된 비디오 신호를 하드디스크 드라이버 (15)의 데이터 베이스화된 웹 픽춰 파일에 저장한다).

넥스트Next, 인in 스텝Step 에스포어S4, 더the 프러두서producer 고우즈goes 투to 더the 신scene 투to 슛shoot 오어or 리코어드record 더the 메인main 이미지image 포어for 더the 비디오우video (포어for 이그잼펄example, 앤an 이미지image 낫not 스토어드stored 안on 더the 하아드hard 디스크disk 드라이브drive (피프틴15), 오어or 데이they 캔can 캡처capture 아이티it. 데이They 덴then 리드read 더the 캡처드captured 이미지image 프럼from 더the 비디오우video 리더reader (세번티70), 어사인assign 어a 파일file 네임name, 언드and 세이브save 잇it 안on 더the 하아드hard 디스크disk 드라이브drive (피프틴15). 무빙Moving 안on 투to 스텝Step 에스파이브S5, 데이they 애너먼트animate 오어or 카피copy (캡처capture) 더the 디스플레이드displayed 스크린screen 안on 더the 마너터monitor (써틴13) 언드and 세이브save 잇it 투to 더the 프러덕션production 파일file 안on 더the 하아드hard 디스크disk 드라이브drive (피프틴15). 인in 스텝Step 에스식스S6, 데이they 컴바인combine 디the 이미저즈images 스토어드stored 인in 더the 웨브web 픽처picture 파일즈files 안on 더the 하아드hard 디스크disk 드라이브drive (피프틴15) 인투 into 어a 비디오우video 스크린screen, 인클루딩including 이미저즈images 프럼from 더the 비디오우video/무비movie 웍work 리스트list 데이터베이스database, 안on-사이트site 이미저즈images, 프리pre-프러두스트produced 비디오우video 이미저즈images, 언드and 캡처드captured 브로드캐스트broadcast 인포어메이션information 이미저즈images 프럼from 더the 브로드캐스팅broadcasting 스테이션's station's 호움페이지homepage. 데이They 에덧edit 언드and 프러두스produce 더the 컴바인드combined 비디오우video. 인In 스텝Step 에스세번S7, 데이they 더브dub 아디오우audio 안투onto 더the 컴바인드combined 비디오우video 스크린screen. (다음에, 스텝S4로 나아가서 제작할 비디오의 주제 화상(예를 들면 하드디스크 드라이버(15)에 저장된 자료가 없는 화상)을 현장에 가서 촬영하거나 또는 녹화·촬영하고, 촬영한 화상을 비디오 판독기 (70)에서 판독하여, 파일명을 지정해서 하드디스크 드라이버(15)에 저장시키고, 스텝S5로 나아가서 모니터(13)에 표출 화면을 애니메이션하거나 또는 복사(캡춰)해서 하드디스크 드라이버(15)의 제작할 파일에 저장하고, 스텝S6로 나아가서 하드디스크 드라이버(15)의 웹 픽춰 파일에 저장된 화상(이 화상은 비디오/영화 작품 목록 데이터 베이스와 현장에서 촬영 또는 녹화한 화상, 기존에 제작된 비디오 화상 및 방송국의 홈페이지 작품에서 캡춰한 방송 정보 화상을 포함한다)을 동영상 화면으로 합성해서 합성 비디오를 편집/제작하고 스텝S7로 나아가서 합성된 동영상화면

에 음향을 더빙한다).

덴Then, 인in 스텝Step 에스에잇S8, 데이they 뷔view 더the 컴파짓composite 비디오우video, 언드and 인in 스텝Step 에스나인S9, 데이they 더터먼determine 이프if 더the 컴파짓composite 비디오우video 해즈has 아아티스틱artistic 오어or 커머셜commercial 밸류value, 아이이.e. 데이they 퍼퓸perform 앤an 어세스먼트assessment 어브of 잇스its 아아티스틱artistic 콜러티quality. (그리고, 스텝S8로 나아가서 합성 비디오를 감상하고, 스텝S9으로 나아가서 합성 비디오가 예를 들면 작품성(흥행성)이 있는지 여부를 판별(작품성 판별스텝)하여) 이프If 잇it 이즈is 딤드deemed 투to 해브have 아아티스틱artistic 밸류value, 잇it 이즈is 스토어드stored 안on 더the 비디오우video 프리두서'즈producer's 서버server (나인티90) 소우so 댓that 잇it 캔can 비be 뷔드viewed 바이by 유저즈users 안on 데어their 퍼시널personal 컴퓨터즈computers (피프티50). (작품성이 있을 경우에는 네이션 퍼스널 컴퓨터 (50)에 의해 열람할 수 있도록 비디오 제작자 서버 (90)에 저장시킨다)).

하우에버However, 이프if 잇it 이즈is 디터먼드determined 인in 디the 아아티스틱Artistic 콜러티Quality 어세스먼트Assessment 스텝Step (스텝Step 에스나인S9) 댓that 더the 비디오우video 랙스lacks 아아티스틱artistic 밸류value, 더the 프로세스process 리턴즈returns 투to 스텝Step 에스쓰리S3 언드and 컨티뉴즈continues 월with 디the 아퍼레이션즈operations 빌로우below 스텝Step 에스쓰리S3 인in 어a 리페티티브repetitive 매너manner. (한편, 상기 작품성 판별스텝에서 작품성이 없다고 판별되었을 경우에는 스텝S3로 나아가서 스텝S3 이하의 동작을 반복해서 행한다).

#### 4.7.4 이펙트스Effects 어브of 날러지Knowledge-베이스트Based 아아티스틱Artistic 크리에이션Creation 케이서즈Cases (지식기반 작품화 사례의 효과)

애즈As 프리비어슬리previously 익스플레인드explained, 인in 어코어던스accordance 원with 디스this 날러지knowledge-베이스트based 웍work 케이스case, 더the 비디오우video 에더팅editing/프러덕션production 디바이스device 이즈is 디자인드designed 투to 리스판드respond 투to 인풋input 시그널즈signals 러시브드received 쓰루through 디the 인풋input 민즈means 어브of 더the 프리두서'즈producer's 퍼시널personal 컴퓨터computer. 잇It 얼라우즈allows 포어for 더the 프리비전provision 어브of 비디오우video 시그널즈signals 릴레이티드related 투to 브로드캐스트broadcast 인포어메이션information (뉴스news, 커런트current 어페어즈affairs, 다크멘터리즈documentaries, 인클루딩including 티비TV 드라마즈dramas 언드and 무비movie 캔텐트content, 에저케이션education, 스포어트스sports) 바이어via 디the 인터넷Internet 투to 더the 퍼시널personal 컴퓨터computer. 디스This 시스템system 인클루즈includes 어a 브로드캐스트broadcast 서버server 포어for 스토링storing 비디오우video 시그널즈signals 릴레이티드related 투to 브로드캐스트broadcast 인포어메이션information, 어a 브로드캐스트broadcast 퍼시널personal 컴퓨터computer, 어a 비디오우video 리더reader 댓that 리즈reads 비디오우video 언드and 아디오우audio 시그널즈signals 프럼from 비디오우video 테입스tapes 베이스트based 안on 인풋input 시그널즈signals 러시브드received 쓰루through 디the 인풋input 민즈means 어브of 더the 프리두서'즈producer's 퍼시널personal 컴퓨터computer, 언드and 어a 리코어더recorder 포어for 인피팅inputting 아디오우audio 시그널즈signals 인투into 더the 프리두스트produced 비디오우video. (앞에서 설명한 바와 같이 본 지식기반 작품화 사례에 따른 비디오 편집/ 제작장치에 의하면, 제작자 퍼스널 컴퓨터의 입력수단에 의해 입력되는 입력신호에 따라 방송정보(뉴스, 시사, 다큐멘터리(연속극, 영화 작품포함), 교육, 스포츠)에 관한 비디오 신호를 인터넷을 통해서 상기 퍼스널 컴퓨터에 제공하는 방송 서버와, 이 방송 서버에 방송정보에 관한 비디오 신호를 저장하는 방송 퍼스널 컴퓨터와, 상기 제작자 퍼스널 컴퓨터의 입력수단에 의해 입력되는 입력신호에 따라 비디오 테이프로부터 영상신호 및 음성신호를 판독하는 비디오 판독기와, 제작된 비디오에 음향신호를 입력하는 녹음기로 구성되어 있다). 데어포어Therefore, 디스this 날러지knowledge-베이스트based 웍work 케이스case 오퍼즈offers 어a 서그니피컨트significant 애드밴티지advantage

인 in 댓that 잇it 얼라우즈allows 포어for 더the 카스트cost-이펙티브effective 신써서스 synthesis 어브of 누new 비디오우즈videos 프럼from 이그지스팅existing 무비movie 오어or 비디오우video 스크린즈screens. 어디셔널리Additionally, 잇it 에네이벌즈enables 더the 필밍 filming 어브of 오운리only 어a 퓨few 액션즈actions 바이by 액터즈actors (오어or 텔런트스 talents) 앤at 어a 로우케이션location, 위치which 캔can 뎐then 비be 컴바인드combined 월 with 이그지스팅existing 무비movie 오어or 비디오우video 스크린즈screens. 사이멀테이니어 슬리Simultaneously, 잇it 프러바이즈provides 디the 어빌러티ability 투to 크리에잇create 누new 비디오우즈videos 유징using 애너메이션animation 텍닉스techniques. 디스This 리절 트스results 인in 어a 하일리highly 이펙티브effective 언드and 버서털versatile 업로우치 approach 투to 비디오우video 프러덕션production. (그러므로 기존의 영화 작품 화면이나 비디오 화면을 저렴한 비용으로 새로운 비디오를 합성해서 제작할 수 있을 뿐만 아니라, 배우(또는 텔런트)의 몇 동작만을 로케이션하여 촬영해서 기존의 영화 작품 화면이나 비디오 화면과 합성함과 동시에, 애니메이션 기법을 채용하여 새로운 동영상을 제작할 수 있다는 매우 뛰어난 효과가 있다).

## 챕터Chapter 파이브5: 웹브Web 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (5장 웹 작품업)

- 5.1 웹브사이트Website 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (홈페이지 작품업)
- 5.2 웹브Web 마아켓Market 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (웹 마켓 작품업)
- 5.3 웹브Web 메더컬Medical 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (웹 진료 작품업)
- 5.4 웹브Web 뱅킹Banking 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (웹 뱅킹 작품업)
- 5.5 인터넷Internet 포운Phone 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (인터넷 전화 작품업)
- 5.6 이메일Email 애드레스Address 언드and 웹브사이트Website 도우메인Domain 앤더케이션 Allocation 언드and 매너지먼트Management 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (전자우편 주소 및 홈페이지 도메인 부여 및 관리 작품업)
- 5.7 리모우트Remote 러닝Learning 쓰루through 웹브Web 아아티스틱Artistic 비즈너스 Business (웹 작품에 의한 원격수업)
- 5.8 버추얼Virtual 리앨러티Reality 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (가상현실 작품업)
- 5.9 인터넷Internet 북스토어Bookstore (라이브레이리Library) 아아티스틱Artistic 비즈너스 Business (인터넷서점(도서관) 작품업)
- 5.10 이E-컨그래챌러토어리Congratulatory 카아드Card 언드and 모우벌Mobile 포운Phone 아 아티스틱Artistic 비즈너스Business (e-축하카드· 핸드폰 작품업)

챕터Chapter 파이브5 이그재먼즈examines 더the 웹브web-베이스트based 아아티스틱artistic 비즈너서즈businesses 댓that 아아are 비잉being 유즈드used 인in 아우어our 데일리daily 라이브즈lives. (제5장은 우리들 생활에 이용되고 있는 웹 작품업에 대해서 살펴보고 있다).

잇It 이즈is 익스펙터드expected 댓that 어a 서그니피컨트significant 포어션portion 어브of 아우어our 퓨처future 데일리daily 라이프life 월will 테익take 플레이스place 쓰루through 더 the 웹브web (인터넷internet). (앞으로의 우리들 생활의 대부분은 웹(인터넷)을 통해서 이루어지리라 예상된다).

인In 디스this 러가아드regard, 데어there 이즈is 어a 그로우잉growing 니드need 포어for 리더즈readers 라익like 유you 투to 프리페어prepare 인in 어드밴스advance, 언드and 위we 월will 익스플로어explore 더the 필드field 어브of 웹사이트website 비즈너서즈businesses. (이에 대해서 독자 여러분도 미리 준비 해야 할 필요성이 대두되고 있어 홈페이지업에 대해서 알아본다). 퍼더모어Furthermore, 위we 월will 올소우also 델브delve 인투into 더the 렐먼realm 어브of 웹브web 마야컷플레이스marketplace 비즈너서즈businesses. (그리고 웹 마켓작품업에 대해서 알아본다), 위We 월will 올소우also 익스플로어explore 더the 필드field 어브of 웹브web 메더컬medical 칸설테이션consultation 비즈너서즈businesses. (웹 진료 작품업에 대해서 알아본다), 위We 월will 인베스터게이트investigate 웹브web 백킹banking 비즈너서즈businesses 애즈as 웰well. (웹백킹 작품업에 대해서 알아본다). 위We 월will 익스플로어explore 디the 인터넷internet 포운phone 비즈너스business 애즈as 웰well. (인터넷 전화 작품업에 대해서 알아본다), 위We 월will 올소우also 룩look 인투into 디the 앤러케이션allocation 언드and 매너지먼트management 어브of 이메일email 애드레시즈addresses 언드and 웹사이트website 도우메인즈domains. (전자우편 주소 및 홈페이지 도메인 부여 및 관리에 대해서 알아본다).

위We 월will 익스플로어explore 리모우트remote 에저케이션education 쓰루through 웹브web-베이스트based 아아티스틱artistic 웍스works. (웹 작품에 의한 원격수업에 대해서 알아본다), 위We 월will 인베스터게이트investigate 버추얼virtual 리앨러티reality 아아티스틱artistic 비즈너서즈businesses. (가상현실 작품업에 대해서 알아본다), 위We 월will 익스플로어explore 인터넷internet 북스토어bookstore (라이브레이리library) 아아티스틱artistic 비즈너서즈businesses. (인터넷서점(도서관) 작품업에 대해서 알아본다). 위We 월will 올소우also 이그재민examine 이e-컨그래챌러토어리congratulatory 카아즈cards 언드and 모우벌mobile 포운phone 아아티스틱artistic 비즈너서즈businesses. (그리고 e-축하 카드· 핸드폰 작품업에 대해서 알아 본다).

## 5.1 웹사이트Website 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (홈페이지 작품업)

어A 웍work 어브of 아아트art 러퍼즈refers 투to 어a 프라덕트product 댓that 인코어퍼레이트incorporates 엘러먼트스elements 댓that 딜랏delight 커스터머즈customers. (작품은 고객을 기쁘게 하는 요소가 가미된 상품을 말한다).

거번먼트Government 에이전시즈'agencies' 웹사이트website 크리에이션즈creations, 섭림Supreme 쿠어트Court 웹사이트website 디자인즈designs, 거번먼트government 인베스먼트investment 인스티튜션institution 웹브web 아아트웍스artworks, 코어퍼럿corporate 웹사이트website 크리에이션즈creations, 게임game 사이트site 웹브web 프라덕션즈productions, 퍼시널personal 웹사이트website 아아트웍스artworks, 언드and 모어more, 에브리every 엔터티entity 이즈is 이스태블리슁establishing 웹사이트website 크리에이션즈creations. (정부부처 홈페이지 작품, 대법원 홈페이지 작품, 정부투자기관 홈페이지 작품, 기업 홈페이지 작품, 게임 사이트 홈페이지 작품, 개인 홈페이지 작품 등 모든 인격체는 홈페이지 작품을 개설하고 있다). 디The 인더스트리industry 어브of 크리에이팅creating 언드and 매너징managing 디즈these 웹사이트website 아아트웍스artworks 와일while 제너레이팅

generating 인컴income 이즈is 노운known 애즈as 더the 웹브web 호움home 페이지page 아아티스틱artistic 비즈너스business, 오어or 웹브web 페이지page 아아트웍artwork 인더스트리industry. (이 홈페이지 작품을 제작해 주고 관리하면서 소득을 얻는 산업이 웹 홈페이지 작품업이다).

### 5.1.1 이머전스Emergence 어브of 퍼블릭Public 웹브Web 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (공중 웹 작품업의 등장)

포어For 비지busy 마던modern 인더비저월즈individuals, 컨스트레인트스constraints 릴레이티드related 투to 타임time 언드and 스페이스space 캔can 비컴become 서그니피컨트significant 이슈즈issues. (바쁜 현대인들에게 있어서 시간, 공간의 제약은 큰 문제가 될 수밖에 없다). 데어There 이즈is 노우no 니드need 투to 워이worry 어바우트about 비잉being 인in 어a 시추에이션situation 웨어where 유you 도운'don't 해브have 어a 랩탑laptop 오어or 캐낫cannot 커넥트connect 투to 더the 네트웍network. (노트북이 없거나 있어도 네트워크를 연결할 수 없는 상황에 있다고 해서 걱정할 필요는 없다).

디스This 이즈is 비카즈because 퍼블릭public 웹브즈webs 해브have 빈been 인스톨드installed 인in 샤픽shopping 몰즈malls, 수퍼마아킷스supermarkets, 퍼블릭public 빌딩즈buildings, 이티시etc, 얼라우잉allowing 더the 제너럴general 퍼블릭public 투to 프릴리freely 인게이지engage 인in 컴퓨터computer-베이스트based "퍼블릭public 웹브web" 트랜잭션즈transactions 언드and 비즈너스business 프라세싱processing. (쇼핑몰, 슈퍼마켓, 공공건물등에 설치되어 일반인들이 컴퓨터를 이용한 "공중 웹"거래 및 업무처리를 자유롭게 할 수 있게 되었기 때문이다). 인In 어더other 워즈words, 라익like 벤딩vending 머쉰즈machines 오어or 에이티엠즈ATMs, 컴퓨터즈computers 아야are 인스톨드installed 소우so 댓that 이빈even 와일while 안on 더the 무브move, 인더비저월즈individuals 캔can 체ck check 데어their 컴퓨터니'즈company's 웹브사이트website, 이메일email, 칸ಡ트conduct 비즈너스business 트랜잭션즈transactions, 언드and 인게이지engage 인in 커머셜commercial 딜링즈dealings 쓰루through 퍼블릭public 웹브즈webs. (즉 자판기나 현금자동지급기처럼 컴퓨터가 설치되어 있어서 이동 중에도 공중웹을 회사의 웹사이트 이메일을 체크하거나 업무처리를 하고 사업상의 거래를 할 수 있다). 신스Since 디the 얼리early 나인틴나인티즈1990s, 퍼블릭public 웹브즈webs 해브have 빈been 인스톨드installed 인in 메이저major 에어포어트스airports, 버스bus 터머널즈terminals, 트레인train 스테이션즈stations, 인터내셔널international 컨벤션convention 센터즈centers, 언드and 호텔즈hotels 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States 언드and 캐나더Canada. (98년 초부터 미국, 캐나다의 주요 공항이나 버스터미널, 기차역, 국제회의장, 호텔에 공중웹이 설치되었다). 유저즈Users 퍼스트first 인서트insert 데어their 크레딧credit 카아즈cards 인투into 더the 퍼블릭public 웹브web 언드and 덴then 엔터enter 데어their 이메일email 애드레스address 언드and 패스워드password. (이용자는 우선 공중웹에 신용카드를 넣은 후 자신의 전자우편주소와 비밀번호를 입력한다). 더The 퍼블릭public 웹브web 커넥트스connects 투to 어a 컴퓨터computer 댓that 액트스acts 애즈as 어a 포우스트post 오퍼스office, 웨어where 유저즈users 캔can 액세스access 언드and 뷔뷰디the 이메일email 메서저즈messages 댓that 해브have 빈been 딜리버드delivered 투to 덴them. (공중웹은 사용자의 전자우편을 모아놓은 우체국 역할을 하는 컴퓨터에 접속해 그동안 배달된 전자편지를 보여준다). 유You 캔can 올소우also 파인드find 더the 디자여드desired 인포어메이션information 안on 디the 인터넷internet. (인터넷에서 원하는 정보를 찾을 수도 있다). 프린팅Printing 어브of 더the 칸텐트content 이즈is 올소우also 파서벌possible. (내용인쇄도 가능하다).

더The 컴퓨터니company 댓that 인트러두스트introduced 더the 퍼블릭public 웹브web 이즈is 앤AT 컴퓨터Company 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States, 위치which 해즈has 커런틀리currently 인스톨드installed 어라운드around 에이티80 퍼블릭public 웹브즈webs 애즈as 어브of 나인틴나인티에잇1998. (공중웹을 선보인 곳은 미국 AT컴사로 98년 현재 80여개의

공중웹을 설치하였다). In addition, 더the 컴퓨터company 터치링크TouchLink 해즈has 올 소우also 엔터드entered 더the 퍼블릭public 웨브 web 비즈너스business, 언드and 퍼블릭public 웨브즈webs 아야are 이머징emerging 인in 사우씨스트Southeast 에이저Asia 애즈as 웰well. (이 밖에 터치 링크사가 공중웹 사업에 뛰어들었으며 동남아시아에도 공중웹이 생기고 있다).

쓰루Through 더the 퍼블릭public 컴퓨터 computer 네트워크network, 파일낸셜financial 트랜잭션즈transactions 아야are 컨덕터드conducted, 메이킹making 더the 프로세스process 어브of 러시빙receiving 파일낸셜financial 서비스services 프럼from 파일낸셜financial 인스티튜션즈institutions, 서비스service 프리바이더즈providers, 언드and 커스터머즈customers 패스터faster, 모어more 애크여엇accurate, 언드and 모어more 이피션트efficient. (공중 전산망을 통해서 대금결재가 이루어지기 때문에 금융 서비스를 제공받는데 있어서 금융기관, 서비스제공자, 고객간의 거래절차가 신속, 정확, 간략해지게 되었다). 미느와일Meanwhile, 원with 더the 와이드스프레드 widespread 유스use 어브of 디the 인터넷 Internet, 데어there 해즈has 빈been 앤an 인크리스increase 인in 케이서즈cases 웨어where 페이먼트스payments 니드need 투to 비be 메이드made 쓰루through 디the 인터넷Internet, 서치such 애즈as 퍼처싱purchasing 구즈goods. (한편 인터넷이 널리 보급되면서 인터넷을 통하여 물건을 구입하는 등 대금을 지불해야하는 경우가 많아지게 되었다). 앤At 디스this 타임 페이먼트스payments 아야are 모우스틀리mostly 메이드made 유징using 크레딧credit 카아즈cards 인스테드instead 어브of 캐쉬cash, 소우so 이프if 시큐러티security 이슈즈issues 아야are 어드레스트addressed, 더the 스코웁scope 어브of 유서지usage 이즈is 익스팩터드expected 투to 익스팬드expand 퍼더further 인in 더the 퓨처future. (이때 대금결재는 현금이 아닌 신용카드로 이루어지는 경우가 대부분이어서 보안 문제가 해결된다면 앞으로 이용범위가 더욱 확대될 전망이다).

### 5.1.2 이머전스Emergence 어브of 앤설레어리Ancillary 비즈너서즈Businesses 릴레이티드Related 투to 이스태블리싱Establishing 벤처Venture 아아티스틱Artistic 비즈너스Business 컴퍼니즈Companies (벤처 작품업 회사 설립과 관련된 부대사업등장)

디The 이머전스emergence 어브of 베어리어스various 서비스service 인더스트리즈industries 유털라이징utilizing 사이버스페이스cyberspace 쓰루through 웨브web-베이스트based 비즈너서즈businesses 해즈has 레드led 투to 디the 이스태블리쉬먼트establishment 어브of 메니many 벤처venture 컴퍼니즈companies, 릴라이잉relying 안on 더the 크리에이티브creative 아이디어즈ideas 언드and 스페셜라이즈드specialized 스킬즈skills 어브of 안트럽러너즈entrepreneurs 위다우트without 더the 니드need 포어for 하이high 인베스먼트스investments. (홈페이지 작품이 사이버공간을 이용해서 다양한 서비스 산업이 양산되면서 고비용의 투자 없이도 창업자의 창의적인 아이디어와 전문 기술만으로 가능한 벤처기업들이 많이 설립되었다).

포어For 이그잼펄example, 이E-에소우엔SON 시언드시아이C&CI 이즈is 어a 더메스틱



그림 27 홈페이지 작품업 회사의 웹사이트

피그여Figure 27: 웨브Web 호움Home 페이지Page 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (그림 27 홈페이지 작품업)

domestic 서비스service 컴퍼니company 댓that 아파레일스operates 어a 웹사이트 website 안on 디the 인터넷internet 타아거팅targeting 네터전즈netizens. 데이They 컨덕트 conduct 커스터머customer 새터스팩션satisfaction 서베이즈surveys 안on 서비스service 프러바이더즈providers, 이밸류에잇evaluate 서버서즈services, 언드and 오퍼offer 베어리어스 various 베너핏스benefits 투to 네터전즈netizens 후who 파아티서페이트participate 인in 서베이survey 크리에이션creation. 데이They 을소우also 프러바이드provide 커스터머 customer-릴레이티드related 인포어메이션information 투to 서비스service 프러바이더즈 providers, 에네이벌링enabling 뎜them 투to 빌드build 어a 커스터머customer 데이터베이스 database. (예를 들어 이손C&CI는 네티즌들을 대상으로 하여 서비스업체에 대한 고객만족도를 설문조사하여 서비스를 평가함으로써 설문지를 작성한 네티즌들에게는 다양한 혜택을 부여하고 서비스 제공업체들에게는 고객관련 정보를 제공하여 고객 데이터베이스를 구축할 수 있도록 인터넷에 웹사이트를 운영하는 국내 서비스 기업이다).

퍼더모어Furthermore, 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States, 사이버고올드 CyberGold 코어프Corp 딜리버즈delivers 애드버타이즈먼트스advertisements 오터매틱클리 automatically 투to 멤버즈members 베이스트based 안on 데어their 에이지age, 아커페이션즈occupations, 언드and 퍼시널personal 인포어메이션information 프러바이더드provided 웬 when 데이they 조인join 애즈as 멤버즈members. 디스This 타아거티드targeted 애드버타이징advertising 업로우치approach 케이터즈caters 투to 디the 인트러스트스interests 어브of 네터전즈netizens. (또 미국의 사이버골드사는 네티즌이 자신의 나이, 직업들의 신상을 기입하고 회원에 가입하면 회원이 관심 있어 하는 상품의 광고를 자동으로 배달해 준다). 유저즈 Users 캔can 러시브receive 머니money 프럼from 애드버타이저즈advertisers 바이by 앤서링 answering 어a 퓨few 퀘스천즈questions 로우케이터드located 앳at 디the 엔드end 어브of 더the 딜리버드delivered 애드버타이즈먼트스advertisements 애프터after 뷰잉viewing 뎜them. (이용자들은 배달된 광고를 보고 광고의 맨 끝 부분에 있는 몇 가지 질문에 답변해 주면 광고주가 미리 정한 금액의 돈을 받게 된다). 피펄People 후who 와치watch 애드버타이즈먼트스advertisements 캔can 어느earn 머니money 와일while 뷰잉viewing 디the 애즈ads, 위치which 이즈is 베너피셜beneficial 포어for 뎜them. 애드버타이저즈Advertisers 캔can 올소우also 타아것target 데어their 애즈ads 투to 어a 스퍼시픽specific 아디언스audience, 엔슈링ensuring 댓that 데어their 애드버타이즈먼트스advertisements 아아are 딜리버드 delivered 투to 언드and 리드read 바이by 데어their 인텐디드intended 마아컷market, 더스 thus 어보이딩avoiding 로서즈losses. (광고를 보는 사람들은 광고를 보면서 돈을 벌 수 있으니 좋고 광고주는 정확한 목표시장에 해당하는 사람에게 자신의 광고가 전달되고 읽히므로 손해볼 것이 없다). 퍼더모어Furthermore, 잇it 이즈is 액추얼리actually 치페cheaper 던than 트러디셔널traditional 매스mass 미디어media 애드버타이징advertising. (그리고 일반 대중 매체광고보다 오히려 비용이 싸게 든다). 어브of 코어스course, 사이버Cyber 고올드Gold 코어프Corp 올소우also 어느زearns 머니money 바이by 퍼실러테이팅facilitating 디스this. (물론 사이버 골드사도 이를 중개해 주는 대가로 돈을 벌고 있다). 잇It 캔'트can't 비be 에니씽anything 벚but 앤an 익사이팅exciting 언드and 유닉unique 비즈너스business 댓that 워드would 비be 임파서벌impossible 위다우트without 디the 인터넷Internet. (인터넷이 아니면 불가능한 재미있고 독특한 사업이 아닐 수 없다).

## 5.2 웹Web 마야컷Market 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (웹 마켓 작품업)

어A 웹web 마야컷market 러퍼즈refers 투to 어a 웹web-베이스트based 마야컷플레이스 marketplace 크리에이터드created 투to 에네이벌enable 컨수머즈consumers 투to 브라우즈 browse 언드and 퍼처스purchase 프라덕트스products 위씬within 더the 웹web 스페이스 space 프러바이더드provided 바이by 컴퓨터즈computers. (웹 마켓이란 컴퓨터가 제공하는 웹 작품 공간에서 소비자가 상품을 찾아 쇼핑하고 구매할 수 있도록 만들어진 웹 시장을 말한

다). 웬When 샤픽shopping 온라인online, 데어there 아야are 애드밴티지즈advantages 컴페어드compared 투to 캐털로그catalog 메일mail-오어더order 오어or 피시PC-베이스트based 리모우트remote 세일즈sales, 인클루딩including 어a 센스sense 어브of 탠저빌러티tangibility 언드and 액세스access 투to 어a 웰쓰wealth 어브of 프라덕트product 인포어메이션information. (웹 쇼핑을 하다보면 카달로그 통신판매나 PC통신판매에 비해 실체감이 있고 많은 상품정보를 이용할 수 있다는 장점이 있다). 웨브Web 마아컷스markets 엔컴퍼스encompass 올모우스트almost 올all 프라덕트product 캐터고어리즈categories, 낫not 리미터드limited 투to 심펄simple 하우스호올드household 아이템즈items 벗but 올소우also 인클루딩including 컴퓨터computer 소프트웨어software, 카아즈cards, 플라워즈flowers, 애즈as 웰well 애즈as 베어리어스various 레저베이션즈reservations 언드and 인텐저벌intangible 서버서비스services. (웹 마켓은 단순한 생활용품뿐만 아니라 컴퓨터 소프트웨어, 카드, 꽃을 비롯하여 각종 예약이나 무형의 서비스등 거의 모든 분야의 상품을 망라한다). 인터넷Internet 호움home 샤픽shopping 인발브즈involves 컨수머즈consumers 샤픽shopping 포어for 프라덕트products 디스플레이드displayed 안on 디the 인터넷Internet, 낫not 쓰루through 케이벌cable 텔러비전television 오어or 캐털로그즈catalogs, 언드and 메이킹making 퍼처서즈purchases 쓰루through 온라인online 오어더즈orders 언드and 페이먼트스payments..(인터넷 홈쇼핑은 케이블 텔레비전이나 카달로그가 아닌 인터넷이란 웹 마켓에서 전시된 물건을 소비자가 쇼핑하고 인터넷을 통하여 주문 결제하고 구입하는 것이다).

### 5.2.1 봄Boom 어브of 웨브Web 마아컷Market 오우퍼닝즈Openings (웹 마켓 개설 봄)

크레딧Credit 카아드card 컴퍼니즈companies 아야are 인크리싱글리increasingly 포우커싱focusing 안on 더the 웨브web 마아컷market 언드and 아야are 액티블리actively 론칭launching 베어리어스various 커스터마이즈드customized 프러페셔널professional 웨브사이트websites 투to 엑랙트attract 언드and 인게이지engage 커스터머즈customers. (신용카드사들이 웹 마켓(Web Market)에 주력하면서 각종 맞춤형 전문 홈페이지 작품을 잇따라 개설, 고객 몰이에 나서고 있다). 어코어딩According 투to 인더스트리industry 소어서즈sources 안on 더the 포어쓰4th, 크레딧credit 카아드card 컴퍼니즈companies 해브have 빈been 어그레시블리aggressively 인크리싱increasing 데어their 인베스먼트스investments 인in 이e-비즈너스business 리선틀리recently. 데이They 아야are 크리에이팅creating 어라운드around 파이브five 스페셜라이즈드specialized 웨브사이트website 프라젝트스projects 퍼per 컴퍼니company, 오퍼링offering 어a 와이드wide 레인지range 어브of 서버서즈services 인클루딩including 파이낸셜financial 트랜잭션즈transactions 애즈as 웰well 애즈as 샤픽shopping, 컬처culture, 언드and 인포어메이션information 컨텐트content. (4일 관련업계에 따르면 카드사들은 최근 e 비즈니스에 대한 투자를 경쟁적으로 늘리면서 업체당 5개 안팎의 전문홈페이지 작품을 개설하고 금융업무는 물론 쇼핑, 문화, 정보물 등의 다양한 서비스 항목을 제공하고 있다).

퍼스틀리Firstly, 엘지LG 캐피털Capital 해즈has 올레디already 이스태블리쉬트established 어a 토우털total 어브of 파이브five 스페셜라이즈드specialized 웨브사이트website 프라젝트스projects, 인클루딩including 아퍼레이팅operating 앤an 인터넷internet-베이스트based 로운loan-익스클루시브exclusive 웨브사이트website 콜드called "마이로운MyLoan" (마일로운 닷컴) ([www.myloan.com](http://www.myloan.com)). (먼저 LG캐피탈은 금융전문 마이론 ([www.myloan.com](http://www.myloan.com))이라는 인터넷 대출전용홈페이지 작품을 운영하는 등 현재 모두 5개의 전문홈페이지 작품을 구축해 놓고 있다).

엘지LG 해즈has 론치트launched 베어리어스various 커스터마이즈드customized 웨브사이트website 프라젝트스projects, 인클루딩including 엘지LG 마이샵MyShop (엘지마이샵닷컴lgmyshop.com), 어a 퍼처스purchase 마아컷플레이스marketplace 댓that 에네이벌즈enables 프라이스price 컴페어러션comparison, 엘지LG 마이카아MyCar (엘지마이카아 닷컴www.lgmycar.com), 어a 스페셜라이즈드specialized 오토모우티브automotive 포어털portal,,

언드and 엘지LG 인스톨먼트Installment (엘지헬부 닷 캄www.lghalbu.com), 어a 데더케이터드dedicated 인스톨먼트installment 파이낸스finance 웨브사이트website. (LG는 가격 비교검색을 가능케 만든 구매 마켓인 LG 마이샵 (lgmyshop.com), 자동차 전문포털 홈페이지 작품 LG 마이카 ([www.lgmycar.com](http://www.lgmycar.com)) 할부금융 전문 홈페이지 작품인 LG할부 ([www.lghalbu.com](http://www.lghalbu.com)) 등 다양한 맞춤형 홈페이지 작품을 가동중이다). 엘지LG 마이 샵MyShop, 포어for 인스턴스 instance, 해즈has 가아너드garnered 어a 파저티브positive 리스판스response 바이by 제너레이팅generating 데일리daily 세일즈sales 어브of 트웬티20 밀련million 코어리언Korean 원 won 위씬within 저스트just 포어four 먼쓰스months. (LG마이샵의 경우 4개월 만에 하루 2,000만원의 매출을 올리는 등 호응을 얻고 있다).

퍼더모어Furthermore, 엘지LG 이즈is 플래닝planning 투to 인트러두스introduce 어a 누new 컬처럴cultural 웨브사이트website 프라젝트project, 조이힐JoyHill (조이힐 닷 코우 닷 케이아 아www.joyhill.co.kr), 위치which 이즈is 앤an 엔터테인먼트entertainment 포어털portal 에임드aimed 압at 타아거팅targeting 더the 영거younger 제너레이션generation 어브of 커스터머즈customers 언드and 프러바이딩providing 어a 와이드wide 레인지range 어브of 컬처럴 cultural 인포어메이션information. (또한 최근에는 LG가 신세대 고객층을 겨냥하여 만든 엔터테인먼트 포털 홈페이지 작품인 조이힐([www.joyhill.co.kr](http://www.joyhill.co.kr))까지 오픈해 다양한 문화 정보를 제공하는 문화전문홈페이지 작품을 새로 선보일 예정이다). 비시BC 카아드Card 이즈is 액티블리actively 아퍼레이팅operating 비시BC 라인Line (브클라인.닷.캄<http://www.bcline.com>) 포어for 빌딩building 어a 멤버member 커뮤니티community-베이스트based 플랫폼platform. 어디셔널리Additionally, 데이they 아야are 러닝running 비시BC 타운Town (비시타운.닷.캄 [www.bctown.com](http://www.bctown.com)) 에임드aimed 압at 머천트merchant 매너지먼트management 언드and 비시BC 버추얼Virtual (비시브카아드.닷.캄[www.bcvcard.com](http://www.bcvcard.com)) 포어for 프러모우팅promoting 이e- 카머스commerce 액티비티즈activities 쓰루through 데어their 카아드card 웨브사이트 website 프라젝트스projects. (비씨카드는 회원 커뮤니티 기반을 구축하기 위한 비씨라인 (<http://www.bcline.com>)에 이어 가맹점 관리를 겨냥한 비씨타운([www.bctown.com](http://www.bctown.com)), 위한 비씨버추얼 전자상거래 활성화를 카드 홈페이지 작품을 ([www.bcvcard.com](http://www.bcvcard.com)) 운영중이다). 비시BC 카아드Card 인트러두스트introduced 어a 토우털total 어브of 쓰리three 누new 스페셜라이즈드specialized 웨브사이트website 프라젝트스projects 디스this 이어year, 인클루딩 including 더the 론치launch 어브of 러키비시닷컴LuckyBC.com 러키비시닷컴(luckybc.com) 인in 셉템버September 투to 서포어트support 인터넷internet 마아커팅marketing. (비씨는 지난 9월에 인터넷 마케팅을 지원하기 위해(luckybc.com) 럭키비씨닷컴을 새로 개설하는 등 올 들어서만 모두 3개의 전문홈페이지 작품을 새로 선보였다).



피그여Figure 트웬티에잇28: 웨브Web 마아켓Market (그림 28 웹마켓)

샘성Samsung 카아드Card 해즈has 올소우also 리선틀리recently 론치트launched 샘성 Samsung 오토우리스AutoLease ([www.samsunglease.co.kr](http://www.samsunglease.co.kr)), 어a 데더케이터드dedicated 플랫폼platform 포어for 카아car 리싱leasing 서버서즈services 타아거팅targeting 더the 제너

털general 퍼블릭public. (삼성카드 역시 최근 일반인을 대상으로 자동차 구매리스업무를 전담하는 삼성 오토리스([www.samsunglease.co.kr](http://www.samsunglease.co.kr))를 개설하였다).

퍼더모어Furthermore, 데이they 아아are 아파레이팅operating 스페셜라이즈드specialized 웨브사이트website 프라젝트스projects 서치such 애즈as 멧로우Metro 샌성Samsung ([www.MetroSamsung.co.kr](http://www.MetroSamsung.co.kr)), 위치which 얼라우즈allows 온라인online 샤픽shopping 포어for 베어리어스various 프라덕트스products, 언드and 프라이스퀴즈PriceQuiz ([www.pricequiz.com](http://www.pricequiz.com)), 에임드aimed 앗at 오퍼링offering 더the 로우어스트lowest 프라이서즈prices 인in 디the 온라인online 마아켓market. (그리고 웹에서 쇼핑등 물건을 구매할 수 있는 홈페이지 작품인 메트로 삼성([www.MetroSamsung.co.kr](http://www.MetroSamsung.co.kr)), 최저가 인터넷 마켓을 목표로 내세운 프라이스퀴즈([www.pricequiz.com](http://www.pricequiz.com)) 등의 전문홈페이지 작품을 운영하고 있다). 어A 비시BC 카아드Card 어피셜official 스테이티드stated, "쓰루Through 더the 유털러제이션 utilization 어브of 디즈these 스페셜라이즈드specialized 웨브사이트website 프라젝트스projects, 위we 플랜plan 투to 제너레이션generate 레버뉴revenue 쓰루through 마아커텅 marketing 인포어메이션information 프리비전provision, 퍼블릭public 어피년opinion 리서치 research 서버서즈services, 언드and 디the 온라인online 에저케이션education 인더스트리 industry, 에이밍aiming 투to 어치브achieve 오우버over 쓰리3 빌련billion 코어리언Korean 원won 인in 레버뉴revenue 쓰루through 디즈these 비즈너스business 벤처즈ventures 넥스트next 이어year." (비씨카드 관계자는 "이 같은 전문홈페이지 작품을 활용해 마케팅정보 제공, 여론조사 대행서비스, 인터넷 교육산업 등 다양한 수익모델을 갖춰 내년엔 비즈니스를 통해 모두 30억원 이상의 수익을 올릴 계획"이라고 밝혔다).

인In 디the 인더스트리industry, 잇it 이즈is 익스팩터드expected 댓that 디the 오우퍼닝 opening 어브of 서치such 스페셜라이즈드specialized 웨브사이트website 프라젝트스projects 바이by 크레딧credit 카아드card 컴퍼니즈companies, 레브리징leveraging 데어their 서브스 탠셜substantial 멤버쉽membership 베이시즈bases, 월will 컨티뉴continue 투to 인크리스 increase 애즈as 데이they 캔can 낫not 오운리only 익스팬드expand 데어their 커스터머 customer 베이스base 벗but 올소우also 제너레이션generate 누new 소어서즈sources 어브of 레버뉴revenue 인in 디the 온라인online 비즈너스business. (업계에서는 카드사들이 막대한 회원수를 기반으로 인터넷 사업에 나설 경우 고객 확대는 물론 새로운 수익원을 창출할 수 있다는 점에서 이 같은 전문홈페이지 작품 개설이 갈수록 늘어날 것으로 전망하고 있다).

### 5.3 웨브Web 메더컬Medical 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (웹 진료 작품업)

웨브Web-베이스트based 텔리메디션telemedicine 얼라우즈allows 인더비저월즈individuals 투to 디스크라이브describe 데어their 심프텀즈symptoms 쓰루through 스페셜라이즈드specialized 웨브사이트website 프라젝트스projects 언드and 러시브receive 어a 원one-안on-원one 칸설테이션consultation 월with 어a 닥터doctor, 인클루딩including 프리스크립션prescription 서버서즈services, 위다우트without 더the 니드need 투to 비짓visit 어a 피지컬 physical 하스피털hospital, 올all 프리from 더the 컨비년스convenience 어브of 데어their 컴퓨터computer. (웹 진료는 웹 홈페이지 작품에 들어가서 병의 증상을 설명하면 의사의 진찰을 받고 약 처방을 받을 수 있게 함으로서 병원에 직접 방문하지 않아도 컴퓨터 앞에서 의사의 일대일 진료를 받을 수 있다).

애즈As 앤an 이그잼펄example, 인in 더the 케이스case 어브of 앤an 이머전시emergency 페이션트patient 어드미터드admitted 투to 디the 이머전시emergency 룸room, 디the 안on-듀티duty 이머전시emergency 퍼지션physician 테익스takes 이머저즈images 서치such 애즈as 와운드wound 크로스cross-섹션section 스캔scans 언드and 업로우즈uploads 템them 투to 더the 렐러번트relevant 스페셜리스트'specialist's 웨브사이트website 프라젝트project 위씬 within 더the 하스피털hospital. (그 사례로서 응급실에 응급 환자가 입원하였을 때 응급실 당직의사는 환부를 단층 촬영하여 병원의 해당 전문의 홈페이지 작품에 올린다). 덴Then, 애프

터after 피니싱finishing 워work, 데이they 콜call 디the 오프off-듀티duty 스페셜리스트specialist 언드and 리퀘스트request 댓that 데이they 리뷰review 더the 크로스cross- 섹션sectional 이미저즈images 어브of 디the 이미전시emergency 페이션트patient 업로우디드uploaded 투to 더the 스페셜리스트'sspecialist's 웨브사이트website 프라젝트project 포어for 다이어그노우서스diagnosis. (그리고 퇴근해 있는 전문의에게 전화를 걸어 전문의 홈페이지 작품에 올린 응급 환자의 단층 촬영 사진을 검독해 줄 것을 요청한다).

더The 스페셜리스트specialist, 와일while 앤at 호움home, 턴즈turns 안on 데어their 인터넷internet-커넥티드connected 컴퓨터computer 언드and 리뷰즈reviews 디the 이미저즈images 어브of 디the 이미전시emergency 페이션트patient. 데이They 더더먼determine 댓that 더the 페이션트patient 이즈is 인in 니드need 어브of 어전트urgent 서저리surgery. (해당전문의는 집에 있는 인터넷 연결 컴퓨터를 켜서 응급 환자의 사진을 검독했더니 긴급 수술을 요하는 상태이다). 더The 스페셜리스트specialist 콜즈calls 디the 아퍼레이팅operating 룸room 언드and 어레인지즈arranges 포어for 디the 애드미션admission 어브of 디the 이미전시emergency 페이션트patient 투to 디the 아퍼레이팅operating 룸room 포어for 서저리surgery 프레퍼레이션preparation. 데이They 덴then 헤드head 투to 더the 하스피털hospital 포어for 더the 프러시저procedure. (전문의는 해당 수술실에 전화를 걸어, 이 응급 환자를 수술실에 입원시키고 수술을 준비하게 하면서 중도 출근을 한다). 서브서원틀리Subsequently, 데이they 석세스풀리successfully 컴플리터드completed 더the 서저리surgery, 얼터머틀리ultimately 세이빙saving 더the 라이프life 어브of 디the 이미전시emergency 페이션트patient. (그리고 성공적으로 수술을 마쳐 이 응급환자의 생명을 살렸다).

인In 디스this 웨이way, 웨브web-베이스基础上based 텔리메디션telemedicine, 퍼실러테이티드facilitated 쓰루through 스페셜라이즈드specialized 웨브사이트website 프라젝트스projects, 얼라우즈allows 포어for 워work 투to 비be 컨덕터드conducted 비얀드beyond 더the 컨스트레인트스constraints 어브of 타임time 언드and 스페이스space. (이처럼 웹 진료를 웹(홈페이지 작품)에 의해서 시행함으로써 시간과 공간을 초월하여 업무를 진행 할 수 있다).

#### 5.4 웨브Web 뱅킹Banking 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (웹 뱅킹 작품업)

웨브Web 뱅킹banking 이즈is 커런틀리currently 원one 어브of 더the 모우스트most 액티브active 섹터즈sectors, 얼라우잉allowing 유저즈users 투to 액세스access 뱅킹banking 서비스services 서치such 애즈as 체킹checking 더파짓스deposits 언드and 위쓰드로얼즈withdrawals, 인터뱅크interbank 트랜스퍼즈transfers, 애즈as 웰well 애즈as 페이잉paying 유틸러티utility 빌즈bills 언드and 크레딧credit 카아드card 밸런시즈balances 온라인online, 이빈even 웬when 어브로드abroad. (웹 뱅킹 작품업은 현재 가장 활성화되고 있는 분야 중 하나로서 인터넷 웹에서 입금, 출금상황을 확인하거나 타행입금, 그리고 공과금이나 카드대금납부 등의 뱅킹 서비스를 외국에서도 자유롭게 이용할 수 있다).

국민Kookmin 뱅크Bank 해즈has 조인드joined 디the 인터내셔널International 파이낸셜Financial 서비스Services (이프스IFS) 페더레이션Federation 투to 오퍼offer 인터넷internet 뱅킹banking 서비스services. (국민은행은 인터넷뱅킹 서비스를 하기 위해 IFS(International Financial Service)연맹에 가입했다). 이프스IFS, 이스타블리쉬트established 인in 나인틴나인티세번1997, 이즈is 앤an 인터넷internet 뱅킹banking 서비스service 컨소어쉬엄consortium 컴프라이징comprising 파이낸셜financial 인스티튜션즈institutions 프럼from 써틴13 컨트리즈countries, 인클루딩including 노어쓰North 어메리카America, 유럽Europe, 언드and 에이저Asia. (IFS는 1997년에 결성되어 북미, 유럽, 아시아 등의 13개국의 금융기관이 참여한 인터넷 뱅킹서비스 컨소시엄이다).

잇It 이즈is 시클secure 프럼from 어a 리던던시redundancy 퍼스펙티브perspective 비카즈because 잇it 유저즈uses 잇스its 인디펜던트independent 커뮤니케이션communication 네트워크network, 아이지엔IGN, 래더rather 더than 디the 인터넷internet. (인터넷망이 아니라 독자

적인 통신망인 IGN을 사용하기 때문에 보완면에서 안전하다). In addition, there are also 사이버cyber 시큐러티즈securities 트레이딩trading 언드and 사이버cyber 거번먼트government 서버서즈services, among 어더즈others. (이 밖에도 사이버증권거래, 사이버정부 등이 있다). 가상증권회사(Virtual securities house)와 같은 웹 공간에서의 주식거래는 원격 거래의 비용과 외국주식에 대한 심리적 거리감을 줄여줄 것이다). As globalization accelerates, nations



그림 30 웹 뱅킹 작품업

are gradually losing their ability to control economies. (세계 경제화가 가속되면서 국가는 자국의 경제통제 능력을 상실해 가고 있다). For instance, the IMF crises in countries such as Malaysia, Thailand, Indonesia, South Korea, and Russia had significant repercussions. (예, 말레이시아, 태국, 인도네시아, 한국, 러시아의 IMF 외환위기의 초래) In Asia, stock trading centers like the Seoul Stock Exchange in Seoul and Singapore, in North America, the New York Stock Exchange, and in Europe, the London Stock Exchange, have become the focal points for stock trading. These primary markets are shifting from being specific to serving as regional hubs. (아시아에서는 서울의 증권 거래소나 싱가포르, 북미의 경우 뉴욕증권거래소, 유럽에서는 런던증권거래소로 주식거래의 무게 중심이 옮겨져 이들 시장이 한 나라의 중심시장이기보다는 그 지역의 중심시장이 되고 있다). As the 글로벌리제이션globalization 어브of 마아켓스markets continues to expand, it is expected that the phenomenon of trading concentration will continue to specific locations within the international capital markets will become even more pronounced. (주식시장의 국제화가 확대됨에 따라 국제자본시장에서 특정 입지로 거래가 집중되는 현상은 더욱 심화될 것으로 예상된다).

The 칸센트레이션concentration 어브of 트레이딩trading in the international capital markets will significantly influence the overall international financial securities industry. (국제 자본시장에서의 집중화 현상은 금융증권산업 전반의 국제 경쟁구조를 결정짓게 된다). With the 칸센트레이션concentration 어브of 트레이딩trading, related securities activities also tend to concentrate. Therefore, in locations with efficient stock exchanges, the overall competitiveness of the securities industry increases. (거래의 집중과 함께 관련된 증권업무도 집중되기 때문에 효율적 거래소를 갖는

입지에서는 증권산업 전체의 국제경쟁력이 상승하게 된다). 이치Each 트레이드trade 어느 earns 트랜잭션transaction 피즈fees 인in 더the 리스펙티브respective 로우케이션location 웨어where 더the 트레이드trade 어커즈occurs. (각각의 거래는 해당 거래의 입지에서 거래 수수료를 얻게 된다). 애즈As 어a 리절트result, 잇it 컨트리붓스contributes 투to 엠플로이먼트employment 그로우쓰growth 언드and 인컴income 인크리시즈increases 인in 댓that 컨트리country. (따라서 해당국의 고용증대와 소득증대에 기여하게 된다).

프럼From 어a 레이버labor 프로우덕티버티productivity 퍼스펙티브perspective, 더the 파이낸셜financial 인더스트리industry 이즈is 어a 하이high-밸류value-애디드added 섹터sector. (금융산업은 노동 생산성 측면에서 고부가 가치산업이다). 디스This, 프럼from 더the 퍼스펙티브perspective 어브of 비잉being 앤an 인바이런멘털리environmentally 프렌들리friendly 인더스트리industry 댓that 더즈does 낫not 코즈cause 펠루션pollution, 민즈means 댓that 엑스터칭attracting 인터내셔널international 파이낸셜financial 트랜잭션즈transactions 쓰루through 디the 이스태블리쉬먼트establishment 어브of 이피션트efficient 스톡stock 익스체인저즈exchanges 언드and 파이낸셜financial 인터널internal 스트럭처즈structures 해즈has 어a 파저티브positive 임팩트impact 안on 어a 컨트리'즈country's 인컴income 그로우쓰growth. (이는 환경오염을 유발하지 않는 청정산업이라는 측면에서 효율적 증권거래소 및 금융적 내부구조를 구축함으로써 국제금융거래를 유치하는 것이 자국의 소득 증대에 긍정적 영향을 미치게 된다). 데어포어Therefore, 더the 컨트리country 이즈is 스트라이빙striving 투to 스트리플라인streamline 잇스its 파이낸셜financial 시스템system 인in 오어더order 투to 엑스터칭attract 인터내셔널international 파이낸셜financial 트랜잭션즈transactions. (이에 자국의 금융 시스템을 효율화하여 국제 금융거래를 유치하려고 있다). 어디셔널리Additionally, 잇it 이즈is 메이킹making 에퍼트스efforts 투to 프리벤트prevent 어더other 컨트리즈countries 프럼from 테이킹taking 어웨이away 디스this 퍼지션position. (또한 다른 나라에 이 입지를 빼앗기지 않기 위해 노력하고 있다). 안On 디the 어더other 핸드hand, 리저널regional 블락스blocks 라익like 디the 이유EU 아야are 이머징emerging 컴페티티브리competitively, 리딩leading 투to 더the 포어메이션formation 어브of 어a 누new 에커나믹economic 오어더order. (한편으로 EU등의 지역 공동체가 경쟁적으로 생겨나 새로운 경제질서가 형성되고 있다). 애즈As 파아트part 어브of 잇스its 스트래터지strategy 포어for 오우펀open 리저널리점regionalism, 디the 이유EU 해즈has 이니쉬에이터드initiated 이니셔티브즈initiatives 서치such 애즈as 더the 트랜저틀랜틱Transatlantic 프리Free 트레이드Trade 에어리어Area (티에이에프티에이TAFTA) 언드and 디the 에이저Asia- 유럽Europe 미팅Meeting (에이에시엠ASEM) 투to 이스태블리쉬establish 어a 리더쉽leadership 로울role 인in 더the 글로우벌global 이카너미economy. (EU는 세계경제의 주도권을 선점하고자 개방된 지역주의의 일환으로 범대서양 자유무역지대(TAFTA)와 아시아, 유럽 정상회담(ASEM)을 태동시켰다). 인In 컨정크션conjunction 월with 디즈these 메저즈measures, 디the 이유EU 이즈is 프러모우팅promoting 더the 리버럴리제이션liberalization 언드and 인터그레이션integration 어브of 잇스its 파이낸셜financial 마야컷스markets, 에이밍aiming 투to 크리에잇create 어a 싱글single 유러피언European 파이낸셜financial 마야컷market. (이러한 조치와 함께 EU 내의 금융시장의 자유화와 통합을 촉진해서 유럽단일금융시장을 형성하고 있다).

### **베스트Best 프랙티스Practice 투2 <모범사례2> 베이Bay 뱅크'스Bank's 캐쉬Cash 에이티엠ATM 네트워크Network 커넥티드Connected 웨브사이트Website 프라젝트Project (베이은행의 현금자동입출기 네트워크 연결 홈페이지 작품)**

인In 터데이'today's 월드world, 잇it 이즈is 어니매지너벌unimaginable 포어for 어a 뱅크bank 투to 아퍼레일operate 위다우트without 캐쉬cash 에이티엠즈ATMs, 애즈as 데이they 해브have 비컴become 하일리highly 프레벌런트prevalent 인In 더the 케이스case 어브of 베이Bay 뱅크Bank, 포어for 인스턴스instance, 업락서머틀리approximately 나인티파이브퍼센트95% 어브of 카아드호울더즈cardholders 유틸라이즈utilize 데어their 캐쉬cash 에이티엠즈

ATMs 앤at 리스트least 원스once 어a 먼쓰month. (오늘날에는 현금자동입출기가 없는 은행은 상상할 수 없을 정도로 현금자동 입출기가 활성화되어서 베이은행의 경우를 보면 95%의 카드소지자가 적어도 한 달에 한번 이용한다). 컴페어드Compared 투to 어더other 뱅크스 banks, 더the 피그여figure 어브of 피프티세번퍼센트57% 이즈is 트롤리truly 리마아커벌 remarkable. (타 은행의 57%에 비하면 실로 엄청나다고 할 수 있다). 베이Bay 뱅크Bank 해즈has 메이드made 에퍼트스efforts 투to 트랜스폼transform 잇스its 웨브사이트website 인투into 앤an 인터랙티브interactive 플랫폼platform 투to 일리머네이트eliminate 에니any 인컨비낸스inconvenience 릴레이티드related 투to 머쉰즈machines. (베이은행은 기계에 대한 불편을 없애기 위해 베이은행의 홈페이지 작품화에 노력하였다). 인In 더the 레йт late 나인틴센번티즈1970s, 베이Bay 뱅크Bank 인커러지드encouraged 커스터머즈customers 투to 유즈use 캐쉬cash 더파짓deposit 언드and 월드로얼withdrawal 카야즈cards 바이by 센딩sending 템them 에저케이셔널educational 팜플렛스pamphlets, 퍼서널라이즈드 personalized 엑스플러네이션즈explanations, 언드and 프러모우셔널promotional 액티비티즈 activities. (1970년대 후반 고객들에게 교육용 팜플렛, 개인별 설명과 촉진활동과 함께 현금자동입출기카드를 보내서 이용하도록 권유하였다). 애즈As 파아트part 어브of 데어their 프러모우셔널promotional 액티비티즈activities, 더the 뱅크bank 프러바이더드provided 프리free 아이스ice 크림cream 투to 커스터머즈customers 후who 비지티드visited 더the 뱅크bank 언드and 리선드listened 투to 더the 스태프staff 익스플레이닝explaining 더the 유서지usage 어브of 캐쉬cash 더파짓deposit 언드and 월드로얼withdrawal 머쉰즈machines. (은행을 방문하여 직원에게 현금자동입출기 사용법을 듣는 고객들에게 무료 아이스크림을 제공한 것을 촉진활동의 예로 들 수 있다). 베이Bay 뱅크Bank 해즈has 빈been 인베스팅investing 서그니피컨트significant 어마운트스amounts 어브of 머니money 인in 디the 이스탈리쉬먼트 establishment 어브of 어a 캐쉬cash 더파짓deposit 언드and 월드로얼withdrawal 네트워크 network 애즈as 웰well 애즈as 더the 디벨럽먼트development 어브of 앤an 이너베이티브 innovative 웨브사이트website 통long 비포어before 어더other 컴피팅competing 뱅크스 banks 특took 액션action. (베이은행은 다른 경쟁은행들이 착수하기 이미 오래 전부터 현금자동입출기망과 베이은행 홈페이지 작품화에 막대한 비용을 투자하였다). 어이저널리Originally, 더the 퍼퍼스purpose 어브of 유털라이징utilizing 머쉰즈machines 와즈was 투to 리두스 reduce 카스트스costs, 벗but 베이Bay 뱅크Bank 레커그나이즈드recognized 더the 프레퍼런스preference 어브of 커스터머즈customers 포어for 이지easy-투to-유스use 언드and 트웬티포어/세번24/7 액세서벌accessible 서버서즈services 데이They 아이덴터파이드identified 데어their 타아것target 마아컷market 애즈as 프라이메릴리primarily 영young, 하일리highly 에쥬케이티드educated 인더비저월즈individuals 월with 더the 퍼텐셜potential 투to 어느earn 어a 하이high 인컴income. (원래는 기계를 이용함으로써 원가를 절감하고자 할 목적이었지만 고객들이 사용하기 쉽고 24시간 이용 가능한 이점을 선호하며 은행이 목표시장으로 선정하기 원하는 고객들이 주로 젊고 고학력이며 고소득을 얻을 가능성이 있는 사람들이라는 점을 포착했기 때문이다).

투To 인슈어ensure 릴라이어빌러티reliability, 데이they 올소우also 메이드made 서그니피컨트significant 인베스먼트스investments 바이by 인스톨링installing 텔러포운즈telephones 안on 이치each 캐쉬cash 디스펜서dispenser, 에네이벌링enabling 커스터머즈customers 투to 콜call 에니타임anytime, 트웬티포어/세번24/7, 인in 케이스case 에니any 이슈즈issues 어오우즈arose. (그들은 또 신뢰성을 보장하기 위해 막대한 양을 투자하여 전화를 각 현금 자동입출기에 설치하여 문제가 발생하면 24시간 언제든지 전화할 수 있도록 하였다). 더The 퍼스트first 캐쉬cash 디스펜서dispenser 와즈was 이니셜리initially 인스톨드installed 앤at 어a 뱅크bank 브랜지branch, 벗but 순soon 스프레드spread 투to 컨비낸트convenient 로우케이션즈locations 포어for 커스터머즈customers, 서치such 애즈as 샤피ングshopping 몰즈malls, 에어포어트스airports, 스토어즈stores, 언드and 서웨이subway 스테이션즈stations. (첫 번째 현금 자동입출기는 은행지점에 설치되었지만 곧 쇼핑몰, 공항, 상점, 전철역과 같은 고객들이 이용하기 편리한 위치로 확산되었다). 커런틀리Currently, 올all 뱅크스banks 오퍼offer 캐쉬cash 디스펜서즈dispensers, 벗but 더the 캐쉬cash 디스펜서즈dispensers 어브of 베이Bay

뱅크Bank 아아are 디퍼런트different 프럼from 어더other 뱅크스banks. (현재는 모든 은행들이 현금 자동입출기를 제공하고 있지만 베이은행 현금 자동입출기는 여느 은행과 다르다). 와일While 컨벤셔널conventional 뱅크스banks 오퍼offer 오운리only 쓰리three 서버서즈services, 베이Bay 뱅크Bank 프러바이즈provides 어a 와이드wide 레인지range 어브of 텐10 뱅킹banking-릴레이티드related 서버서즈services 언드and 이빈even 셀즈sells 스탬프스stamps. (보통은행들이 세 가지에 불과한데 비해 10가지의 은행 관련 서비스업을 제공하고 있고 게다가 우표까지도 판매하고 있다). 포어For 인스턴스instance, 데어there 이즈is 어a 서비스service 콜드called "커스텀Custom 캐쉬Cash" 웨어where 커스터머즈customers 캔can 프리pre-프로그램program 데어their 프리퍼드preferred 월드로얼withdrawal 어마운트스amounts, 일리미네이팅eliminating 더the 니드need 투to 엔터enter 더the 월드로얼withdrawal 어마운트amount 이치each 타임time. (예를 들면 커스텀 캐쉬(Custom cash)라고 해서 매번 일일이 인출금액을 찍을 필요없이 고객 자신이 선호하는 인출금액을 프로그램해 놓았다). 인In 더the 케이스case 어브of 피fee 인포어메이션information 서버서즈services, 데어there 이즈is 어a 서비스service 콜드called "어카운트Account 업데이트Update" 위치which 프러바이즈provides 어a 미니mini 스테잇먼트statement 월with 디테일드detailed 인포어메이션information 서치such 애즈as 더the 넘버즈numbers, 데잇스dates, 언드and 어마운트스amounts 어브of 더the 파이브five 모우스트most 리선트recent 체스checks 페이드paid, 애즈as 웰well 애즈as 더the 모우스트most 리선트recent 카아드card 트랜잭션즈transactions 언드and 더파짓deposit 어마운트스amounts. (수수료 정보 서비스업의 경우에는 어카운트업데이트라고해서 최근에 지불된 다섯 수표의 번호, 날짜, 금액, 그리고 가장 최근의 카드거래, 예금액 등이 상세하게 나와있는 미니 설명서를 제공한다). 인In 어디션addition 투to 프러바이딩providing 베어리어스various 아아트웍artwork 서버서즈services 안on 더the 컬러color 스크린screen 어브of 잇스its 호움페이지homepage, 베이Bay 뱅크Bank 이즈is 컨티뉴어슬리continuously 디벨러핑developing 캐쉬cash 디스펜서dispenser 텍날러지technology. (이처럼 베이은행은 칼라스크린에 홈페이지의 여러 가지 다양한 작품서비스 업을 제공할 뿐만 아니라 지속적으로 현금 자동입출기 기술을 개발하고 있다).

\* 대터Data: 리Lee 유You 제이Jae, 서비스Service 마아커팅Marketing (자료: 이유재 서비스마케팅)

## 5.5 인터넷Internet 포운Phone 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (인터넷 전화 작품업)

인터넷Internet 텔러포우니telephony, 디스파이트despite 잇스its 서ѭsomewhat 로워lower 아디오우audio 콤리티quality, 이즈is 프리딕티드predicted 투to 캡처capture 어a 서그니피컨트significant 포어션portion 어브of 디the 인터내셔널international 마아켓market 드due 투to 잇스its 카스트cost-이펙티브effective 프라이싱pricing, 오퍼링offering 인터내셔널international, 콜즈calls 앗at 피프티50-에이티80 퍼센트% 어브of 더the 스탠더드standard 인터내셔널international 콜call 레잇스rates, 애즈as 잇it 아퍼레일스operates 오우버over 디the 인터넷internet 네트웍network 래더rather 던than 트러디셔널traditional 언드and 카스틀리costly 텔러포운telephone 네트웍스networks 오어or 피시PC-베이스트based 시스템즈systems. (인터넷전화는 일반전화나 PC로 기존의 값비싼 전화망대신 인터넷망을 통해 일반국제전화요금의 50-80%수준으로 국제통화를 할 수 있는 서비스로 음질이 다소 떨어진다는 약점에도 불구하고 저렴한 요금을 경쟁우위로 국제시장의 일정 부분을 잠식할 것으로 예측된다). 더The 서비스service 모우즈modes 어브of 인터넷internet 텔러포우니telephony 캔can 비be 캐터거라즈드categorized 인투into 쓰리three 타입스types: 피시PC-to투-피시PC, 피시PC-투to-포운phone, 언드and 포운phone-투to-포운phone. (인터넷전화의 서비스방식은 PC대 PC, PC대 전화, 전화 대 전화 등의 세 가지로 나눌 수 있다).

인In 더the 리선트recent 프리다머넌트predominant 포운phone-투to-포운phone 모우드mode, 웬when 어a 포운phone 유저user 메익스makes 어a 콜call, 데이they 아아are 이니

설리initially 커넥티드connected 투to 더the 니어러스트nearest 게이퉈gateway, 위치which 덴then 트랜즈밋stransmits 더the 콜call 오우버over 디the 인터넷internet 투to 어너더 another 게이퉈gateway 클로우서closer 투to 더the 러시피언트recipient. 프럼From 데어 there, 더the 러시피언트'srecipient's 게이퉈gateway 유저즈uses 더the 퍼블릭public 텔러 포운telephone 네트워network 투to 딜리버deliver 더the 보이스voice 대터data 투to 디the 러시피언트recipient. 디스This 민즈means 댓that 포운phone 유저즈users 캔can 메익make 콜즈calls 오우버over 디the 인터넷internet 위다우트without 칸셔슬리consciously 컨시더링 considering 디the 인터넷internet 네트워network. (최근 주종을 이루고 있는 전화 대 전화 방식에서는 전화 사용자가 전화를 걸면 가장 가까운 게이트웨이로 연결되어 인터넷을 통해 수신자와 가까운 또 다른 게이트웨이까지 전송된 후 수신측 게이트웨이에서는 다시 공중전화망을 이용해 수신자에게 음성 데이터를 전송하는 만큼 전화 사용자들은 인터넷을 의식하지 않고 인터넷망으로 통화를 할 수 있게 되었다).

## 5.6 이메일Email 애드레스Address 언드and 웹사이트Website 도우메인Domain 앤더케이션 Allocation 언드and 매너지먼트Management 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (전자우편 주소 및 홈페이지 도메인 부여 및 관리 작품업)

이메일Email 이즈is 어a 시스템system 댓that 에네이벌즈enables 디the 익스체인지 exchange 어브of 메서저즈messages 언드and 다켜먼트스documents 쓰루through 어a 네트 워network, 언드and 잇it 해즈has 비컴become 원one 어브of 더the 펀더멘털fundamental 서버서즈services 인in 커머셜commercial 피시PC 커뮤니케이션communication 네트워스 networks. (이메일은 네트워크를 매개로 하여 메시지와 작품을 송수신할 수 있는 시스템으로 상용의 PC통신망에서는 기본적인 서비스의 하나가 되었다).

투To 센드send 앤an 이메일email, 유you 티피클리typically 프리페어prepare 더the 메서지 message 인in 어드밴스advance 언드and 덴then 액세스access 더the 네트워network, 설렉트select 디the 이메일email 서비스service 압션option, 스페서파이specify 더the 러시피언트'srecipient's 아이디ID, 언드and 센드send 더the 메서지message. (이메일을 보내고자 할 경우 메시지를 미리 작성해 두었다가 네트워크에 엑세스, 메일서비스 항목을 선택한 후에 상대의 ID를 지정, 송신한다).

컴페어드Compared 투to 트러디셔널traditional 메일mail 오어or 텔러포운telephone, 이메일 email 에네이벌즈enables 쿼quick 메서지message 딜리버리delivery, 언드and 잇it 올소우 also 열라우즈allows 포어for 리빙leaving 메서저즈messages 웬when 더the 러시피언트 recipient 이즈is 어너베일러벌unavailable. (이메일은 우편이나 전화와 비교하여 신속하게 메시지를 보낼 수 있으며 수신인이 부재인 때에도 메시지를 남겨 놓을 수가 있다). 퍼더모어 Furthermore, 잇it 이즈is 낫not 컨스트레인드constrained 바이by 스퍼시픽specific 센딩 sending 타임즈times 언드and 오퍼즈offers 디the 어빌러티ability 투to 릴라이어블리reliably 딜리버deliver 메서저즈messages. (또 송신하는 시간에 구애받지 않으며 확실하게 메시지를 전달할 수 있다는 특징이 있다). 커머셜Commercial 이메일email 네트워스networks 댓that 워were 이니셜리initially 세그러게이티드segregated 해브have 나우now 빈been 인터그레이터드integrated, 열라우잉allowing 유저즈users 투to 센드send 오어or 러시브receive 메서저 messages 투to/프럼from 더the 러시피언트'srecipient's 메일박스mailbox 프럼from 에니웨어anywhere 인in 더the 월드world. (각구별로 상용화되어 있는 이메일망이 통합되어서 세계 어느 곳에서도 상대편의 메일박스에 메시지를 보내거나 받을 수 있다). 메니Many 인터넷 internet 서비스service 프리바이더즈providers 커런틀리currently 오퍼offer 이메일email 아이디즈IDs 포어for 프리free, 언드and 데이they 프리바이드provide 어a 버라이어티variety 어브of 커스터머customer 서비스services, 인클루딩including 디the 어빌러티ability 투to 크리에잇create 퍼시널personal 프로우파일즈profiles 언드and 컨피그여configure 퍼시널라이즈드personalized 인터넷internet 스크린즈screens. (현재 많은 인터넷 서비스 제공자들이 이

메일 아이디를 무료로 배포하고 있으며 이메일뿐만이 아니라 개인 프로파일을 제작하거나 인터넷화면을 개인전용 화면으로 구성할 수 있도록 하는 등 다양한 고객서비스를 제공하고 있기 때문에) 애즈As 어a 리절트result, 더the 유스use 어브of 일렉트라닉electronic 메일mail 이즈 래퍼들리rapidly 인크리싱increasing, 서패싱surpassing 트러디셔널traditional 민즈 means 서치such 애즈as 포운phone, 팩스fax, 언드and 포우스털postal 메일mail. (전화, 팩스, 편지를 이용하기보다는 계속적으로 전자우편을 보내는 수가 급증하고 있다). 어A 도우메인domain 네임name 이즈is 어a 크루셜crucial 피스piece 어브of 인포어메이션 information 안on 디the 인터넷internet 댓that 시그너파이즈signifies 더the 내셔널러티 nationality 언드and 네이처nature 어브of 앤an 오어거니제이션'즈organization's 인터넷 internet 웨브사이트website 프라젝트project. 잇It 이즈is 인디스펜서벌indispensable 포어 for 로우케이팅locating 인터넷internet 웨브사이트website 프라젝트스projects 안on 더the 웨브web. (도메인 네임이란 웹상의 사이버공간에서 어떤 기관의 인터넷 홈페이지 작품의 국적과 성격을 나타내주는 문파로서 인터넷홈페이지 작품을 찾는데 없어서는 안되는 정보이다).

### 5.7 리모우트Remote 러닝Learning 쓰루through 웨브Web 아아티스틱Artistic 비즈너스 Business (웹 작품에 의한 원격수업)

뭣What 이즈is 디스턴스Distance 러닝learning 클래스class? (원격수업이란)? 디스턴스Distance 러닝learning 러퍼즈refers 투to 앤an 에저케이션'즈organization's 메써드 method 인in 위치which 스튜던트스students 러시브receive 인스트럭션instruction 쓰루through 베어리어스various 커뮤니케이션communication 미디어media 서치such 애즈as 메일 mail, 텔레비전television, 비디오우video 애디오우audio, 컴퓨터computer, 언드and 태블릿



그림 31 전자우편 안내 웹사이트

피그여Figure 써디원31: 이메일Email 가이드Guide 웨브사이트Website (그림 31 전자우편 안내 웹사이트)

tablet 디바이스devices 위다우트without 피지컬리physically 엔터링entering 어a 클래스룸 classroom. (학생들이 직접 교실에 들어가지 않고 우편이나 텔레비전, 비디오/오디오, 컴퓨터, 패드 등의 여러가지 통신 매체를 이용하여 수업을 받는 교육 방식이다). In Korea, 인In 코어리어Korea, 디스턴스distance 러닝learning 해즈has 빈been 컨덕터드conducted 포어for 어a 롱long 타임time 앤at 인스티튜션즈institutions 서치such 애즈as 디the 오우펜Open 유너버시티 University. (한국에서도 오래 전부터 방송통신대학 등에서 원거리 학습을 하고 있다).

In 더the 유나이터드United 스테잇스States, 디스턴스distance 러닝learning 해즈has 빈 been 디벨럽트developed 포어for 오우버over 원핸드러드100 이어즈years, 스타아팅starting 월with 러닝learning 바이by 메일mail 에저케이셔널Educational 티비TV 프로로그램즈 programs, 애즈as 웰well 애즈as 아디오우audio 언드and 비디오우video 테입스tapes, 해브 have 빈been 유즈드used 투to 와치watch 스쿨school 렉처즈lectures 앤at 호움home 언드and 런learn 쓰루through 베어리어스various 메씨즈methods. (미국에서는 100여년 전부터 우편을 이용한 학습을 시작으로, 교육용 TV 프로그램이나 오디오 · 비디오 테잎을 이용하여 학교 강의를 집에서 시청하며 학습하는 방식 등을 발전시켜 왔다). Recently, 월with 더the 디벨럽먼트development 어브of 디the 인터넷internet, 렉처즈lectures 아아are 올소우 also 딜리버드delivered 온라인online 프러페서즈Professors 앤서answer 스튜던트스 'students' 퀘스쳔즈questions 쓰루through 이메일email 오어or 아디오우audio 비디오우 video 칸프런싱conferencing, 언드and 디스커션discussion 베이스트based 러닝learning 이즈is 인트러두스트introduced 웨어where 스튜던트스students 익스체인지exchange 어피년즈 opinions 안on 애커데믹academic 타픽스topics 쓰루through 온라인online 플랫폼즈 platforms. (최근에는 인터넷의 발달과 함께 강의 내용을 온라인으로 전달받기도 하고, 전자우편 (E-mail)이나 오디오/비디오 퍼런스를 통하여, 교수들이 학생들의 질문에 대답을 하거나 또는 학생들끼리 어떤 학과 주제에 대해 온라인을 통하여 상호 의견을 교환하는 토론방식이 도입되고 있다). Through 쓰루these 디즈new 파아티서퍼토어리participatory 러닝learning 메씨즈methods, 잇it 해즈has 비컴become 파서벌possible 투to 서플러먼트supplement 더 the 쇼어트커밍즈shortcomings 어브of 더the 프리비어스previous 디스턴스distance 러닝learning 업로우치approach, 위치which 해드had 어a 셀프self 스터디study 오어리엔터드 oriented 네이처nature. (이러한 참가적 의미의 새로운 학습방법을 통하여 기존의 원거리 학습이 갖고 있던 독학적 성격의 단점을 보완할 수 있게 되었다).

In 어더other 워즈words, 투to 오우버컴overcome 더the 지어그래피컬geographical 리미 테이션즈limitations 어브of 티비TV 베이스트based 디스턴스distance 러닝learning 월with 잇스its 리머터드limited 트랜스미션transmission 레인지range, 아디오우audio 비디오우video 렉처lecture 테입스tapes 아아are 트랜스포터드transported 바이by 메일mail 투to 스튜던 트스students 리빙living 파아far 어웨이away, 언드and 온라인online 소프트웨어software 릴레이티드related 투to 더the 코어스course 이즈is 프러바이더드provided 쓰루through 디 인터넷Internet 바이By 인코어퍼레이팅incorporating 더the 파아티서퍼토어리 participatory 디스커션discussion 메씨드method 디스크라이브드described 어버브above, 나우now 이빈even 모어more 피펄people 프럼from 파아더farther 어웨이away 캔can 러시브 receive 레걸러regular 클래스룸classroom 레벌level 에저케이션education 프럼from 디스턴 스distance 에저케이션education 인스티튜션즈institutions. (즉, 제한된 송신 거리를 갖는 TV 학습 방식의 지역적 한계를 보완하기 위해 먼 지역에 거주하는 학생들에게 오디오/비디오 강의 테잎을 우편으로 운송해 주고, 인터넷을 통하여 온라인으로 수업과 관련된 소프트웨어를 제공해 주며 거기에 위의 참여적 토론 방식을 가미함으로써, 이제 더 멀리서 더 많은 사람들 이 정규 교실수업 수준의 통신대학 교육을 받을 수 있게 된 것이다).

With 더the 디벨럽먼트development 어브of 디스턴스distance 러닝learning, 피펄people 후who 워were 프리비어슬리previously 어네이벌unable 투to 어텐드attend 레걸러regular 유너버시티university 클래스룸classes, 서치such 애즈as 워킹working 프러페셔널즈 professionals, 도우즈those 후who 니드need 투to 서포어트support 데어their 패밀리즈 families, 도우즈those 후who 라이브live 파아far 어웨이away 프럼from 스쿨즈schools, 오어 or 도우즈those 후who 페이스face 에이지age 리스트릭션즈restrictions, 캔can 나우now 러

시브receive 에저케이션education 언드and 이빈even 어브테인obtain 디그리즈degrees 위다 우트without 비잉being 리머터드limited 바이by 타임time 오어or 플레이스place 프럼from 더the 컴퍼트comfort 어브of 데어their 호움즈homes 오어or 웍플레이시즈workplaces (이러한 통신학습의 발전으로, 그 동안 정규대학 수업을 들을 수 없었던 사람들-직장인이나 가족을 부양해야 하는 사람들, 학교가 집에서 멀리 떨어진 사람들, 또는 나이의 제한을 받는 사람들이 이제 집이나 직장에서 장소나 시간의 제한을 받지 않고 수업을 받고 학위까지 취득할 수 있게 되었다). 리모우트Remote 에저케이션education 해즈has 빈been 이발빙evolving 인 in 더the 유나이터드United 스테잇스States 바이by 컴바이닝combining 트러디셔널 traditional 디스턴스distance 러닝learning 메씨즈methods 월with 온라인online 러닝 learning, 비커밍becoming 어a 리딩leading 에저케이션education 미디엄medium 포어for 더 the 넥스트next 제너레이션generation 메니Many 유너버서티즈universities 인in 포런foreign 컨트리즈countries, 애즈as 웰well 애즈as 인in 코어리어Korea, 아아are 어댑팅adapting 투 to 디스this 누new 인터내셔널international 에저케이션education 인바이런먼트environment 바이by 이스태블리슁establishing 버추얼virtual 캠퍼서즈campuses 디스This 엘라우즈allows 피펄people 후who 프리비어슬리previously 쿠던'tcouldn't 어텐드attend 레결러regular 유너버서티university 코어서즈courses 서치such 애즈as 워킹working 어덜트스adults, 케어기 버즈caregivers, 인더비저월즈individuals 리빙living 파아far 프럼from 스쿨school, 오어or 도우즈those 월with 에이지age 리미테이션즈limitations 투to 테익take 클래서즈classes 언드 and 어브테인obtain 디그리즈degrees 위다우트without 더the 리스트릭션즈restrictions 어브 of 타임time 언드and 플레이스place. (이러한 원격교육은 미국내에서 기존의 통신학습 방식과 인터넷 온라인 학습 방식을 적절히 조화함으로써, 차세대 교육 매체로서 자리를 잡아가고 있으며, 외국의 많은 대학들과 한국의 대학들도 가상대학(Virtual Campus)이라는 명칭으로 새로운 국제 교육 환경에 적응해 가고 있는 상황이다).

하우에버However, 더the 디밸럽먼트development 페이스pace 어브of 리모우트remote 러닝 learning 이즈is 렐러티블리relatively 슬로우slow. (그러나 원격수업이 발전속도는 매우 느린 편이다). 더The 프라그레스progress 어브of 리모우트remote 러닝learning 해즈has 빈been 렐러티블리relatively 슬로우slow 드due 투to 더the 팩트fact 댓that 잇'sit's 하아드hard 투 to 어콰이어acquire 인터퍼서널interpersonal 스킬즈skills 댓that 해브have 빈been 디밸럽트 developed 포어for 싸우전즈thousands 어브of 이어즈years 쓰루through 트러디셔널 traditional 클래스룸classroom 에저케이션education. (수천년간 발전해온 집체식 교육에서의 인간관계 터득 기술을 원격 수업에서는 익힐 수 없기 때문이다).

## 5.8 버추얼Virtual 리앨러티Reality 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (가상현실 작품업)

더The 버추얼virtual 리앨러티reality 비즈너스business 러퍼즈refers 투to 디the 인더스트리 industry 댓that 프라바이즈provides 프라덕트스products 언드and 서버서즈services 댓that 인두스induce 조이joy 쓰루through 버추얼virtual 리앨러티reality. (가상현실 작품업은 가상현실을 통하여 기쁨을 유발하는 상품 및 서비스를 제공하는 산업을 말한다).

어이저널리Originally, 버추얼virtual 리앨러티reality 와즈was 디밸럽트developed 포어for 유스use 안on 컴퓨터computer 스크린즈screens, 벗but 애즈as 스페셜라이즈드specialized 릴 real 월드world 앱러케이션즈applications 해브have 이미지드emerged, 잇it 해즈has 컨티뉴드continued 투to 이발브evolve 언드and 익스팬드expand 바이by 인더스트리industry (원래 가상현실온 컴퓨터 화면에서 하던, 현실 실험이 업종별로 전문화 되면서 발달하고 있다).

버추얼Virtual 리앨러티reality 해즈has 프라이메릴리primarily 디밸럽트developed 월with 퍼블릭public 펀딩funding 인in 더the 필즈fields 어브of 스페이스space 엑스플러레이션 exploration 언드and 밀러테어리military 워어페어warfare 익스페러먼테이션 experimentation. (가상현실온 주로 우주개발과 군사 전쟁실험 분야에서 공공자금을 지원받아



그림 32 한서전문학교 원격수업 웹 작품

피그여 써디 투 해시오우 보우케이션널 스쿨 온라인 클래스 웹브 *Figure 32: Hanseo Vocational School Online Class Web Work (그림 32 한서전문학교 원격수업 웹 작품)*

발전한 분야이다). 버추얼Virtual 리얼리티reality 이즈는 낫not 오운리only 디벨럽트developed 메인리mainly 포어for 스페이스space 디밸롭먼트development 언드and 밀러테어리military 워어페어warfare 익스페리먼테이션experimentation 월with 퍼블릭public 펀딩funding, 벗but 잇it 캔can 올소우also 비be 유털라이즈드utilized 인in 베어리어스various 필즈fields 서치 such 애즈as 소우셜social 에저케이션education, 스쿨school 에저케이션education, 헬쓰케어 healthcare, 하스퍼텔러티hospitality 센터즈centers, 썸theme 파아크스parks, 쇼핑shopping, 언드and 모어more 데어포어Therefore, 디the 에어리어즈areas 어브of 앱러케이션 application 포어for 버추얼virtual 리얼리티reality 아야are 리머틀러스limitless (군사분야의 연구를 주로 가상현실로 연구하기도 하지만 사회교육, 학교교육, 의료, 환대센터, 주제공원, 쇼핑 등과 같은 분야에서도 가상현실을 활용 할 수 있어 이용분야는 무궁무진하다).

디The 에어리어즈areas 웨어where 버추얼virtual 리얼리티reality 이즈는 비잉being 커머셜라이즈드commercialized 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States 아야are 애즈as 쇼운 shown 인in 테이벌Table 포어틴14. (가상현실이 미국에서 사업화 되고있는 분야는 표14와 같다).

썸Theme 파아크스parks 인코어프레이팅incorporating 버추얼virtual 리얼리티reality-베이스 트based 엑랙션즈attractions 투to 이보육evoke 엔조이먼트enjoyment 아야are 게이닝 gaining 파幡레러티popularity 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States. (주제공원 작품에 가상 현실을 이용한 기쁨 유발 시설이 미국에서 인기를 얻고 있다). 시뮬레이터즈 Simulators, 버추얼virtual 리얼리티reality, 쓰리디3D 라아지large-포어맷format 무비movie 스크린즈screens, 언드and 아이맥스IMAX 이미저즈images 아야are 비잉being 유즈드used. (시뮬레이터, 가상현실, 3차원 대형 영화 작품 화면, 아이맥스 화상등이 이용되고 있다). 더The 라이드ride 퍼실러티즈facilities 인클루드include 로울러roller 고우스터즈coasters, 페어리스 Ferris 월즈wheels, 래프드rapid 라이즈rides, 언드and 프리free 폴즈falls. 인In 템즈terms 어브of 쇼우즈shows, 데어there 아야are 뮤직music 쇼우즈shows, 스턴트stunt 쇼우즈 shows, 퍼레즈parades, 언드and 모어more. (탑승 시설로는 코스터, 관람차, 래피드라이드, 급류타기, 프리폴이 있다. 쇼 계통으로는 뮤직 쇼, 스턴트 쇼, 퍼레이드 등이 있다). 디즈

These 필즈fields 아아are 올소우also 트렌딩trending 터워어즈towards 업라이잉applying 버추얼virtual 리앨러티reality 텍날러지technology. (이러한 분야들도 가상현실 기술을 응용해가는 추세이다).

테이벌Table 포어틴14. 어A 케이스Case 스터디Study 어브of 버추얼Virtual 리앨러티Reality 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States (표14. 가상현실을 응용한 미국 사례)

### 뮤지엄Museum (박물관)

- 오우하이오우Ohio 사이언스Science 인더스트리Industry 센터Center 언드and 로스Los 앤저리스Angeles 사이언스Science 뮤지엄Museum 투to 인트러두스introduce 버추얼virtual 리앨러티reality 사이언스science 뮤지엄museum 익스피어리언스experience 퍼실리티facility 콜드called 리퀴드Liquid 비전Vision. (오하이오 과학산업센터, 로스엔젤레스 과학박물관이 가상현실체 과학관 실험 유희시설인 '리키드비전'을 도입), 데어There 아아are 플랜즈plans 투to 인트러두스introduce 잇it 투to 뮤지엄즈museums 어라운드around 더the 월드world 인in 더the 퓨처future. (앞으로도 곳곳의 박물관에 도입할 예정)
- 리버티Liberty 사이언스Science 센터Center 인in 누New 저지Jersey 투to 인트러두스introduce 버추얼virtual 훙HoopF 퓨전usion 플레이잉playing 배스켓볼basketball 어겐스트against 컴피팅competing 팀즈teams 안on 비아아VR 스크린즈screens. (뉴저지주 리버티 사이언스 센터가 가상 후푸스 (VR 화면상의 경쟁팀과 농구를 하는 것)을 도입).
- 더The 바스턴Boston 컴퓨터Computer 뮤지엄Museum 해즈has 인트러두스트introduced 더the 네트워크Network 비아아VR 익스피어리언스Experience, 웨어where 유저즈users 캔무브move 어라운드around 어a 버추얼virtual 하우스house 안on 더the 컴퓨터computer. (보스턴 컴퓨터 박물관이 '네트워크 VR 익스피어리언스' (컴퓨터상에서 집을 움직이면서 집을 돌아다닌다)). 데이They 해브have 올소우also 인트러두스트introduced 익스플로링Exploring 휴먼Human 셀Cell, 어a 버추얼virtual 리앨러티reality 익스피어리언스experience 댓that 익스플로어즈explores 디the 인사이드inside 어브of 휴먼human 셀즈cells. ('익스플로어링어 휴먼 셀'(인간의 세포 속을 탐험 하는 가상현실)을 도입).
- 더The 프랭클린Franklin 인스티튜트Institute 사이언스Science 뮤지엄Museum 인in 필adel피아Philadelphia 해즈has 디벨립트developed 더the 퍼스트first 어이저널original 버추얼virtual 리앨러티reality 플레이play 퍼실리티facility 유징using 멀티펄multiple 버추얼virtual 리앨러티reality 월스테이션즈workstations. (필라델피아의 프랭클린 인스티튜트 사이언스 박물관이 복수의 가상현실 워크스테이션을 이용한 첫 오리지널 가상현실 유희시설을 개발함).
- 프레더릭센Frederiksen 언드and 조울리엇Joliot 프럼from 유시UC 샌San 디에이고우Diego 해브have 디벨립트developed 어a 컴퓨터computer 소프트웨어software 콜드called 인In 더the 배그Bag 포어for 버추얼virtual 리앨러티reality 샤픽shopping. (UC 샌디에고의 프레더릭슨과 즐로틴이 가상현실 쇼핑을 위한 컴퓨터 소프트웨어인 '인 더백'을 개발).

### 스쿨School 에저케이션Education (학교 교육)

- 넛로우너Natrona 카운티County 스쿨School 인in 와이오우밍Wyoming 이즈is 커런틀리 currently 컨덕팅conducting 익스페리멘털experimental 에저케이션education 안on 버추얼virtual 리앨러티reality 컴퓨터computer 아퍼레이션operation 익스피어리언시스experiences. (와이오밍주 낫로나 카운티 학교에서 가상현실 컴퓨터 조작 체험에 관한 실험교육을 실시 중)

### 디펜스defense (방위)

- 더 The 디파아트먼트Department 어브of 디펜스Defense 이즈is 컨덕팅conducting 익스페러먼트스experiments 안on 더the 유스use 어브of 버추얼virtual 리앨러티reality 포어for 밀러테어리military 시뮬레이션즈simulations, 언드and 데이they 해브have 이스태블리쉬트established 어a 테더케이터드dedicated 컴퓨터computer 네트워network 포어for 디스this 퍼퍼스purpose. (국방성이 군사 시뮬레이션용 가상현실이용 실험을 실시, 이를 위한 특별한 컴퓨터 네트워크를 구축).
- 버추얼Virtual 터레인terrain 앨티머터즈altimeters 아아are 비잉being 유털라이즈드utilized 포어for 에어크래프트aircraft 파일럿pilot 트레이닝training 퍼퍼서즈purposes. (항공기 조종 훈련용으로 가상 지형 고도계를 활용).
- 더 The 네이벌Naval 포우스트그래저윗Postgraduate 스쿨School 해즈has 디밸럽트developed 어a 버추얼virtual 리앨러티reality 시밀레이터simulator 콜드called 엔피에세니티NPSNET 포어for 시밀레이팅simulating 더the 무브먼트스movements 어브of 비이컬즈vehicles 언드and 에어크래프트aircraft. (해군 포스트대학원에서 차량, 항공기의 움직임을 가상현실 시뮬레이터, 'NPSNET'를 개발)
- 더 The 디파아트먼트Department 어브of 디펜스Defense 이즈is 유털라이징utilizing 로럴LORAL 포어for 비더렉션널bidirectional 캠뱃combat 시뮬레이션즈simulations. (국방부에서는 쌍방향 전투 시뮬레이션에 LORAL을 활용). 더 The 유너버서티University 어브of 미시건Michigan 이즈is 커런틀리currently 디밸러핑developing 앤an 익스텐더드extended 마델model 베이스트based 안on 잇스its 평크셔널리티즈functionalities. (미시간 대학에서는 이것의 기능을 확장시킨 모델을 개발중).

### 메더컬Medical 트릿먼트Treatment (의료)

- 닥터Dr 메럴Merrill, 앤an 어소우시엇associate 프러페서professor 앳at 조어지George 와싱턴Washington 유너버서티University, 이즈is 디밸러핑developing 버추얼virtual 리앨러티reality 소프트웨어software 포어for 서지컬surgical 트레이닝training. (조지 워싱턴 대학의 매릴 조교수는 외과수술 훈련을 위한 가상현실 소프트 웨어를 개발)

### 아아커텍처Architecture (건축)

- 레드Red 브룩스Brooks 프럼from 더the 유너버서티University 어브of 노어쓰North 케럴라이너Carolina 해즈has 디밸럽트developed 더the 웍스쓰루Weeksthrough 그래픽스graphics 시스템system 포어for 더the 유너버서티'즈university's 누new 빌딩building, 위치which 이즈is 액티블리actively 유털라이즈드utilized 바이by 아아커텍처architecture 펌firm 엑스텐서리Xtensity. (노스 캠룰라이나 대학의 레드 부룩스가 대학의 새로운 빌딩을 워크스루 그래픽 시스템으로 개발, 건축회사 'Xtensity'가 적극적으로 활용).

\* 인포어메이션Information: 버추얼Virtual 리앨러티Reality 월드World 인in 어메리커America (자료 : 가상현실 세계)

### 5.9 인터넷Internet 북스토어Bookstore (라이브레이리Library) 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (인터넷서점(도서관) 작품업)

인터넷Internet 북스토어즈bookstores, 웨어where 유you 캔can 어브테인obtain 북book 인

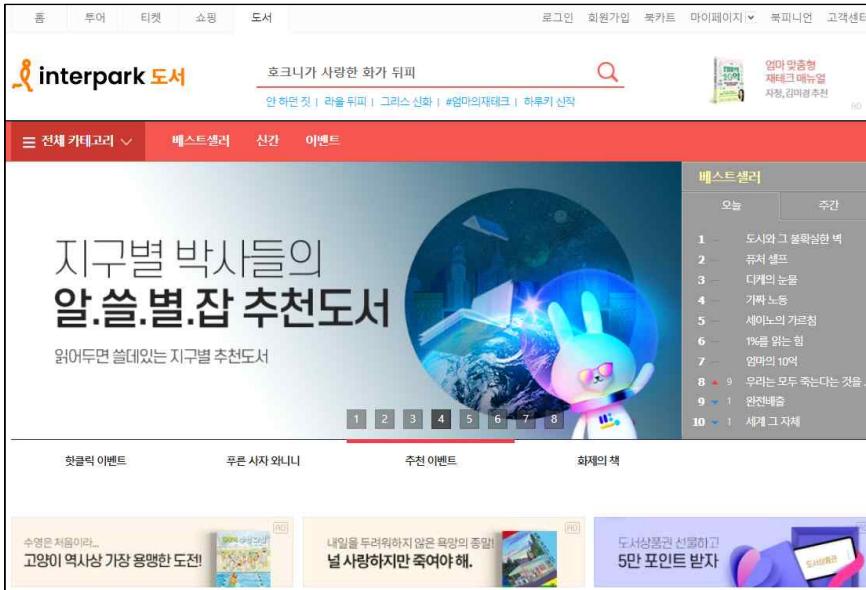
포어메이션information 언드and 퍼처스purchase 북스books 인in 더the 조이joy-인두싱 inducing 웨브web 스페이스space, 아아are 파펄러popular. (기쁨유발 웹 공간에서 도서 정보도 얻고 책도 살 수 있는 인터넷서점이 인기다). 디The 에어러era 어브of 북book 호움home 샤픽shopping 웨어where 피펄people 캔can 추즈choose 북스books 프럼from 더the 컴퓨터 comfort 어브of 데어their 오운own 호움즈homes, 위다우트without 해빙having 투to 비짓 visit 크라우더드crowded 스토어즈stores, 이즈is 비커밍becoming 모어more 프레벌런트 prevalent. (사람들로 붐비는 매장에 가지 않고 안방에 앉아 책을 고르는 <도서 홈쇼핑시대>가 본격화되고 있다). 인터넷Internet 북스토어즈bookstores, 서치such 애즈as 애머잔 Amazon 언드and 반즈Barnes 언드and 노우별Noble, 헤드코아터드headquartered 인in 더 the 유나이터드United 스테잇스States, 해브have 어치브드achieved 석세스success 언드and 게인드gained 월되드worldwide 레커그니션recognition. (인터넷서점은 미국에 본사를 둔 <아마존>과 <반스&노블>이 성공을 거두면서 전세계적으로 각광받고 있는 매장이다). 인In 사우쓰South 코어리어Korea, 교보우Kyobo 북스토어Bookstore 올소우also 리코어즈records 데일리daily 인터넷internet 세일즈sales 레버누즈revenues 어브of 어라운드around 쓰리3 밀련 million 원won. (국내에서는 교보문고도 하루평균 3백만원씩의 인터넷 판매고를 기록하고 있다). 더The 유저즈users 아아are 모우스틀리mostly 컴퓨터company 임플로이이즈employees 언드and 레지던트스residents 인in 루럴rural 에어리어즈areas. (이용자는 회사원과 지방 거주 독자들이 대부분이다). 바이By 에이지age, 더the 머조러티majority 어브of 유저즈users 아아are 인in 데어their 트웬티즈20s 언드and 써티즈30s, 언드and 더the 젠더gender 레이쉬오우ratio 이즈is 업락서머틀리 에잇8:투2, 월with 어a 하여higher 프러포어션proportion 어브of 메일male 유저즈users. (연령별로는 20~30대가 많고 남녀비율은 8대 2정도로 남성들의 접속률이 높은 것으로 나타났다).

교보우Kyobo 북스토어Bookstore 프러바이즈provides 인포어메이션information 안on 파이브 헌드러드싸우전드500,000 더메스틱domestic 언드and 인터내셔널international 북스books, 애즈as 웰well 애즈as 베어리어스various 컬처럴cultural 인포어메이션information 서치such 애즈as 놀리newly 릴리스트released 북스books, 베스트셀러즈bestsellers, 언드and 레커멘더드recommended 북스books 쓰루through 데어their 웨브사이트website 콜드called "교보우 Kyobo 사이버Cyber 북Book 센터Center". (교보문고는 <교보 사이버북센터> (<http://www.kyobobook.co.kr>)를 통해 국내외 도서 50만종에 대한 안내와 새로 나온 책, 베스트셀러, 추천도서 등 다양한 문화정보를 제공하고 있다). 에니원Anyone 캔can 서치search 포어for 언드and 퍼처스purchase 북스books 위다우트without 더the 니드need 포어for 어a 셉릿separate 레지스트레이션registration 프로세스process. (별도의 가입절차 없이 누구나 도서검색 및 구입이 가능하다).

신스Since 디the 익스팬션expansion 어브of 디the 액세스access 라인즈lines 인in 노우벳버 November 나인틴나인티세번1997, 세일즈sales 해브have 모어more 던than 더벌드doubled. (접속라인 증설이 이뤄진 97년 11월부터는 두배 이상 판매가 늘어나고 있다).

디The 온라인online 북스토어bookstore "영풍Youngpoong 북스토어Bookstore" ([ypbooks.co.kr](http://www.ypbooks.co.kr)) 와즈was 오우펀드opened 인in 준June 나인틴나인티세번1997 언드and 이즈is 아퍼레이터드operated 안on 어a 페이드paid 멤버쉽membership 베이서스basis.. (97년 6월에 개설된 영풍문고 인터넷 ([ypbooks.co.kr](http://www.ypbooks.co.kr))은 유료 회원제로 운영되고 있다).

더The 멤버쉽membership 피fee 이즈is 텐싸우전드10,000 코어리언Korean 원Won 퍼per 이어year. (회비는 연 1만원이다). 에이A 텐퍼센트10% 디스카운트discount 베너핏benefit 이즈is 오퍼드offered 포어for 뮤직music 언드and 스테이셔네어리stationery 아이템즈items 소울sold드 바이by 영풍Youngpoong 북스토어Bookstore. (영풍문고에서 취급하는 음반 문구에 대해 10%의 할인 혜택 등이 주어진다). 데이They 셀sell 투2 밀련million 타이털즈titles 언드and 제너레이션generate 데일리daily 세일즈sales 어브of 원포인트에잇1.8 밀련million 원won 안on 디the 인터넷internet. (장서는 2백만종, 하루 1백 80만원을 인터넷으로 판매하고 있다). 더The 트레일링trailing 플레이player, 소울Seoul 먼고우MunGo, 올소우also 론치트launched "소울Seoul 먼고우MunGo 북파아크Bookpark" 인in 악토우버October 나인틴나인티세번1997.. (후발주자인 서울문고도 97년 10월부터 서울문고 북파크를 개통했다). 소울Seoul 먼고우



피그여Figure 써디쓰리33: 웹브Web 북스토어Bookstore (라이브레이리Library)  
아아티스틱Artistic 비즈너스Business (그림 33 웹 서점(도서관)작품업)

MunGo 북파아크Bookpark (<http://www.seoulbook.com>) 아페레일스operates 안on 어a 프리 free 멤버쉽membership 베이서스basis. (서울문고 북파크(<http://www.seoulbook.com>)는 무 료회원제이다). 디The 인터넷internet 샤픽shopping 몰mall 아퍼레이팅operating 시스템 system, 디캄Daekom 인터파아크Interpark, 핸덜즈handles 오어더order 리셉션reception 언 드and 페이먼트payment 프라세싱processing, 어멍among 어더other 펑크션즈functions. (인터넷 쇼핑몰 운영체제인 데이콤 인터파크가 주문접수와 대금결제등을 담당하는 방식이다). 더The 캄프리헨시브comprehensive 북book 인포어메이션information 시스템system 클래서 파이즈classifies 원핸드러드싸우전드100,000 북스books 인투into 에이틴18 메이저major 씈즈themes 언드and 투핸드러드에이티280 서브sub-씬즈themes, 오퍼링offering 메뉴즈 menus 서치such 애즈as 눌리newly 릴리스트released 북스books, 베스트셀러즈bestsellers, 언드and 스페셜special 섹션즈sections. (10만종의 장서를 18개의 대주제 및 2백 80개의 소 주제로 분류한 종합도서정보와 새로나온 책, 베스트셀러 코너, 기획 코너등의 메뉴로 구성되어 있다). 데이They 해브have 퍼티컬릴리particularly 파인fine-튠드tuned 더the 서치search 평 크션function 투to 메익make 잇it 이지easy 포어for 유저즈users 투to 파인드find 더the 북 스books 데이they 완트want 투to 오어더order. (특히 검색기능을 세분화해 이용자들이 원하 는 책을 쉽게 찾아 주문할 수 있도록 했으며) 어디셔널리Additionally, 유저즈users 캔can 서 치search 포어for 북book 칸텐트스contents, 리뷰즈reviews 바이by 크리틱스critics, 언드and 리더reader 리뷰즈reviews. (서적 목차 및 비평가와 독자들의 서평도 검색할 수 있다). 디스This 캔can 비be 업라이드applied 투to 크리에잇create 앤an 인터넷internet 라이브레이 리library. (이를 응용하여 인터넷 도서관을 만들 수 있다).

### 5.9.1 누즈페이퍼Newspaper 언드and 매거진Magazine 서브스크립션즈Subscriptions, 리서치 Research 페이퍼Paper 서치Search, 베어리어스Various 대터Data 릿리벌Retrieval (신문, 잡지구독, 논문검색, 각종 데이터 검색)

투To 서브스크라이브subscribe 투to 어a 누즈페이퍼newspaper 오어or 매거진magazine 위 다우트without 더the 니드need 투to 메익make 포운phone 콜즈calls 오어or 브라우즈 browse 쓰루through 매거진즈magazines 언드and 필fill 아웃out 오어더order 폼즈forms, 유you 캔can 심플리simply 비짓visit 더the 웨브사이트website 어브of 더the 누즈페이퍼

newspaper 오어or 매거진magazine 퍼블리셔publisher. 던Then, 필 fill 아웃out 더the 서브스크립션 subscription 폼form 원with 더the 리콰일드required 인포어메이션 information. 원스Once 유'브you've 컴플리터드completed 더the 폼form, 클릭click 안on "플레이스Place 오어더 Order" 오어or 어a 시멀러similar 버턴 button 투to 컨펌confirm 요어your 서브스크립션subscription. (신문사나 잡지사에 정기구독을 신청하기 위해 전화를 하거나 잡지를 뒤적여 엽서를 오려 보낼 필요 없이 신문사 잡지사의 홈페이지 작품에 들어가서 신청서에 기재를 해서 "주문하시겠습니까?"에 클릭만 하면 된다).

유You 캔can 이절리easily 서치search 포어for 싸우전즈thousands 오어or 이빈even 밀련즈millions 어브of 북스 books 위다우트without 해빙having 투to 매뉴얼리manually 브라우즈browse 쓰루through 템them 오어or 리퀘스트request 어시스턴스assistance 프럼from 라이브레이리언즈librarians. 이빈Even 이프if 유you 도운'tdon't 노우know 디the 이그잭트exact 타이털title, 유you 캔can 서치search 포어for 애커데믹academic 페이퍼즈papers 바이by 엔터링entering 크라이티어리어criteria 서치 such 애즈as 더the 이어year, 오써author, 서브직트subject, 오어or 타이털title 인투into 더서치search 바아bar. 원스Once 유'브you've 엔터드entered 디즈these 디테일즈details, 유you 캔can 쿵리quickly 언드and 애크여엇리accurately 파인드find 더the 리서치research 페이퍼즈papers 유'어you're 루킹looking 포어for, 애즈as 웰well 애즈as 액세스access 더the 테이벌table 어브of 칸텐트스contents, 브리프brief 서머리즈summaries, 오어or 이빈even 더the 풀full 어이저널original 다커먼트스documents 바이어via 다운로우드download 쓰루through 디the 인터넷internet. (또한 수천 수만 도서들을 일일이 열람하거나 사서에게 요청할 필요 없이 제목을 정확히 알지 못하더라도 논문에 대해서 연도, 작가, 주제, 제목 등을 검색 칸에 입력할 수 있는 만큼 입력해 넣으면 신속 정확하게 찾고자 하는 논문뿐만이 아니라 관련 논문에 대한 목차에 간단한 초록 아니면 원본 전체를 인터넷을 통해서 다운로드받을 수 있다).

월With 디the 인크리싱increasing 넘버number 어브of 서치search 웨브사이트스websites 언드and 플랫폼즈platforms, 잇it 해즈has 비컴become 이지어easier 언드and 퀵커quicker 투to 서치search 포어for 어a 와이드wide 레인지range 어브of 리서치research 페이퍼즈papers 위씬within 어a 쇼어트short 피어리어드period. (검색 홈페이지 작품이 점차 증가하고 있기 때문에 쉽고도 빠른 시간 내에 많은 논문을 검색해 볼 수 있다).

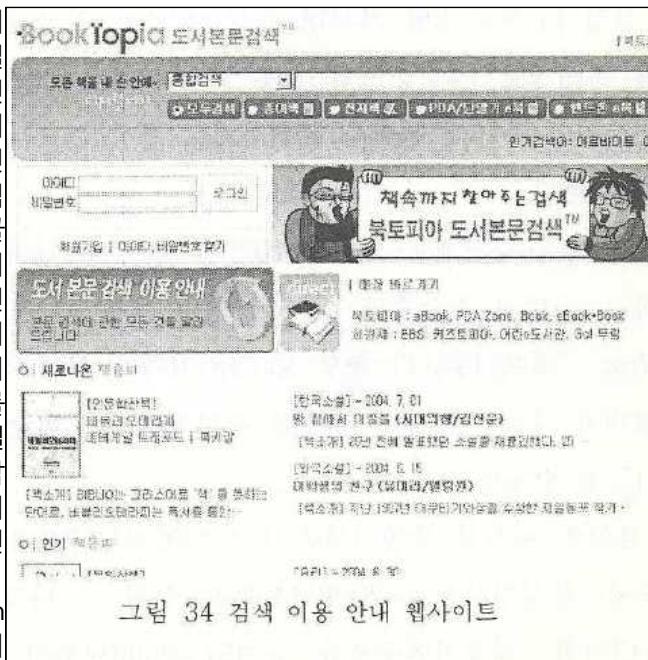


그림 34 검색 이용 안내 웹사이트

피그여Figure 써디포어34: 서치Search 유서지Usage 가이드Guide 웨브사이트Website (그림 34 검색 이용 안내 웹사이트)

### <베스트Best 프랙티스Practice 쓰리3> <모범사례 3>

더The 거번먼트government-펀더드funded 컬처럴cultural 컨텐트content 인더스트리industry 월will 인베스트invest 원현드러드써디에잇포인트포어138.4 빌련billion 원won 인in 식ssix 넥스트next-제너레이션generation 텍날러지즈technologies, 인클루딩including 엘EL 라이팅lighting, 바이by 트웬티일레번2011. (국책 작품산업 "EL등 차세대 6개기술에 2011년까지 1,384억 투입") 더The 미너스트리Ministry 어브of 카머스Commerce, 인더스트리Industry, 언

드and 에너지Energy 월will 엑서쿄execute 디스this 이어'즈year's 버짓budget 어브of 포어  
틴14 빌련billion 원won 얼리early. (산자부, 올해 140억 예산 조기 집행)

웬When 서치such 텍날러지technology 이즈is 디벨럽트developed, 잇it 캔can 비be 커머셜  
라이즈드commercialized 원with 거번먼트government 서포어트support, 베너피팅benefiting  
디the 인타여entire 네이션nation, 애즈as 쇼운shown 인in 더the 팔로우잉following 이그잼  
펄즈examples. (해당 기술이 개발되었을 때 전 국민에게 혜택이 돌아가는 기술은 다음 사례  
와 같이 국고 지원을 받아 사업화 할 수 있다).

더The 미너스트리Ministry 어브of 트레이드Trade, 인더스트리Industry, 언드and 에너지  
Energy 해즈has 설렉터드selected 식스six 프라머싱promising 에어리어즈areas, 인클루딩  
including 포우스트post-피시PC, 인in-비이컬vehicle 보이스voice 인포어메이션information  
텍날러지technology, 퍼시널personal 로우밧스robots, 디저털digital 메저링measuring 인스트  
러먼트스instruments, 오어개닉organic 라이트light-이미팅emitting 디바이서즈devices (엘  
EL), 언드and 바이오우메디컬biomedical 디바이서즈devices, 애즈as 내셔널national 프라젝  
트스projects 언드and 플랜즈plans 투to 인베스트invest 원핸드러드써디에잇포인트포어138.4  
빌련billion 원won 바이by 트웬티일레번2011. (산업자원부는 2일 차세대 유망산업으로 각광받  
는 포스트 PC와 자동차용 음성정보기술, 퍼스널 로봇, 디지털계측기기, 유기발광소자(EL), 생  
체 의료기기 등 6개 분야를 국책과제로 선정, 2011년까지 1,384억원을 투입키로 했다).

더The 미너스트리Ministry 어브of 카머스Commerce, 인더스트리Industry, 언드and 에너지  
Energy 플랜즈plans 투to 인베스트invest 원핸드러드포어티140 빌련billion 원won 디스this  
이어year 애즈as 더the 퍼스트first 스텝step, 월with 어a 토탈total 인베스먼트investment  
어브of 파이브핸드러드써디포어534 빌련billion 원won 바이by 투싸우전드쓰리2003. (산자부  
는 1단계로 올해 140억원 등 2003년까지 534억원을 투입키로 하고), 데이They 해브have 비  
건begun 워킹working 안on 디테일드detailed 프라젝트스projects, 인클루딩including 사이닝  
signing 어그리먼트스agreements 월with 더the 리스펙티브respective 수퍼바이저리  
supervisory 에이전시즈agencies 포어for 이치each 프라젝트project. (사업별 총괄주관기관과  
의 협약 체결 등 세부사업에 착수했다). 더The 미너스트리Ministry 어브of 카머스Commerce,  
인더스트리Industry, 언드and 에너지Energy 스테이티드stated 댓that 데이they 디사이디드  
decided 투to 엑서쿄execute 더the 버짓budget 얼리early 투to 얼리비에잇alleviate 더the  
파이낸셜financial 디퍼컬티즈difficulties 페이스트faced 바이by 메이저major 벤처venture 인  
더스트리즈industries 듀due 투to 디the 에커나믹economic 다운턴downturn, 인클루딩  
including 디the 아이티IT 리세션recession, 언드and 투to 스티멀레이트stimulate 더메스틱  
domestic 디맨드demand. (산자부는 “정보기술(IT) 불황 등 경기침체로 어려움을 겪고 있는  
주요 벤처 업계의 자금난을 덜고 내수를 활성화하기 위해 예산을 조기 집행하게 됐다”고 밝혔  
다).

하이Here 이즈is 더the 버짓budget 앤러케이션allocation 언드and 리스판서벌responsible 오  
어거너제이션즈organizations 포어for 이치each 필드field: (분야별 예산과 주관기관은) 포우  
스트Post-피시PC: 포어핸드러드나인티490 빌련billion 원won 언틸until 투싸우전드식스2006  
(포스트PC= 2006년까지 490억원), 보이스Voice 인포어메이션Information 텍날러지  
Technology: 투핸드러드세번틴217 빌련billion 원won 언틸until 투싸우전드식스2006  
(전자부품연구원 음성정보기술=2006년까지 217억원), 디저털Digital 메저먼트Measurement  
이큅먼트Equipment: 원핸드러드포어티쓰리143 빌련billion 원won 언틸until 투싸우전드식스  
2006 (디지털계측기기= 2006년까지 143억원), 오어개닉Organic 엘EL (엘EL): 투핸드러드식  
스티원261 빌련billion 원won 언틸until 투싸우전드식스2006 (계측기연구조합 유기EL=2006년까  
지 261억원), 퍼시널Personal 로우밧스Robots: 식스핸드러드세번티포어674 빌련billion 원  
won 언틸until 트웬티일레번2011 (퍼스널로봇 2011년까지 674억원), 바이오우메디컬  
Biomedical 디바이서즈Devices: 식스핸드러드텐610 빌련billion 원won 언틸until 트웬티일레  
번2011 (로보틱스연구조합 생체의료기기=2011년까지 610 억원), 언드and 코어리어Korea 일  
렉트라닉스Electronics 텍날러지Technology 인스티튜트Institute, 한국전기연구원 등이다).

\*[소ースSource: 행쿡Hankook 일보우Ilbo] [자료: 한국일보]

### 5.10 이 컨그레诸葛亮 카아드 언드 모우벌 포운 아아티스틱 비즈너스 E-Congulatory Card and Mobile Phone Artistic Business (e-축하카드·핸드폰 작품업)

데어There 아아are 플레이서즈places 웨어where 유you 캔can 파인드find 어a 버라이어티variety 어브of 버쓰데이birthday 그리팅greeting 카아즈cards, 포우스트카아즈postcards, 뷰터펄beautiful 랜드스케입landscape 카아즈cards, 러브love 송song 카아즈cards, 언드and 모어more, 올all 크리에이터드created 유징using 이메일email 언드and 오퍼offer 템them 포어for 다운로우드download 안on 퍼시널personal 오어or 컴퍼니company 웨브사이트스websites 포어for 어a 피fee. (이메일을 이용한 생일축하 카드, 연하엽서 카드, 아름다운 풍경카드, 사랑 노래 카드 등을 각양각색으로 만들어 개인(회사) 홈페이지에 만들어 놓고, 이를 유료로 다운로드(Down Load) 서비스하는 곳이 있다).

퍼더모어Furthermore, 데어there 아아are 컴퍼니즈companies 댓that 오퍼offer 페이드paid 다운로우드download 서버서즈services 포어for 설레브러토어리celebratory 뮤직music 캄퍼지션즈compositions 애즈as 웰well. (또한 유료 축하 음악 작품을 다운로드 서비스하는 회사가 있다).

인In 더the 렐realm 어브of 모우벌mobile 칸텐트content 크리에이션creation, 데어there 이즈is 어a 그로우잉growing 이머전스emergence 어브of 포운phone 메일mail 컴퍼니즈companies 오퍼링offering 페이드paid 다운로우드download 서버서즈services 포어for 무드mood-엔핸싱enhancing 비디오우video 칸텐트content. (핸드폰 작품업으로 유료 기분전환 동영상 작품을 다운로드 서비스 하는 폰 메일 회사가 출현하고 있다).

인In 더the 모우벌mobile 칸텐트content 크리에이션creation 인더스트리industry, 데어there 아아are 비즈너서즈businesses 댓that 오퍼offer 다운로우더벌downloadable 모우벌mobile 앱러케이션즈applications 디자인드designed 투to 이밋emit 얼트러사닉ultrasonic 프리퀀시즈frequencies 디슬라익트disliked 바이by 머스키토우즈mosquitoes, 이펙티블리effectively 러펠링repelling 머스키토우즈mosquitoes 위씬within 에이a 투2-미터meter 레이디어스radius. (핸드폰 작품업으로 모기 퇴치기는 모기가 싫어하는 음파를 지속적으로 발생시켜 반경 2미터 내의 모기를 쫓아내는 다운로드형 핸드폰 작품업이 있다). 데어There 아아are 올소우also 모우벌mobile 칸텐트content 크리에이터즈creators 인in 더the 비즈너스business 어브of 프러두싱producing 비디오우즈videos 디자인드designed 투to 인두스induce 슬립sleep 언드and 프러모우트promote 사이컬라지컬psychological 릴랙세이션relaxation 쓰루through 모우벌mobile 포운phone 앱러케이션즈applications. (핸드폰 졸음유도 및 심리안정 동영상 작품업이 있다). 더The 모우벌mobile 칸텐트content 크리에이션creation 인더스트리industry 올소우also 인클루즈includes 더the 디벨럽먼트development 어브of 모우벌mobile 웨브web 게임즈games. (핸드폰 웹 게임 작품업이 있다). 데어There 아아are 비즈너서즈businesses 인in 더the 모우벌mobile 칸텐트content 인더스트리industry 댓that 프러바이드provide 리프레싱refreshing 비디오우즈videos 투to 쿨cool 다운down 언드and 프러바이드provide 릴리프relief 프럼from 더the 헛heat 웬when 뷰드viewed 안on 스마아트포운즈smartphones. (핸드폰에 시원한 동영상을 보여주어 더위를 식혀주는 작품업이 있다). 데어There 아아are 비즈너서즈businesses 인in 더the 모우벌mobile 칸텐트content 인더스트리industry 댓that 크리에잇create 앱러케이션즈applications 디자인드designed 투to 프러바이드provide 핑거finger 머사지즈massages 쓰루through 스마아트포운smartphone 바이브레이션즈vibrations, 에이밍aiming 투to 프리벤트prevent 헬쓰health 이슈즈issues 어소우시에이터드associated 월with 프렐롱드prolonged 스마아트포운smartphone 유서지usage. (핸드폰의 진동으로 손가락을 안마하여 성인병을 예방하는 작품업이 있다). 데어There 이즈is 어a 모우벌mobile 포운phone

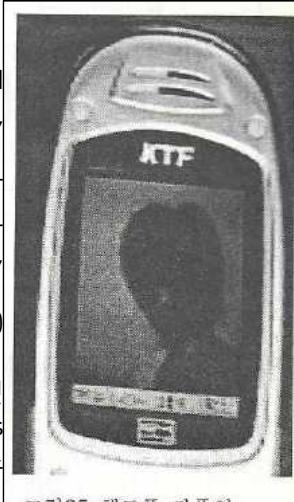


그림35 핸드폰 작품업

피그여Figure 써디파이브35: 모우벌Mobile 포운Phone 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (그림35 핸드폰 작품업)

비디오우video 캐어리오우카|karaoke 아아티스틱artistic 비즈너스 business. (핸드폰 동영상 노래방 작품업이 있다). 데어There 이즈is 어a 모우벌mobile 포운phone 웨더weather 인포어 메이션information, 개스gas 스테이션station 인포어메이션information, 언드and 로우케이션 location 인포어메이션information 아아티스틱artistic 비즈너스business. (핸드폰 날씨정보 주유정보, 위치정보 작품업이 있다).  
 인In 더the 퓨처future, 잇it 이즈is 익스펙터드expected 댓that 데어there 월will 비be 어a 서그니피컨트significant 인크리스increase 인in 아아티스틱artistic 비즈너서즈businesses 유털라이징utilizing 모우벌mobile 포운즈phones, 언드and 잇it 이즈is 앤티서페이터드 anticipated 댓that 디스this 월will 제너레이팅generate 어a 랫lot 어브of 애디드added 밸류 value. (앞으로 핸드폰을 이용하는 작품업이 많이 출현할 것이며, 이를 통해 많은 부가가치를 창출하리라 기대된다).

## 챕터Chapter 식스6: 퓨처Future 아캬페이션즈Occupations (6장 미래 직업)

6.1 아아티스틱Artistic 비즈너서즈Businesses 인in 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션 Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 작품업)

6.2 날러지Knowledge-베이스트based 비즈너서즈Businesses 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션 Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 지식업)

6.3 서비스Service 인더스트리즈Industries 인in 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션 Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 서비스업)

6.4 매녀팩처링Manufacturing 인더스트리즈Industries 인in 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션 Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 제조업)

6.5 애그리컬처Agriculture, 라이브스탁Livestock, 마이닝Mining, 언드and 피셔리즈Fisheries 인더스트리즈Industries 인in 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션 Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 농업, 축산업, 광업, 어업)

6.1 아아티스틱Artistic 비즈너서즈Businesses 인in 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션  
Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 작품업)

클래서퍼 케이션Clas- sification (구분)	필드Fiel- d(분야)	오우버뷰Overview 어브of 텍날러지Technolo- gy (기술개요)	서브Sub-인더스트리industry (세부업종)
이터널 Eterna- 라이프 life (영생)	릴리전 Religion (종교)	디the 아아트art 어브of 스피어리 추얼spiritual 파워 power (영력기술)	미셔너리Missionary (선교사), 클레릭Cleric (성직자), Sunday선데이 스쿨school 티처 teacher(주일학교교사), 릴리저스Religious 이스 테블리쉬먼트establishment 오퍼서officer(종교 시설단장사), 스컬프터Sculptor(조각가), 발런티어 Volunteer(자원봉사자)
에그지스 턴스 Existenc e(존립)	팔러틱스 Politics (정치)	파이어니링Pioneer- ing 언드and 어피년Opinion 코우오어더네이션 Coordination 텍닉스Technique- s (개척 및 의견조정기술)	아아트Art 프로모우션Promotion 스페셜리스- Specialist (작품진흥전문가), 에인션트Ancient 랜드Land 리커브리Recovery 스페셜리스트 Specialist (옛땅되찾기전문가), 디펜스Defense 스페셜리스트Specialist (국방전문가), 미디어 Media 스페셜리스트Specialist (언론전문가), 어 드미니스트레이티브Administrative 스페셜리스트 Specialist (행정전문가), 주디셜Judicial 스페셜 리스트Specialist (사법전문가), 내셔널National 웰쓰Wealth 크리에이션Creation 스페셜리스트 Specialist (국민부자만들기전문가), 디플러매틱 Diplomatic 스페셜리스트Specialist (외교전문 가), 인포어메이션Information 언드and 커뮤니케 이션Communication 프로모우션Promotion 스페 셜리스트Specialist (정보통신진흥전문가), 니고 우쉬에이션Negotiation 스페셜리스트Specialist (협상전문가), 사이언스Science 언드and 텍날러 지Technology 보우케이션Vocational 트레이닝 Training 스페셜리스트Specialist (과학기술직업 훈련전문가), 컨스트럭션Construction 언드and 트랜스포테이션Transportation 스페셜리스트 Specialist (건설교통전문가), 트레이드Trade 언 드and 인더스트리Industry 스페셜리스트 Specialist (통상산업전문가), 아이솔레이션 Isolation 어브of 인베이딩Invading 컨트리즈 Countries 스페셜리스트Specialist (침략국고립시키기전문가)
이카너미 Economy (경제)		머니-메이킹 money-making 텍날러지 technology (돈벌 게 해주는 기술)	멤버쉽Membership 스페셜리스트Specialist (멤 버쉽전문가), 네트워크Network 그룹Group 시이오 우CEO 멤버Member (네트워크그룹사장멤버), 시 큐리티즈Securities 스페셜리스트Specialist (증 권전문가), 포런Foreign 익스체인지Exchange 스페 셜리스트Specialist (환차익 전문가), 펀딩 Funding 스페셜리스트Specialist (펀딩전문가), 기프트Gift 트레이딩Trading 스페셜리스트 Specialist (선물거래전문가), 오일Oil 달러Dollar

			스페셜리스트Specialist (오일달러전문가), 파이낸셜Financial 스페셜리스트Specialist (재무전문가), 에커나믹Economic 플래닝Planning 스페셜리스트Specialist (경제기획전문가), 레이버-매너지먼트Labor-Management 스페셜리스트Specialist (노사전문가), 스트러티직Strategic 파트너쉽Partnership 스페셜리스트Specialist (전략적제휴전문가), 애셋Asset 매너지먼트Management 스페셜리스트Specialist (재산관리전문가)
	아카페이션 Occupation (직업)	탤런트Talent 디스커버리Discovery 텍닉Technique (재능발굴기술)	지아이피GIP 크리에이티브Creative 에저케이션Education 스페셜리스트Specialist (GIP 창조 교육 전문가), 에저케이션Education 언드and 트레이닝Training 인스트럭터Instructor (교육훈련교사), 스타아텀Startup 잉큐베이션Incubation 텍닉스Techniques (창업보육기술), 팀Team 프로젝트Project 텍닉스Techniques (팀프로젝트기술)
	차일드케어 Childcare(보육)	차일드Child 케어 care 텍날러지technology (보육기술)	차일드케어Childcare 워커Worker (유아보육사), 케어기버Caregiver (보모), 프리네이털Prenatal 에저케이션Education 스페셜리스트Specialist (태교전문가), 서빙Serving 차일드케어Childcare 스페셜리스트Specialist (섬기는 보육전문가), 아티피셜Artificial 인세미네이션Insemination 텍니션Technician (인공수정)
셰링 Sharing 해피너스 happiness (행복공유)	아아트 Art (예술)	이모우셔널Emotional 인덕션induction 텍닉스techniques (감성유도기술)	커미디언Comedian (개그맨), 싱어Singer (가수), 페인팅Painter (화가), 컴포우저Composer (작곡가), 탤런트Talent (탤런트), 프로우그램Program Host/Emcee호우스트/엠시(프로그램진행사회자), 나벌러스트Novelist (소설작가), 스크린라이터Screenwriter (시나리오작가), 드라마Drama 라이터Writer (드라마작가), 보우컬리스트Vocalist (성악가), 인스트러멘털리스트Instrumentalist (악기연주자), 컨덕터Conductor (지휘자), 콰이어Choir 멤버Member (성가대), 카툰아트Cartoonist (만화가), 버추얼Virtual 게임Game 라이터Writer (가상게임작가), 게임Game 프로그래머Programmer (게임프로그래머), 씨어터/필름Theater/Film 디자이너Designer (연극영화디자이너), 웹브Web 디자이너Designer (웹디자이너), 퍼퍼티어Puppeteer (인형극), 프로그래머Programmer (프로그래머)
	피지컬 Physical 트레이닝 Training (체육)	어치브먼트 Achievement 인덕션Induction 텍날러지 Technology (성취유도기술)	스포어트스Sports 마아커터marketer (스포츠마케터), 버추얼virtual 게임game 애슬릿athlete (가상게임선수), 사커soccer 플레이어player (축구선수), 베이스볼baseball 플레이어player (야구선수), 갈프golf 플레이어player (골프선수), 배스켓볼basketball 플레이어player (농구선수), 풋볼football 플레이어player (풋볼선수), 밸리볼volleyball 플레이어player, (배구선수), 테너스

			tennis 플레이player (테니스선수), 애슬릿athlete (스포츠선수), 셰프chef (요리사)
컬처 Culture (문화)	인텔렉추얼Intelle ctual 인덕션 induction 텍날러지technolo gy (지성유도기술)	퍼포어밍Performing 아아트스arts 마아커터 marketer (공연마케터), 퍼포어밍performing 아 아트스arts 플래너planner (공연기획), 프러페서 professor (교수), 스칼러scholar (학자), 글로우 벌global 컬처culture 앤배서더ambassador (세 계문화소개자), 뮤직music 디렉터director (뮤직 디렉터), 다커멘터리documentary 필메이커 filmmaker (다큐멘 타리카메라작가), 네이밍 naming 엑스퍼트expert (작명가), 뉴즈news 앵 커anchor (뉴스앵커), 비디오우video 아아터스트 artist (비디오아티스트), 저널러스트journalist (언론인), 매너지먼트management 컨설턴트 consultant (경영컨설턴트), 라이팅lighting 디자 이너designer (조명사), 스테이지stage 디자이너 designer (무대장치), 사이버cyber 이벤트event 플래너planner (사이버행사기획), 인터내셔널 international 로여lawyer (국제변호사), 사이멀 테이너어스simultaneous 인덮러터interpreter (동시통역사), 카피라이트copyright 매너저 manager (저작권관리사), 컬처culture 스페셜리 스트specialist (문화 전문가), 투어리즘tourism 스페셜리스트specialist (관광전문가)	
인벤션 Inventio n (발명)	웨브Web 이던 Eden 립러덕 reproduction 텍 날러지technology (웹에덴동산 재현 기술)	앤티-에이징Anti-aging 텍날러지technology 스 페셜리스트specialist (노화방지기술), 안트립러너 entrepreneur (창업자), 벤처venture 캐퍼털리스 트capitalist (벤처인), 매너저manager (경영자), 오토메이션automation 엑스퍼트expert (자동화 전문가), 인텔러전트intelligent 템프러처 temperature 컨트로울control 스페셜리스트 specialist (지능온도조절전문가), 인텔러전트 intelligent 휴미더티humidity 컨트로울control 스페셜리스트specialist (지능습도조절전문가), 인 텔러전트intelligent 프레셔pressure 컨트로울 control 스페셜리스트specialist (지능기압조절전 문가), 웨브web 서버server 스페셜리스트 specialist (웹서버전문가), 스타아텀startup 파운 더founder (벤처기업인), 웨브web 디자이너 designer (웹화전문가), 하이드로전hydrogen 엔 진engine 인벤터inventor (수소엔진발명가), 리 모우트remote 워크work 스페셜리스트specialist (원격업무전문가), 웨브web 에디터editor (웹편집 전문가), 이-러닝e-learning 스페셜리스트 specialist (e-learning전문가)	
디재스터 Disaster 리커브리 recover y (재난)	디재스터 Disaster (재난)	아브저베이션 Observation 어브 of 내처럴natural 디재스터즈 disasters (천재지	인바이런멘털environmental 스페셜리스트 specialist (환경전문가), 내처럴natural 디재스터 disaster 스페셜리스트specialist (자연재해전문 가), 미티오어럴라지컬meteorological 아브저베 이션observation (기상관측업), 디재스터disaster

극복)		변관측), 셀터링 sheltering 텍날러지technology (피신기술), 트래픽 traffic 액서던트 accident 리커브리recovery (교통사고극복)	언드and 어쓰퀘이earthquake 오터매틱 automatic 셀터shelter 스페셜리스트specialist (재난·지진자동피신전문가), 태풍typhoon 오터매틱automatic 셀터shelter 스페셜리스트specialist (태풍자동피신전문가), 파여fire 오터매틱automatic 셀터shelter 스페셜리스트specialist (화재자동피신전문가), 트래픽traffic 플로우flow 스페셜리스트specialist (교통흐름전문가)
-----	--	---	---

## 6.2 날러지Knowledge-베이스트based 비즈너서즈Businesses 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 지식업)

클래스퍼 케이션Clas- sification (구분)	필드Field (분야)	오우버뷰Overview 어브of 텍날러지Technology (기술개요)	서브Sub-인더스트리industry (세부업종)
날러지- 베이스트 Knowle- dge-bas- ed 인더- 스트리 industry (지식업)	오디오우 비주얼 Audiovisu- al 러코어 딩 recording (영상 음 반)	피시PC 언드and 온라인online 게임game 소프트웨어software, 비디오우video 언드and 티비TV 애니메이션animation 포어for 디비디-람DVD-ROM, 게임game 컨소울즈consoles 포어for 호움 home 유스use, 멀티미디어 multimedia (PC · 온라인용 게임소프트 비디오 및 TV용 애니메이션 DVD-ROM용, 게임소프트 가정용 게임기, 멀티미디어)	비디오우Video, 앨범album, 애니메이션animation, 게임game 소프트웨software, 캐릭터즈 characters (영상, 음반, 애니메이션, 게임소프트, 캐릭터)
	이-퍼블리 싱 e-publish ing (전자출판)	일렉트라닉Electronic 퍼블리싱 publishing 텍스트북스 textbooks, 프로우그램즈 programs, 포우터그래프스 photographs, 언드and 리스트slists 릴레이티드related 필즈 fields (전자출판교재, 프로그램, 사진, 목록관련분야)	이-퍼블리싱e-publishing, 시디 CD 티칭teaching 머티어리얼즈 materials (전자출판, CD 교재)
	투어리점 Tourism (관광)	썸Theme 파아크스parks, 컨벤션convention 센터즈centers, 하이-엔드high-end 컬처럴 cultural 투어리점tourism 이벤트 events, 커시노우즈casinos, 디스팅크티브distinctive 레저 leisure 인더스트리즈industries, 패커지Package 투어즈Tours	투어리점Tourism, 썸theme 파아크park, 이코우투어리점 ecotourism 애드벤처adventure 투어리점tourism, 루럴rural 투어리점tourism, 헬쓰health 투어리점tourism, 에저케이션 educational 투어리점tourism, 투어리점tourism 디밸럽먼트

		(주제공원, 컨벤션센터, 고급문화관광 이벤트, 카지노, 특색있는 레저산업, Package Tours)	development (관광업, 주제공원, 생태관광 모험관광, 농촌관광, 보건 관광, 교육관광, 관광지개발)
	메더컬 Medical 서버서즈 services (의료 서 비스)	Medical메더컬 서비스service 에이전시agency 서비스service, 오어리엔탈oriental 메더션medicine, alternative올터너티브 메더션medicine, 아웃페이션트outpatient 트릿먼트treatment 센터center, 페이드paid 엘더리elderly 호움home, 스피치speech 세러피therapy, 아아트art 세러피therapy (의료업무대행서비스, 한의학, 대체 의학, 외래치료센터, 유료노인홈, 언어치료, 미술치료)	메더컬Medical 디바이스device 매녀팩처링manufacturing, 뮤직Music 쎄러피스트therapist, 포우스트파아텀postpartum 케어care 케어care (의료기기제조, 음악치료사, 산후조리관리)
	에저케이 셔널 Educatio nal 서버 서즈 services (교육 서 비스)	프레젠테이션Presentation 텍날 러지technology 서포어트 support 프라젝트project, 에저 케이셔널educational 하아렐 hardware, 에저케이셔널 educational 소프트웨어 software, 인터넷Internet 캔텐 트content, 사이버cyber 에저케 이션education (프리젠테이션 기술지원사업, 교육용 하드웨어, 교육소프트웨어, 인터넷 컨텐츠, 사이버교육)	인터넷Internet 커뮤니케이션 communication 트레이닝 training, 사이버Cyber 에저케이 션Education, 컨텐트Content 프 러덕션Production (인테넷통신훈 련, 사이버교육, 컨텐츠작품제작)
	웰페어 Welfare 서버서즈 services (복지서비스)	페이드Paid 웰페어welfare 서비스service 포어for 디the 엘더리 elderly (유료노인복지서비스)	웰페어Welfare 퍼실러티즈facilities 포어for 디the 엘더리elderly (노인복지시설업)
매녀팩처 링 Manufa cturing 서포어트 support (제조업 지원)	디자인 Design (디자인)	프라덕트Product 디자인design (호움home 업라이언시즈appliances, 커뮤니케이션communication 이큅먼트equipment, 프리시전precision 이큅먼트equipment, 오토모우빌즈automobiles, 스펙터컬spectacle 프레임즈frames, 텍스타일textile), 비저월visual 디자인design (그래픽graphic	프라덕트Product 디자인design, 패키징packaging 디자인design 컴퓨터computer 그래픽graphic 디자인design, 인티어리어interior 디자인design, 인바이런멘털environmental 디자인design 인포어메이션Information 언드and 커뮤니케이션communication, 인바이런멘털environmental

		<p>이미저즈images, 캐릭터즈characters, 디스플레이즈displays, 라이팅 lighting, 인티어리어interior), 패션fashion 디자인design (제품디자인(가전제품, 통신기기, 정밀기기, 자동차, 안경테, 텍스타일), 시각디자인(그래픽 영상, 캐릭터, 디스플레이, 조명, 인테리어), 패션디자인)</p>	<p>에너지energy, 스페이스space 유털러제이션utilization, 라아지-스케일large-scale 컨스트럭션construction (제품디자인, 포장디자인 컴퓨터그래픽디자인, 인테리어디자인, 환경디자인)</p>
엔지니어링 Engineering (엔지니어링)		<p>에스오씨SOC 퍼실러티즈 facilities, 펫로우케미컬즈 petrochemicals, 스틸steel 언 드and 누클리어nuclear 파워 power 플랜트plants, 인바이 런멘털environmental 언더그라 운드underground 퍼실러티즈 facilities, 바이오우텍날러지 biotechnology, 스페이스space, 에이비에이션aviation (SOC시설물, 석유화학, 제철 및 원자력발전소, 환경부문지하시설물, 생명공학, 우주, 항공)</p>	<p>인포어메이션Information 언드 and 커뮤니케이션 communication, 인바이런멘털 environmental 에너지energy, 스페이스space 유털러제이션 utilization, 라아지-스케일 large-scale 컨스트럭션 construction (정보통신, 환경에 너지, 공간활용, 대형건설)</p>
매너지먼트Management 컨설팅consulting (경영컨설팅)		<p>매너지먼트Management 컨설팅 Consulting 파이낸셜Financial 스트럭처Structure, 매너지먼트 Management 인포어메이션 Information 시스템System, 매 너지먼트Management 스트래터 지Strategy, 마아커팅Marketing (경영컨설팅 재무구조, 경영정보 시스템, 경영전략, 마케팅)</p>	<p>매너지먼트Management 인포어 메이션Information 시스템 system 비즈несbusiness, 어카 운팅accounting 인포어메이션 information 시스템system 비즈 несbusiness (경영정보시스템 업, 회계정보시스템업)</p>
애드버타 이징 Advertising 리서치 research 언드and 디벨롭먼 트 development (광고 연구개발)		<p>컨설팅Consulting 언드and 멀티 미디어multimedia 컨텐트 content 프러덕션production (컨설팅겸업, 멀티미디어 컨텐츠 제작)</p>	<p>인터내셔널international 애드버타이징advertising 엑스퍼트expert (국제광고전문가)</p>

### 6.3 더The 서비스service 인더스트리industry 어브of 컬처럴cultural 웍스works (작품화 사회의 서비스업)

클래스퍼 케이션Cla ssificatio n (구분)	필드Field (분야)	오우버뷰Overview 어브of 텍날러지Technology (기술개요)	서브Sub-인더스트리indus try (세부업종)
디the 인 포어메이 션 informati on 서비스 service 인더스트 리 industry (정보서비 스업)	인포어메이션 Information 언 드and 커뮤니케 이션 Communication 서버서즈 Services (정보 통신서비스)	비디오우 Video 커뮤니케이션 communication 서비스, 메시징 messaging 서버서즈 services, 로우케이션 -베이스트 location-based 서 버서즈 services, 와이드밴드 wideband 시디에메이-베이스 트 CDMA-based 와일리스 wireless 커뮤니케이션 communication, 밸류-애디드 value-added 커뮤니케이션 communication 서비스 (영상통신서비스, 문 자통신서비스, 위치정보서비스, 광대역 CDMA 방식의 전파통 신, 부가통신서비스)	택시Taxi 콜링calling 서비스service 니어near 더the 디파아처departure 포인트point,인포어메이션I nformation 세크러테어리secretary, 아엠티-투 싸우전드IMT-2000, 와일리스Wireless 픽스트-라인fixed-line 커뮤니케이션communicat ion (출발지근처택시호출서비 스, 정보비서, IMT-2000, 무선고정통신)
	소프트웨어 Software (소프 트웨어)	아아터피셜Artificial 인텔리전스intelligence, 머쉰machine 랭궈지language, 프로우그래밍programming 랭궈저즈languages, 모우벌mobile 디바이서즈devices, 인터넷internet, 시큐러티security, 인포어메이션information 릿리벌retrieval, 오피스office 오퍼메이션automation, 멀터미디어multimedia (인공지능, 컴퓨터잉한기계어, 잉한컴퓨터언어, 모바일 디바이스, 인터넷, 보안, 정보검색, 사무자동화, 멀티미디어)	아브젝 Object 레커그니션 recognition, 아그멘터드 augmented 리앨러티 reality, 인터넷 internet 커뮤니케이션 communication, 이-카머 스 e-commerce, 인터넷 internet 웨브 web 아아 트 art 서비스services (사물인식, 증강현실, 인터 넷통신, 전자상거래, 인터 넷웹작품서비스)
	브로드캐스트 Broadcast 대터 data 서비스 service (방송데 이터서비스)	디저 Digital 터레스트리얼 terrestrial 브로드캐스팅 broadcasting, 케이벌 cable 티비 TV, 인터넷 internet 브로 드캐스팅 broadcasting, 유튜 브 YouTube (디지털공중파 방	어디셔널Additional 커뮤니케이션communicat ion 서비스services, 디저털digital 브로드캐스팅broadcastin g, 웨브캐스팅webcasting, 유튜버YouTuber

		송, 케이블 TV, 인터넷방송, 유튜브)	(부가통신서비스, 디지털방송, 웹방송, 유튜버)
서비스 인더스트리 industry (서비스업)	푸드Food (식품)	프러퍼드Preferred 푸드food 텍날러지technology (선호식품기술)	안On-디맨드demand 푸드food 프러바이더provider, 인스턴트instant 소이빈soybean 페이스트paste, 스투stew, 누new 래멘ramen, 김치kimchi 리서치research 언드and 매너팩처링manufacturing, 드라이빙driving 차이니즈Chinese 푸드food 서플라이즈supplies (주문형식품프로바이더, 인스턴트된장, 찌개, 뉴라면, 김치연구제조, 운전 중식사용품)
	클로우딩 Clothing (의류)	프러퍼드Preferred 클로우딩clothing 텍날러지technology (선호의류기술)	써멀 Thermal 언드 and 휴미더티-레귤레이팅 humidity-regulating 클로우딩 clothing, 평크셔널 functional 언더웨어 underwear 디자인 design, 패션 fashion 디자인 design (온습기압조절의류, 기능성내의 디자인, 패션디자인)
	레지던스 Residence(주거)	릴Real 에스테이트estate 업레이절appraisal (부동산감정)	릴Real 에스테이트estate 인베스먼트investment 애널리시스analysis, 인바이런먼털environmental 임팩트impact 어세서assessor, 아아티피셜Artificial 인텔러전스intelligence 하우징housing, 더메스틱domestic 서비스service 프러바이더provider, 케어기버caregiver, 서러겟surrogate 차일드child (부동산투자분석, 환경영향평가사, 인공지능주택, 가사서비스사, 간병인,

			대리자녀) 글로우벌Global 이-카머스e-commerce, 스토어Store 매너지먼트management 컨설턴트consultant, 일렉트라닉Electronic 디파아트먼트department 스토어store, 홈Home 샵shopping 웨브사이트website, 셀프-어셈블리Self-assem bly 피시PC 리테일러retailer, 온라인Online 카아car 딜러쉽dealership, 인터내셔날International 디스트리뷰션distribution 스페셜리스트specialist (월드전자상거래, 매장관리사, 전자백화점, 홈쇼핑사이트, 자가조립PC판매사이트, 자동차판매사이트, 국제유통전문가)
	샵Shopping (쇼핑)	인포어메이션 Information 안 on 어포어더별 affordable 언 드 and 하이-퀄러티 high-quality 머티어리얼즈 materials (싸고 좋은 물건 소재 정보)	

#### 6.4 매너팩처링Manufacturing 인더스트리즈Industries 인in 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society (작품화 사회의 제조업)

클래스퍼 케이션Cla ssificatio n (구분)	필드Field (분야)	오우버뷰Overview 어브of 텍날러지Technology (기술개요)	서브-인더스트리Sub-indus try (세부업종)
일렉트라 닉 Electroni c 인포어 메이션 information (전자 정보)	컴퓨터 Computer (컴퓨터)	디비디-롬/DVD-ROM/RAM, 드라이브drive, 스피치Speech 레커그니션recognition 텍날러지technology 서치such 애즈as 버추얼virtual 리얼리티reality 컴퓨터computer, 에이치피시HPC, 시디롬CDRW 드라이브drive, 쓰리디3D 디스플레이display, 핸드리턴handwritten 다커멘트document 레커그니션recognition 텍날러지technology (DVD-ROM/RAM, 드라이브, 가상현실컴퓨터, HPC, CDRW드라이브, 3차원디스플레이,	매너팩처링Manufacturing 어브of 핸드hand 컴퓨터즈computers, 포터블portable 퍼시널personal 인포어메이션information 디바이서즈devices, 시디롬CDRW 드라이브즈drives (핸드컴퓨터, 휴대용 개인정보기기, CDRW 드라이브 제조업)

		수기문서인식기술 등 음성인식기술)	
세미컨덕터Semiconductor(반도체)		안-디맨드On-demand 세미컨덕터semiconductor, 하이-스피드high-speed 드램DRAM, 아엠티-투싸우전드 아이시IMT-2000IC, 브로드밴드broadband 네트워크network 아이시IC, 보이스voice 언드and 비디오우video 시그널signal 프라세싱processing 아이시IC, 아이시IC 포어for 컴플렉스complex 커뮤니케이션communication, 인텔러전트intelligent 컨트로울control (주문형반도체, 고속DRAM, IMT-2000IC, 광대역네트워크 IC, 음성·영상신호처리IC, 복합통신용IC, 지능형제어)	소프트웨어-인텐시브Software-intensive 세미컨덕터즈semiconductors, 세미컨덕터Semiconductor 마이로우-디자인micro-design 세미컨덕터Semiconductor 마이로우-모듈드micro-module (소프트웨어집약형반도체, 반도체 미세 설계 반도체 미세 금형)
디저털Digital 업라이언시즈appliances(디지털가전)		디티비DTV, 디비디DVD, 디비시DVC, 엠디MD (DTV, DVD, DVC, MD)	하이-데퍼니션High-definition 티비TV, 엘시디LCD 티비TV, 티비TV 인포어메이션information 터미널러제이션terminalization, 엠플MP 플레이player, 디비디DVD 아디오우audio, 수퍼super 아디오우audio 시디CD 매너팩처링manufacturing 인더스트리industry (고선명 TV, LCDTV, TV의 정보단말기화, MP플레이어, DVD오디오, 슈퍼오디오 CD 제조업)
커뮤니케이션communication 이큅먼트equipment(통신기기)		커뮤니케이 Communication 멀터미디어 Multimedia 터미널 Terminal, 에이티엠 ATM, 랜 LAN 디바이스 Device 와일리스 Wireless 랜 LAN, 시디에메이 CDMA, 지에센 GSM, 피시에스 PCS, 리스크 Risk 디텍터 Detector (통신 멀티미디어 단말기, ATM, LAN 기기 무선 LAN, CDMA, GSM, PCS, 위험감지기)	매너팩처링Manufacturing 어브of 커뮤니케이션communication 이큅먼트equipment 베이스트based 안on 와일리스wireless 터미널terminal 코우들러스codeless 포운즈phones 서치such 애즈as 얼트러-스몰ultra-small 모우벌mobile 포운즈phones 언드and 피시에스PCS, 이그지스팅existing 와이어드wired

			터미널terminal 시디에메이-릴레이티드CDMA-related 텍날러지즈technologies (초소형이동전화, PCS등 무선단말 코드리스폰, 기존유선단말 CDMA관련기술을 기반으로 한 통신장비 제조업)
	메저먼트 Measure ment 이큅먼트 equipmen t (정말측정 장비)	메저링 measuring 이큅먼 equipment, 얼랄므로 alarm 시스템 system (측정장비, 경보장치)	어쓰퀘이Earthquake 오토매틱automatic 메저링measuring 인스트러먼트instrument, 웨더weather 마너터monitor, 타이푼typhoon 오토매틱automatic 얼랄므로alarm (지진자동측정기, 기상관측기, 태풍자동경보기)
바이오우 bio 메디컬me dical 인바이런 먼트envir onment (생물의약 환경)	바이알러 지 Biology (생물)	바이오우파아머수티컬즈Biopharmaceuticals, 저네티클리genetically 마더파이드modified 크랩스crops, 셀Cell 컬처culture 텍날러지technology, 디에네이DNA 신씨사이저synthesizer, 바이오우센서biosensor (생물농약, 유전자재조합 작물, 세포배양기술, DNA 합성기, 바이오센서)	바이오우-서버서즈Bio-services, 바이오우-인바이런먼트Bio-environment, 바이오우-애그리컬처bio-agriculture, 바이오우메디컬biomedical, 바이오우-리서치bio-research 서포어트support 이큅먼트equipment, 앤티-에이징anti-aging, 뉴new 플랜트plant (바이오서비스, 바이오센서, 생물환경, 생물농업, 생물의학, 바이오연구지원기기, 노화방지, 신동식물)
	파아머수 티컬즈pha rmaceuti cals (의약)	앤티바이아틱스Antibiotics, 앤타이캔서anticancer 드러그즈drugs, 앤티바이럴antiviral 드러그즈drugs, 카아디오우베스컬러cardiovascular 디지즈disease 트릿먼트스treatments, 브레인brain 디지즈disease 트릿먼트스treatments, 바이오우파아머수티컬즈biopharmac	베어리어 Various 파아머수 티컬 pharmaceutical 스페 셜리스트 specialist (각종 의약전문가)

		euticals (항생제, 항암제, 항바이러스, 심혈관계질환, 뇌질환치료제, 바이오제품)	
	아아터피 설artificia l 오어건org an (인공장기)	아아터피셜 Artificial 오어건 organ 매너팩처링 manufacturing, 아아터피 셜 Artificial 오어건 organ 트랜즈플 랜테이션 transplantation (인공장기 제조, 인공장기이식)	저네틱 Genetic 디지즈 disease 프리벤션 prevention, 아아터피셜 artificial 팬크리어스 pancreas, 아아터피셜 artificial 하아트 heart 트 랜즈플랜테이션 transplantation, 사이보어 그 cyborg, 바이오우텍날러 지 biotechnology (유전병 방지, 인공췌장, 인공심장 이식, 인조인간, 생명공학)
	인바이런 먼트Envir onment (환경)	웨이스트 Waste 매너지먼트 management, 인바이런먼털 environmental 엔저니링 engineering, 인바이런먼털 environmental 컨설팅 consulting, 클린 clean 머티어리얼 material 서브스티튜션 substitution (폐기물처리, 환경엔지니어링 환경컨 설팅, 청정원료대체)	인바이런멘털 Environmental 인프러스트럭처 infrastructure, 인바이런멘털 environmental 컨설팅 consulting, 에너지-이피션트 energy-efficient 매너팩처링 manufacturing 프라세서즈 processes, 펄루션 pollution 프리벤션 prevention 텍날러지 technology, 클린 clean 프러덕션 production 텍날러지 technology, 인바이런멘털 environmental 엔저니링 engineering, 인바이런멘털 environmental 이큅먼트 equipment 매너팩처링 manufacturing, 웨이스트 waste 매너지먼트 management, 인바이런먼트 environment (환경기초시설분야, 환경컨 설팅, 에너지 절약관련 제 조공정, 오염저감형공정 분 야, 청정생산기술분야, 환 경엔지니어 링, 환경설비제

			조, 폐기물 처리(재활용 시스템), 환경)
머티어리얼materi al 케미스트리chemistry (소재화학)	뉴 New 머티어리 얼 파인 Fine 서래믹 Ceramic (신소재파 인세라믹)	얼트러-로우Ultra-low 템프러처temperature 스트럭처럴structural 머티어리얼즈materials, 메탈metal 메이트릭스matrix 컴파짓스composites, 서래믹ceramic 센서즈sensors, 멀티펑크셔널multifunctional 파이버즈fibers, 하이-템프러처high-temperature 알로이즈alloys, 라이트웨잇lightweight 엔진engine 알로이즈alloys, 수퍼컨덕터즈superconductors, 인텔러전트intelligent 보울터지-드리번voltage-driven 액트유에이터즈actuators, 멀티펑크셔널multifunctional 퓨얼즈fuels (극저온용 구조재료, 금속박소재 세라믹 센서, 복합기능섬유, 초내열합금, 경량엔진합금, 초전도체, 지능전압형 엑츄에이터, 다기능성연료)	서래믹 Ceramic 센서즈 sensors, 컴파짓 composite 평크셔널 functional 파이버즈 fibers, 압틱 optic 센서즈 sensors, 라이트웨잇 lightweight 엔진 engine 알로이즈 alloys, 수퍼컨덕 터즈 superconductors, 리 사이컬드 recycled 팔리머 즈 polymers, 캐털리스트 스 catalysts 포어 for 인바 이런멘털 environmental 인더스트리즈 industries (세라믹센서, 복합기능섬유, 옵티센서, 경량엔진합금, 초전도체, 재활용고분자, 환경산업용 촉매담제)
	프리시전precision 케미스트리chemistry (정밀화학)	하이-퍼포어먼스 High-performance 코우팅 coating 애드히시브 adhesive, 멀티펑크셔널 multifunctional 퓨얼 fuel (고성능도료접착제, 다기능성연료)	프리시전 Precision 케미스 트리 chemistry, 인바이런 멘털리 environmentally 프 렌들리 friendly 프라덕트 스 products (정밀화학, 환 경적합형제품)
에너지 Energy (에너지)	에너지 Energy (에너지)	소울러 Solar 에너지 energy, 하이브 러드 hybrid 파워 power 제너레이션 generation, 원드 wind 파워 power 제너레이션 generation, 하이드로전 hydrogen 스토어리지 storage 언드 and 유탈러제이션 utilization 인더스 트리 industry (태양열, 복합발전, 풍 력발전 수소저장 및 이용산업)	하이드로전 Hydrogen 엔 진 engine, 누클리어 Nuclear 엔진 engine, 레 이저 Laser 미설 missile 디펜스 defense 시스템 system (수소엔진, 원자력엔진, 레이저미사일방어기)
	누클리어n uclear 파워powe r(원자력)	누클리어 Nuclear 퓨전 fusion 파워 power 제너레이션 generation, 누클 리어 nuclear 파워 power 제너레이 션 generation, 어타믹 atomic 엔진 engine 포어 for 에어크래프트 aircraft, 어타믹 atomic 엔진 engine 포어 for 비이컬즈 vehicles (핵융합발 전, 원자력발전, 항공기용원자력엔진, 차량용원자력엔진)	누클리어 Nuclear 퓨전 fusion 파워 power 제너레 이션 generation 시스템 system, 누클리어 nuclear 파워 power 제너레이션 generation 시스템 system (핵융합발전시스템, 원자력 발전시스템)

	<p>메카트로닉스 Mechatronics (메카트로닉스)</p>	<p>엔시 NC 머신 machine 툴즈 tools, 피엘시 PLC 일렉트라닉스 electronics, 캐드/캠 CAD/CAM (NC 공작기계, PLC 트로닉스 CAD/CAM)</p>	<p>에페메스FMS, 에페이FA, 시아엠CIM, 이알피ERP, 피디엠PDM, 엔시NC 머신Machine 툴즈Tools, 디자인Design 인트러덕션Introduction (FMS, FA, CIM, ERP, PDM, NC공작기계, 디자인소개)</p>
<p>머쉬너리 machiner y 인더스트 리industr y (기계산업)</p>	<p>카야Car 일렉트라 닉스Elect ronics (카 일렉트로 닉스)</p>	<p>에이비에스 ABS, 에어백그 airbag, 오토매틱 automatic 내버게이션 navigation 시스템 system, 일렉트릭 electric 카야 car, 하이드्र전 hydrogen 카야 car, 헤드-업 head-up 디스플레이 display, 컬리전 collision 워어닝 warning 시스템 system, 엔진 engine 투닝 tuning, 어노써라즈드 unauthorized 트랜스미션 transmission 시스템 system (ABS, 에어백, 자동항법장치 전기자동차, 수소자동차, 헤드업디스플레이, 충돌경보장치 엔진매니아 무단변속기)</p>	<p>엔진 Engine 매너지먼트 management 시스템 system, 지피에스 GPS 트래킹 tracking 디바이스 device 포어 for 패선저 passenger 카야즈 cars, 일렉트릭 electric 카야즈 cars, 에이비에스 ABS, 에어백그ز airbags, 내버게이션 navigation 시스템 system (엔진매니지먼트시스템, 위치추적장치부착승용차 전기자동차, ABS, 에어백 네비게이션시스템)</p>
	<p>프리시전 옵틱 Precision optics (정밀광학)</p>	<p>디저털Digital 캐머러camera, 줌Zoom 버나콜러즈binoculars, 멀티미터Multimeter, 메더컬Medical 인포어메이션information 시스템system, 레이저Laser 앱리케이션application 디바이스device, 이미징Imaging 다이어그나스틱diagnostic 이큅먼트equipment, 압티컬Optical 메저먼트measurement 인스트러먼트instrument (디지털카메라, 줌상안경, 멀티미터, 의료정보시스템, 레이저응용기기, 영상진단기 광계측기)</p>	<p>메저먼트Measurement 인스트러먼트스Instrument s 인클루딩including 오실러스코وب스oscilloscop es, 메더컬medical 이미징imaging 디바이서즈devices, 압티컬optical 메저먼트measurement 디바이서즈devices, 디저털digital 캐머러즈cameras, 레이저laser 애플리케이션즈applications, 메더컬medical 인포어메이션information 시스템즈systems (계측기기의 Oscilloscope 의료영상진단기 광계측기 의료기기제조, 디지털카메라 레이저응용기기 의료정보시스템)</p>
	<p>에어로우 스페이스</p>	<p>에어크래프트 Aircraft 컴포우넌트스 components, 에어크래프트 aircraft</p>	<p>에어크래프트 Aircraft 어셈블리 assembly, 메인터넌</p>

	Aerospace (항공우주)	엔진 engines, 세탈랏스 satellites (항공기부품, 항공기 엔진, 인공위성)	스 maintenance, 지피에스 GPS, 스페이스 Space shuttle 인더스트리 industry, 서브머린 Submarine 아페레이션 operation, 스페이스쉽 Spaceship 보어딩 boarding, 오토매틱 Automatic 내버게이션 navigation 시스템 system (항공기기체조립, 정비, GPS 우주왕복선업 수중작업 우주선승선업, 자동항법장치)
	로우봇Robot 매녀팩처링 만ufacturering (로봇제조)	로우봇 Robot 매녀팩처링 manufacturing, 로우봇 Robot 패브리케이션 fabrication 텍날러지 technology, 로우봇 Robot 파아트스 parts, 로우봇 Robot 컨트로울 control (로봇제조로봇제작기술, 로봇부품, 로봇제어)	로우봇 Robot 디자인 design, 로우봇 robot 파아트스 parts, 인더스트리얼 industrial 로우봇 robot 컨트로울 control (로봇설계, 로봇부품, 산업용로봇제어)

6.5 애그리컬처Agriculture, 라이브스탁Livestock, 마이닝Mining, 언드and 피셔리즈Fisheries  
인더스트리즈Industries 인in 디the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우  
사이이티Society (작품화 사회의 농업, 축산업, 광업, 어업)

클래스퍼 케이션Classificatio n (구분)	필드Field (분야)	오우버뷰Overview 어브of 텍날러지Technology (기술개요)	서브Sub-인더스트리industry (세부업종)
애그리컬처 Agriculture 언드 and 라이 브스탁 livestock, 마이닝 mining 언드 and 피싱 fishing (농,축산 광,어업)	어드밴스트 Advanced 애그리컬처 agriculture (첨단농업)	트러디셔널 Traditional 베지터벌 vegetable, 플라워 flower, 시들링 seedling, 프루트 fruit 언드 and 베지터벌 vegetable, 플라워 flower, 시들링 seedling 프러덕션 production 인더스트리 industry, 베버리지 Beverage, 에어러매틱 aromatic 플랜트 plant, 퍼실리티 facility 크랩 crop 프러덕션 production 인더스트리 industry, 미디엄 Medium 언드 and 하이-그레이드 high-grade 프루트 fruit, 베버리지 beverage, 에어러매틱 aromatic 플랜트 plant 프러덕션 production 인더스트리 industry (기존의 채소, 화훼작물, 종묘, 과실·채소, 화훼작물, 종묘생산업 음료, 향신작물, 시설작물 생산업 중과실·음료·향신작물생산업)	시즈 Seeds 언드 and 시들링즈 seedlings 어브 of 베지터벌즈 vegetables 그로운 grown 안 on 윈도우실즈 windowsills, 시즈 Seeds 언드 and 시들링즈 seedlings 어브 of 데저트 desert 트리즈 trees 노운 known 포어 for 데어 their 어빌리티 ability 투 to 그로우 grow 웰 well 인 in 애어러드 arid 인바이런먼트 environments (창문에서 기르는 채소씨앗, 창문에서 기르는 채소모종, 사막에서 잘 자라는 나무씨)

		앗, 사막에서잘자라는나무모 종)
어드밴스트 Advanced 라이브스탁 livestock 인더스트리 industry (첨단축산 업)	트러디셔널Traditional 데어리dairy 파아밍farming, 비프beef 레이징raising, 피그pig 파아밍farming 라이브스탁Livestock 인더스트리industry 서초 such 애즈as 포울트리poultry 언드and 포울트리poultry 파아밍farming 바이오우텍날러지Biotechnology, 누New 라이브스탁Livestock 텍날러지Technology 앱러케이션Application 인더스트리Industry 라이브스탁-릴레이티드Livestock-rel ated 서비스Service 인더스트리Industry (기존의 낙농, 육우사육, 양돈 양계, 가금부화 등 축산업중 생명공학, 신축산기술 적용산업 축산관련서비스업)	데어리 Dairy, 비프 beef 캐털 cattle 브리딩 breeding, 피그 pig, 포 울트리 poultry 포울트리 poultry 파아밍 farming 라이브스탁-릴레이티드 Livestock-related 서비스 서비스, 메이킹 Making 어 a 램 lamb 더 the 사이즈 size 어브 of 어 a 불 bull (낙농, 육우 사육, 양돈, 양계, 가금부 화, 축산업중 일부 축산관련서비스, 황소만한양만들기)
어드밴스트 Advanced 마이닝 mining 인 더스트리 industry (첨단영립광 업)	바이오우텍날러지Biotechnology, 누new 포어러스트리forestry 텍날러지technology 앱러케이션application 인더스트리즈industries, 시들링즈seedlings, 포어러스트forest 어멍among 이그지스팅existing 포어러스테이션forestation 인더스트리즈industries 서초 such 애즈as 트리tree 플랜팅planting, 트리tree 플랜팅planting, 엣세터러etc (기존의 양묘, 육림 등영립림업 중 생명공학, 신 임업기술 적용산업, 양묘, 육림 등)	롱-리브드 Long-lived 포 어러스트 forest 랜드스 케이핑 landscaping, 어 거나믹 ergonomic 트리 tree 포어러스트 forest 인더스트리 industry, 마 이닝 mining 투 to 시큘 secure 이센셜 essential 리소어시스 resources (장수영림조경, 인체공학 통한 나무영림업, 필수자 원 확보 광업)
어드밴스트 Advanced 피셔리 즈 fisheries 인더스트리 industry (첨단어업)	바이오우텍날러지 Biotechnology 언드 and 누 new 애퀴컬처 aquaculture 텍날러지 technology 앱러케이션즈 applications 어멍 among 이그지스팅 existing 스펀지즈 sponges, 인랜드 inland 워터 water 애퀴컬처 aquaculture, 어콰틱 aquatic 라이프 life, 시들링 seedling 프러덕션 production	시 sea 스펀지 sponge, 인랜드 inland 워터 water 서퍼스 surface 애퀴컬처 aquaculture 어콰틱 aquatic 애너멀 animal 언드 and 플랜트 plant 시들링 seedling 프러덕션 production,

		<p>인더스트리즈 industries (기존의 해면, 내수면 양식업과 수생 생물, 종묘생산업 중 생명공학, 신양 식기술적용산업)</p>	<p>웨일 whale 리링 rearing, 샤아크 shark 리링 rearing, 투너 tuna 리링 rearing (해면, 내수면 양식업과 수생 동식물종묘생산업 중 일부, 고래양육업, 상어양육업, 참치양육업)</p>
--	--	---	---

## 챕터Chapter 세번7 더The 스트롱거스트Strongest 코어리어Korea (7장 최강한국)

7.1 메이May 가드God 프레텍트Protect 언드and 블레스Bless 아우어Our 컨트리Country 퍼레버Forever! (하느님이 보우하사 우리나라 만세)!

7.2 프리딕션Prediction 어브of 더the 파아Far 디스턴트Distant 퓨처'즈Future's 컴플리터드Completed 소우셜Social 폼Form (먼 먼 미래의 완성 사회형태 예측)

7.3 에저케이션Education 포어for 스튜던트스Students 투to 프리페어Prepare 포어for 더the 퓨처Future 소우사이이티Society 데이they 월will 리브Live 인in (학생들이 앞으로 살 미래사회를 위한 교육)

7.4 엘러베이티드Elevated 자브Job 트레이닝Training 언드and 에저케이션Education (승업(業: Elevated Job)교육훈련)

7.5 리딩Leading 더the 크리에이티브Creative 비즈너스Business 소우사이이티Society 투to 어치브Achieve 더the 스트롱거스트Strongest 코어리어Korea. (작품업 사회를 선도하여 최강한국을 이룬다).

챕터Chapter 세번7 컨베이즈conveys 디the 아이디어idea 댓that 이프if 코어리언즈Koreans 테익take 디the 이니셔티브initiative 투to 컨스트럭트construct 어a 소우사이이티society 센터드centered 어라운드around 크리에이티브creative 비즈너서즈businesses, 코어리어Korea 캔can 비컴become 더the 스트롱거스트strongest 네이션nation. (제7장 최강한국은 한국인이 작품업 사회를 먼저 건설하기만 하면 최강 한국이 된다는 내용이다). 포어For 파이브싸우전드5,000 이어즈years, 코어리어Korea 해즈has 코우어그지스터드coexisted 얼롱사이드alongside 더the 쓰리three 메이저major 네이버링neighboring 파워즈powers 위다우트without 익스팬딩expanding 잇스its 테리토어리territory 원스once. (한국은 5000년 동안 주변 중일러 3강대국에 끼어기 한번 펴지 못하고 살았다).

하우에버However, 나우now 더the 스트롱거스트strongest 호웁hope 이즈is 이머징emerging 포어for 코어리어Korea. (그러나 지금은 한국에게 최강의 희망이 도래하고 있다).

디스This 이즈is 파서벌possible 바이by 리딩leading 더the 퓨처future 인더스트리즈industries 위we 프리딕티드predicted 얼리어earlier. (그것은 우리가 앞에서 예측한 미래산업을 선도함으로써 가능하다).

렛'스Let's 올all 워work 터게더together 투to 시즈seize 더the 스트롱거스트strongest 호웁hope 댓that 해즈has 컴come 인in 파이브싸우전드5,000 이어즈years! (우리 다 함께 5000년 만에 찾아 온 최강의 희망을 일구어 가자)!

디The 오씨author, 와일while 퍼수잉pursuing 리모우트remote 에저케이션education 앳at 더the 유너버서티University 어브of 일러노이Illinois 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States, 와즈was 조인드joined 바이by 세번seven 사우쓰South 코어리언Korean 익스체인지exchange 스튜던트스students. 데이They 엠바아크트embarked 안on 어a 저니journey 인in 어a 세번seven-시터seater 카아car, 투링touring 나이애그러Niagara 폴즈Falls, 어a 보어더border 에어리어area 월with 캐너더Canada, 비포어before 리터닝returning 투to 더the 유너

버서티University 어브of 일러노이Illinois. (저자가 미국 일리노이 대학에 원격 교육학을 이수하면서 교육 받던 한국 연수생 7명이 7인승 승용차를 타고서 캐나다와 접경지역에 있는 나이애가라 폭포를 관광하고서 일리노이 대학으로 되돌아 왔다). 두링During 디스this 타임time, 데이they 패스트passed 쓰루through 더the 유에스U.S. 스테잇스states 어브of 일리노이 Illinois, 인디애너Indiana, 언드and 오우하이오Ohio 비포어before 크로싱crossing 더the 유에스U.S.-캐나더Canada 보어더border 언드and 엔터링entering 더the 커네이디언Canadian 프라번스province 어브of 안테어리오Ontario. (이때 미국의 일리노이주, 인디애나주, 오하이오주를 거쳐 미국 캐나다 국경을 지나 캐나다의 캠브리주를 승용차 차창 밖으로 살살이 볼 수 있었다).



피그여Figure 써디 식스36: 칠드런Children 플레이잉playing 인in 프런트front 어브of 디the 일리노이Illinois 스테이트State 캐피털Capitol 스퀘尔斯quare 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States. (그림36 미국 일리노이 주청사 앞 광장에서 율동하는 어린이들)

두링During 댓that 타임time, 데이they 키늘리keenly 펠트felt 더the 팩트fact 댓that "해빙having 더the 스트롱거스트strongest 스피릿spirit 이즈is 웃what 메익smakes 어a 카인드kind-하아터드hearted 시터전citizen." (이때 "최강의 정신이 있어야 친절한 국민이 된다."라는 사실을 절실히 느꼈다). 비포어Before 비지팅visiting 캐나더Canada, 데이they 해드had 엑스펙테이션즈expectations 댓that 캐나더Canada 워드would 올소우also 비be 애즈as 프렌들리friendly 언드and 웰well-오프off 애즈as 더the 유나이터드United 스테잇스States. (캐나다를 와보기 전에는 캐나다도 미국처럼 친절하고 잘살겠지라고 기대했었다). 하우에버However, 웬when 디the 오써author 애스크트asked 쓰리three 커네이디언즈Canadians 데이they 맷met 앳at 어a 개스gas 스테이션station 안on 더the 나이애그러Niagara 폴즈Falls 투어러스트tourist 룻route 어바우트about 더the 웨이way 백back 투to 더the 유나이터드United 스테잇스States, 데이they 디던'tdidn't 리스판드respond 언드and 저스트just 턴드turned 데어their 헤즈heads 언드and 레프트left. (그러나 저자가 나이애가라 관광길의 주유소에서 만난 캐나다 사람들에게 미국으로 되돌아가는 길을 3명에게 물었는데도 대답을 하지 않고 그냥 고개를 돌리고 가버렸다). 애즈As 어a 리절트result, 디the 오써author 해드had 노우no 초이스choice 벗but 투to 드라이브drive 월with 앵자이언티anxiety, 릴라이잉relying 안on 맵스maps 언드and 사인즈signs 투to 파인드find 데어their 웨이way. (그 결과 하는 수 없이 지도와 이정표를 보면서 불안불안 길을 운전하면서 와야 했다). 더The 로우즈roads 인in 캐나더Canada 워were 낫not 애즈as 웰well-마아크트marked 애즈as 도우즈those 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States, 위치which 메이드made 더the 그룹group 이빈even 모어more 앵크셔스anxious 뒤due 투to 더the 랙lack 어브of 클리어clear 사이니지signage 언드and 더렉션즈directions. (캐나다 길은 미국의 도로에 비해 이정표와 길 표시가 잘되어

있지 않아 일행들이 더욱 불안 하였다).

퍼더모어Furthermore, 더the 커네이디언즈Canadians 데이they 인카운터드encountered 심드seemed 투to 해브have 어a 서몇somewhat 앵크셔스anxious 익스프레션expression 안on 데어their 페이서즈faces 포어for 섬some 리전reason. (그리고 캐나다 사람들은 웬지 얼굴에 뭔가 불안한 표정이 가득해 보였다). 소우So, 아이I 워드would 오펜often 판더ponder, "와이 Why 두do 커네이디언즈Canadians 심seem 라익like 댓that?" 언드and 앤서answer 마이my 오운own 퀘스천question. (그래서 나는 왜 캐나다사람들이 저럴까? 라고 자문자답 하곤 하였다).



픽처Picture 써디 세번37: 시터전즈Citizens 월with 시어리어스 serious 익스프레션즈expressions 앳at 어a 커네이디언Canadian 개스gas 스테이션station. (그림37 캐나다 주유소에서 심각하게 표정 짓는 시민들)

디The 앤서answer 와즈was 댓that 더the 유나이터드United 스테잇스States 해드had 어a 센스sense 어브of 프라이드pride 언드and 칸퍼덴스confidence 애즈as 더the 스트롱거스트 strongest 네이션nation, 위치which 얼라우드allowed 포어for 어a 제너러스generous 언드and 기빙giving 애터투드attitude. (그 답은 미국은 최강의 국가라는 자부심과 자신감이 있기 때문에 베풀 수 있는 충만한 마음씨가 있었다). 소우So, 어메리컨즈Americans 워드would 스마일smile 언드and 트릿treat 에브리원everyone 데이they 맷met 월with 카인드너스 kindness. (그래서 미국 사람들은 만나는 사람들마다 미소를 짓고 친절하게 대했던 것이다). 퍼더모어Furthermore, 인in 더the 유나이터드United 스테잇스States, 에브리씽everything 와즈was 컨비년틀리conveniently 오어거나이즈드organized 언드and 뷰터풀리beautifully 어돈드adorned, 인클루딩including 론즈lawns, 로우즈roads, 로우드road 사인즈signs, 호움즈homes, 파아크스parks, 스쿨즈schools, 셔털shuttle 버시즈buses, 스토어즈stores, 언드and 레스터란트스restaurants. (그리고 미국은 잔디, 도로, 도로 표지판, 가정집, 공원, 학교, 셔틀버스, 가게, 식당 등이 편리하게 구성되고 아름답게 꾸며져 있었다).

웬When 커네이디언즈Canadians 올소우also 엠브레이스embrace 더the 스피릿spirit 어브of 스트렝쓰strength, 데이they 월will 비컴become 시터전즈citizens 후who 카인들리kindly 프러바이드provide 더렉션즈directions 투to 어더즈others. (캐나다 국민들에게도 최강의 정신을 가지게 될 때, 친절하게 길을 잘 가르쳐주는 국민이 될 것이다). 인In 디스this 웨이way, 코어리어Korea 투too 캔can 비컴become 어a 네이션nation 웨어where, 월with 더the 스피릿 spirit 어브of 더the 스트롱거스트strongest 코어리어Korea, 잇스its 시터전즈citizens 가이드 guide 어더즈others 라익like 어메리컨즈Americans, 헬핑helping 텁them 파인드find 데어 their 웨이way. (이처럼 한국에도 최강한국의 정신이 있어야 미국인처럼 길을 잘 가르쳐주는 국민이 될 수 있다).

데어포어Therefore, 올all 어브of 어스us 슈드should 엠브레이스embrace 더the 스피릿spirit

어브of 더the 스트롱거스트strongest 코어리어Korea. (그러므로 우리 모두 최강한국의 정신을 가져야 한다).

### 7.1 메이May 가드God 프로텍트Protect 언드and 블레스Bless 아우어Our 컨트리Country 퍼레버Forever! (하느님이 보우하사 우리나라 만세)!

애즈As 프라머스트promised 인in 더the 내셔널national 앤썸anthem 댓that 비긴즈begins 월with "이스트East 시Sea 언드and 마운트Mount 백두Baekdu 메이may 데이they 리메인 remain 블루blue," 코어리어Korea 이즈is 컨시더드considered 더the 세익러드sacred 랜드 land 어브of 가드God 인in 에이저Asia. ('동해물과 백두산이 마르고 닳도록 하나님이 보호하사 우리나라 만세!'로 시작되는 애국가에서 약속했듯이 한국은 아시아에서 하나님의 성지이다).

인In 두터라너미Deuteronomy 트웬티에잇원28:1 어브of 더the 바이벌Bible, 잇it 이즈is 리턴 written, "이프If 유you 풀리fully 오우베이obey 더the 로어드Lord 요어your 가드God 언드 and 케어펄리carefully 팔로우follow 올all 히즈his 커맨즈commands 아이I 기브give 유you 터데이today, 더the 로어드Lord 요어your 가드God 월will 셋set 유you 하이high 어버브 above 올all 더the 네이션즈nations 안on 어쓰earth." (성경 신명기 28장 1절에 '너의 하나님 여호와의 말씀을 삼가 듣고 네게 명한 모든 명령 지켜 행하면 너를 세계 모든 민족 위에 뛰어 나게 하리라.'라는 말씀이 있다).

인In 더the 이어year 포어티식스46 에이디AD, 디the 어포설apostle 폴Paul, 어a 디사이펄 disciple 어브of 지저스Jesus, 이즈is 러코어더드recorded 인in 더the 바이벌Bible 투to 해브 have 프레이드prayed 투to 가드God 언드and 체인지드changed 히즈his 더렉션direction 프 럼from 디the 이스트east (에이저Asia) 투to 더the 웨스트west (유럽Europe) 와일while 히 he 와즈was 인in 더the 리전region 어브of 앤티악Antioch 인in 에이저Asia 마이너Minor, 프 레전트present-데이day 터키Turkey, 인텐딩intending 투to 프리치preach. (실제로 서기 46년에 예수의 제자 사도 바울이 아시아의 터어키 안다옥 지방에서 동쪽(아시아쪽)을 전도하려다가 인심이 흉흉하여 그가 하나님께 기도하면서 서쪽(유럽쪽)으로 방향을 바꾸는 장면이 성경의 기록에 있다).

오우버Over 투 싸우전드2,000 이어즈years 레이터later, 가'즈God's 플랜plan 프럼from 댓 that 타임time 이즈is 나우now 비잉being 리얼라이즈드realized 쓰루through 코어리어Korea 터데이today. (그로부터 2000여년이 지난 지금 하나님의 그때 계획이 지금에야 코리아를 통해서 실현되고 있다).

애즈As 어a 프리페러토어리preparatory 스텝step 투to 풀필fulfill 가'즈God's 플랜plan, 코어리어Korea, 월with 잇스its 에인션트ancient 히스터리history 어브of 파이브싸우전드5,000 이어즈years, 해즈has 낫not 인베이더드 invaded 네이버링neighboring 컨트리즈countries. (하나님의 계획을 실현하려는 준비 작업으로 한국은 5000년의 유구한 역사동안 이웃국가를 침략하지 않았다). 안On 더the 칸트레어리contrary, 코어리어Korea, 두링during 타임즈times 어브of 프리퀀트frequent 인베이전즈invasions 언드and 퍼서큐션스persecutions 웬when 잇스its 랜드land 와즈was 테이컨taken 어웨이away 언드and 잇스its 피펄people 워were 인in 에그자일exile, 해즈has 빈been 서스테인드sustained 쓰루through 더the 새크러파이시즈 sacrifices 언드and 데더케이션dedication 어브of 도우즈those 후who 빌리브드believed 인in 더the 디바인divine 월will 어브of 가드God, 더the 로어드Lord 어브of 헤번Heaven 언드and 어쓰Earth. (오히려 한국은 숱한 침략과 박해에서 나라를 빼앗기고서 유랑하고 있을 때 천지신명의 하나님을 믿는 사람들의 희생과 헌신으로 나라를 이어왔다). 디The 오씨author 빌리브즈believes 댓that 디스this 이즈is 더the 가이던스guidance 어브of 가드God. (저자는 이것이 하나님의 인도하심이라 믿는다). 잇'스It's 어킨akin 투to 더the 타임time 어브of 이즈리얼'즈 Israel's 에그자일exile. (마치 이스라엘의 유랑 시절처럼 말이다).

터데이Today, 피프티나인59 이어즈years 레이터later, 사우쓰South 코어리어Korea 이즈is 어

a 컨트리country 댓that 해즈has 센트sent 오우버over 써디싸우전드30,000 미셔네어리즈missionaries 투to 모어more 던than 원핸드러드피프티150 컨트리즈countries 어라운드around 더the 월드world. (그로부터 59년이 지난 지금의 한국은 세계 150여개국에 하나님의 선교사를 3만여명 파송하고 있는 국가이다). 잇It 호울즈holds 더the 레커드record 포어for 더 the 하이어스트highest 넘버number 어브of 미셔네어리즈missionaries 센트sent 퍼per 캐피터capita 인in 더the 월드world. (국민 1인당 선교사 파송수가 세계 1위 국가이다).

인디드Indeed, 컴페어드compared 투to 피프티나인59 이어즈years 어고우ago 웬when 더the 네이션nation 와즈was 테이컨taken 어웨이away 언드and 인in 에그자일exile, 잇it 해즈has 트랜스폼드transformed 프럼from 앤an 에그자일드exiled 네이션nation 인투into 어a 헤버늘리heavenly 네이션nation, 플레이잉playing 앤an 이퀄리equally 서그니피컨트significant 로울role. (실로 나라를 빼앗기고 유랑하고 있을 59년 전에 비교한 지금은 유랑국가에서 천국국가로 바뀐 만큼이나 중요한 역할을 하고 있다).

월With 디the 이머전스emergence 어브of 카며니점communism 언드and 더the 디비전division 어브of 노어쓰North 언드and 사우쓰South 코어리어Korea, 더the 리전즈regions 비케임became 세퍼레이터드separated 인투into 에어리어즈areas 어브of 가드God-워쉽worship 언드and 에어리어즈areas 위다우트without 가드God-워쉽worship. (공산주의의 출현으로 남북한이 분단되면서 하나님 신봉지역과 하나님 비신봉 지역으로 분리되었다). 도우즈Those 후who 빌리브드believed 인in 가드God 인in 디the 에어리어즈areas 위다우트without 가드God-워쉽worship 페이스트faced 퍼서큐션persecution, 벗but 월with 디the 아웃브레이아웃breakout 어브of 더the 코어리언Korean 워어War 안on 준June 트웬티피프쓰25th, 데어there 와즈was 앤an 아퍼투너티opportunity 포어for 뎁them 투to 마이그레이트migrate 투to 디the 에어리어즈areas 어브of 가드God-워쉽worship. (비신봉 지역에 있던 하나님 신봉자들이 펍박을 받다가 6.25 동란이 일어나자 하나님 신봉지역으로 이주 할 수 있는 기회도 있었다).

두링During 더the 나인틴에이티에잇1988 소울Seoul 오울림픽스Olympics 인in 사우쓰South 코어리어Korea, 메니many 포러너즈foreigners 후who 비지티드visited 더the 리전region 어브of 가드God-워쉽worship 인in 사우쓰South 코어리어Korea 파운드found 텁셀브즈themselves 컴페링comparing 더the 헬리쉬hellish 노어쓰North 코어리어Korea 언드and 더the 헤버늘리heavenly 사우쓰South 코어리어Korea 안on 더the 세임same 코어리언Korean 퍼닌설러peninsula. (한국의 서울 88 올림픽 때 하나님 신봉지역인 남한에 와본 많은 외국인들은 지옥같은 북한과 천국 같은 남한을 동일민족 선상에서 비교하게 되었다). 쓰루Through 디스this, 사우쓰South 코어리어Korea 플레이드played 어a 피버털pivotal 로울role 인in 윗너싱witnessing 언드and 인스파여잉inspiring 도우즈those 인in 에이씨어스트atheist 오어or 난non-가드God-워쉽worship 리전즈regions 어브of 이스턴Eastern 유럽Europe 투to 턴turn 투to 페이쓰faith 인in 가드God 언드and 어밴던abandon 카며니점communism. (이를 통해서 동구 유럽의 하나님 비신봉주의 자들이 하나님 신봉주의자로 돌아서면서 공산주의를 버리도록 증인 역할을 한 국가가 한국이었다).

더The 리전reason 포어for 업리프팅uplifting 사우쓰South 코어리어'즈Korea's 아너honor 인in 디스this 매너manner 와즈was 투to 페이쓰펄리faithfully 풀필fulfill 더the 로울role 어브of 어a 프리커서precursor 포어for 가'즈God's 미션mission 인in 에이저Asia, 서빙serving 애즈as 어a 테스티모우니testimony. (이렇게 한국의 명예를 올려 준 이유는 하나님의 아시아 선교의 교두보 역할을 충실히 담당 하라는 예증이다).

인In 디스this 웨이way, 코어리어Korea, 위치which 해즈has 본borne 윗너스witness 투to 더the 리빙living 프레전스presence 어브of 가드God, 이즈is 컨시더드considered 더the 호울리holy 랜드land 어브of 가드God 인in 에이저Asia. (이처럼 하나님의 살아 계심을 증거한 코리아는 하나님의 아시아 성지이다).

## 7.2 프리딕션Prediction 어브of 더the 파아Far 디스턴트Distant 퓨처'즈Future's 컴플리터드 Completed 소우셜Social 폼Form (먼 먼 미래의 완성 사회형태 예측)

위We 해브have 컴come 투to 리얼라이즈realize 댓that 프리딕팅predicting 더the 퓨처future 소우사이이티society 이즈is 크루셜crucial 투to 오우버커밍overcoming 어a 파서벌possible 리커런스recurrence 어브of 더the 코어리언Korean 에커나믹economic 크라이서스crisis, 애즈as 익스피어리언스트experienced 두링during 디the 아이에메프IMF. (앞에서 IMF한국경제위기 재발을 극복하기 위해선 미래사회예의 예측이 절실히 필요함을 알게 되었다). 디The 오써author 어템프터드 attempted 투to 컨덕트conduct 리서치research 안on 퓨처future 서사이이티즈societies 포어for 오우버over 텐10 이어즈years 투to 러시브receive 프라퍼시즈prophecies 어바우트about 뎁them, 벗but 와즈was 어네이벌unable 투to 파인드find 컨클루시브conclusive 에버던스evidence. (저자는 그 이전부터도 미래사회에 대한 예증을 받기 위해 미래사회에 대한 문헌조사를 10여년에 걸쳐서 시도했으나, 확실한 증거를 찾지 못했다). 두링During 디스this 타임time, 디the 오써author 와즈 was 에이벌able 투to 러시브receive 프라퍼시즈prophecies 어바우트about 퓨처future 서사이이티즈societies 바이by 챔스chance 와일while 메모라이징memorizing 어a 프레어prayer. (그러던 중 우연히 주기도문을 암송하면서 미래사회에 대한 예증을 받을 수 있었다).

더The 프레이즈phrase 릴레이티드related 투to 더the 퓨처future 소우사이이티society 와즈was 애즈as 팔로우즈follows. (미래사회와 관련되는 구절은 다음이었다).

다이Thy 월will 비be 던done 안on 어쓰earth 애즈as 잇it 이즈is 인in 헤번heaven. (뜻이 하늘에서 이룬 것(천국)같이 땅에서도 이루어지이다).

더The 미닝meaning 어브of 더the 센턴스sentence 이즈is "헤번'즈Heaven's 킹덤kingdom 이즈is 리얼라이즈드realized 안on 디스this 랜드land." (위 문장의 뜻은 "하늘의 천국이 이 땅에서 이루어진다."이다).

인In 더the 바이벌Bible, 헤번heaven 이즈is 더the 가아던Garden 어브of 이던Eden 웨어where 애덤Adam 언드and 이브Eve 리브드lived. (성경에서 천국은 아담과 이브가 살았던 에덴동산이다). 어코어딩According 투to 디the 어퍼upper 텍스트text 어브of 더the 로어'즈Lord's 프레어Prayer, 가드God 월will 섬데이someday 메익make 디스this 랜드land 인투into 앤an 이던Eden 어겐again. (주기도문의 윗 글에 의하면 하나님은 언젠가 "이 땅을 다시에덴동산으로 만드시겠다"는 내용이다).

앳At 퍼스트first, 더the 가아던Garden 어브of 이던Eden 해드had 파이브five 애드밴티지즈advantages 오우버over 휴먼human 라이프life (처음 에덴동산에는 지금의 인간 생활보다 좋은 점이 5가지가 있었다).

- ① 데어There 와즈was 노우no 데쓰death 인in 어스us 휴먼즈humans (우리 인간에게 죽음이 없었다).
- ② 위We 워were 낫not 어세임드ashamed 어브of 아우어셀브즈ourselves 위다우트without 클로울즈clothes (우리 인간이 옷을 입지 않아도 부끄럽지 않았다).
- ③ 위We 휴먼즈humans 디던'tdidn't 해브have 더the 페인pain 어브of 스웨팅sweating (우리 인간이 땀 흘리며 일하는 고통이 없었다).
- ④ 데어There 와즈was 노우no 페인pain 인in 아우어our 휴먼human 비잉'즈being's 차일드버쓰childbirth (우리 인간이 아기 낳는 해산의 고통이 없었다).
- ⑤ 데어There 와즈was 노우no 페인pain 인in 커뮤너케이션communication 비카즈because 위we 비케임became 어a 마닐링겔monolingual 시스템system (우리 인간끼리 단일언어체계가 되어 의사소통의 고통이 없었다).

가드God 리스트어즈restores 더the 가아던Garden 어브of 이던Eden, 애즈as 인in 디the 어

퍼upper 파아트part 어브of 더the 로어'즈Lord's 프레어Prayer (주기도문의 윗 글에서처럼 하나님은 에덴동산을 회복시킨다). 언드And 애즈as 플랜드planned, 유'어you're 프러시딩proceeding 위다우트without 에니any 에어러즈errors (그리고 그 계획대로 한치의 오차도 없이 착착 진행하고 계신다).

디스This 페이쓰Faith 월will 리드lead 어스us 투to 더the 서브스턴스Substance 어브of 더 the 가아던Garden 어브of 이던Eden (이 믿음(Faith)은 우리를 에덴동산의 실상(Substance:본질,원조)에 도달하게 할 것이다).

월With 디the 어버브above 서브스턴스Substance (위의 실상(Substance)으로)

① 앤티-에이징Anti-aging 텍날러지technology, 애즈as 어a 사인sign 어브of 디the 일리머네이션elimination 어브of 데쓰death, 해즈has 렁썬드lengthened 아우어our 휴먼human 라이프스팬lifespan 프럼from 식스티60 투to 에이티80 이어즈years, 언드and 이즈is 게팅getting 롱거longer 언드and 롱거longer 언드and 롱거longer. (죽음이 없어지는 징조로서 노화방지 기술로 우리 인간들의 수명이 60세에서 80세로 길어졌고, 점차 더 길어지고 있다).

② 애즈As 어a 사인sign 댓that 데이they 아야are 낫not 어셰임드ashamed 어브of 낫not 웨링wearing 클로운즈clothes, 데이they 섬타임즈sometimes 리브live 위다우트without 필링feeling 어셰임드ashamed 이빈even 이프if 데이they 아야are 낫not 웨링wearing 클로운즈clothes 와일while 워킹working 앤at 호움home 월with 더the 헬프help 어브of 디the 인터넷Internet. (옷을 입지 않았으나 부끄럽지 않은 징조로서 인터넷 등의 도움을 받아 재택근무 중에는 옷을 입지 않아도 부끄러움을 느끼지 않고 생활하기도 한다).

③ 애즈As 어a 사인sign 댓that 더the 폐인pain 어브of 워킹working 와일while 스웨팅sweating 이즈is 곤gone, 모어more 던than 세번티퍼센트70% 어브of 더the 피펄people 월work 인in 디the 오퍼스office 위다우트without 고우잉going 아웃out 투to 더the 필드field 언드and 스웨팅sweating 애즈as 데어their 월work 이즈is 메커나이즈드mechanized 언드and 오퍼메이티드automated. (땀을 흘리며 일하는 고통이 없어지는 징조로서 업무가 기계화, 자동화되면 서 들에 나가 땀을 흘리지 않고, 사무실에서 근무하는 국민이 70% 이상이다). 로우반스Robots 아야are 비커밍becoming 모어more 인텔러전트intelligent 언드and 오퍼메이티드automated 언드and 그래주얼리gradually 무빙moving 터워어드toward 어a 소우사이티society 웨어where 유you 도운'tdon't 해브have 투to 스웻sweat 앤at 올all(더욱더 지능화, 자동화된 실상으로 로봇들이 만들어져 점차 아예 땀을 흘리지 않아도 되는 사회로 가고 있다).

④ 애즈As 어a 사인sign 어브of 디the 일리머네이션elimination 어브of 더the 폐인pain 어브of 차일드버쓰childbirth, 더the 디벨립먼트development 어브of 메더선medicine 이즈is 리딩leading 투to 어a 소우사이티society 위다우트without 더the 폐인pain 어브of 디설루션 dissolution 듀due 투to 폐인러스painless 딜리버리delivery. (아기 낳는 해산의 고통이 없어지는 징조로서 의학의 발달로 무통 분만 등으로 해산의 고통이 없는 사회로 가고 있다).

⑤ 월With 디the 애드벤트advent 어브of 더the 컴퓨터computer 인터넷Internet 애즈as 어a 사인sign 어브of 디the 일리머네이션elimination 어브of 커뮤니케이션communication 폐인pain, 더the 월드world 이즈is 그래주얼리gradually 무빙moving 터워어드toward 어a 마널링궐monolingual 시스템system 듀due 투to 더the 유스use 어브of 인터내셔널international 랭궈저즈languages (의사소통의 고통이 없어지는 징조로서 컴퓨터 인터넷의 등장과 함께 국제언어 사용으로 세계가 점차 단일언어체계로 나아가고 있다).

웬When 위we 시see 사인즈signs 라익like 디즈these, 잇it 어피어즈appears 댓that 가'즈God's 플랜즈plans 투to 리스토어restore 아우어our 휴먼human 에그지스턴스existence 투to 앤an 이디닉Edenic 페어러다이스paradise 아야are 스테델리steadily 어드밴싱advancing. (위와 같은 징조들을 볼 때, 하나님께서 우리 인간 생활을 에덴동산으로 회복시키려는 계획들이 착착 진행되고 있다). 잇!It 이즈is 컨시스턴틀리consistently 프러그레싱progressing 쓰루through 더the 지아이피GIP 프랙티셔너즈practitioners 후who 데먼스트레이트demonstrate 댓that 페이쓰faith 이즈is 인디드indeed 어a 리앨러티reality. (믿음이 실상임을 증거 하는 GIP1) 창조 실천자들에 의해서 꾸준히 진행되고 있다).

기번Given 디즈these 팩트스facts, 더the 소우사이이티society 어브of 더the 디스턴트distant 퓨처future 월will 비be 어a 리스토어드restored 가아던Garden 어브of 이던Eden 소우사이이티society (이러한 사실들을 고려할 때 먼 미래사회는 회복에덴동산사회이다).

위We 올소우also 호웁hope 투to 리브live 원스once 어겐again 인in 더the 가아던Garden 어브of 이던Eden. (우리도 다시 에덴동산에서 살게 되기를 바란다). 웬When 위we 인게이지 engage 인in 더the 미션mission 어브of 파아티서페이팅participating 인in 가'즈God's 플랜 plan 투to 일리머네이트eliminate 디즈these 파이브five 카인즈kinds 어브of 서퍼링suffering, 잇it 월will 그래주얼리gradually 컴come 투to 프루이션fruition, 언드and 이터널eternal 블레싱즈blessings 월will 비be 그랜터드granted 투to 도우즈those 엔트러스티드entrusted 월with 더the 미션mission 어브of 어캄플리쉬먼트accomplishment. (이 5가지의 고통을 없애는 하나님의 계획에 동참하는 사업을 우리도 수행할 때 그것이 점차 점차 이루어질 것이고, 또한 해냄의 사명을 받은 자에게 영생복락을 주실 것이다). 파아티서페이팅Participating 인in 더the 플랜plan 댓that 가드God 인텐즈intends 투to 엑서큐execute 인발브즈involves 애드레싱addressing 언드and 얼리비에이팅alleviating 더the 서퍼링suffering 어브of 아우어our 네이버즈neighbors 애즈as 멘션드mentioned 어버브above. (하나님께서 수행하시려는 이 계획에 동참하는 것은 위와 같은 이웃의 고통들을 해결하고 없애는 일이다). 인In 어디션addition, 지아이피GIP 인벤션즈inventions 댓that 살브solve 더the 프라블럼즈problems 어브of 아우어our 네이버즈neighbors 캔can 올소우also 비be 어a 구드good 설루션solution (이웃 고민을 해결할 GIP 발명도 그 좋은 방안이기도 하다).

### 7.3 에저케이션Education 포어for 스튜던트스Students 투to 프리페어Prepare 포어for 더the 퓨처Future 소우사이이티Society 데이they 월will 리브Live 인in (학생들이 앞으로 살 미래사회를 위한 교육)

웬When 스튜던트스students 익스팬드expand 데어their 아아티스틱artistic 인데버즈endeavors 투to 핏fit 더the 퓨처future 데이they 월will 리브live 인in 언드and 프라펄리properly 어저스트adjust 더the 웍포어스workforce 비트원between 날러지knowledge 인포어메이션information 서버서즈services 언드and 워커즈workers 인in 이그지스팅existing 인더스트리즈industries, 사우쓰South 코어리어Korea 캔can 어보이드avoid 에커나믹economic 디퍼컬티즈difficulties, 스트럭처럴structural 어저스트먼트스adjustments, 언드and 레이버labor-매너지먼트management 칸플릭트스conflicts. (학생들이 살 미래에 맞추어 작품업을 확장하고 지식정보서비스업과 기존산업의 종사인력을 적절히 조절할 때 우리나라에서 경제난, 구조조정난, 노사난을 겪지 않게 할 수 있다).

인In 에선스essence, 이프if 엘러멘트리elementary 스쿨school 스튜던트스students 스타아트start 러닝learning 베이식basic 칸셉트스concepts 릴레이티드related 투to 퓨처future 인더스트리즈industries, 언드and 그래주얼리gradually 러시브receive 프리페러토어리preparatory 에저케이션education 포어for 디즈these 인더스트리즈industries 쓰루아웃throughout 미덜middle 언드and 하이high 스쿨school, 덴then 어판upon 데어their 그래주에이션graduation 프럼from 유너버서티university, 데이they 캔can 이스탈블리쉬establish 이너베이티브innovative 언드and 유닉unique 비즈너서즈businesses. (즉 초등학교 학생 때부터 미래산업에 대한 기초개념을 익하게 하고 중, 고교를 통하여 점차적으로 미래산업에 대한 준비교육을 시킨다면, 이들이 대학을 졸업하고서 새롭고 독창적인 사업을 창업함할 수 있다). 디스This 워

1) 냄Nam 정Jeong-ji, "지아이피GIP" 이즈is 앤an 어브리비에이션abbreviation 포어for 지아이피GIP 고올Goal⇒아이디어Idea 프라덕트Product. (남정기, 「GIP」 GIP Goal⇒IdeaProduct 의 약어이다). 디스This 북book 익스플레인즈explains 더the 프로세스process 어브of 하아너싱harnessing 더the 지아이피GIP 수퍼파워superpower 댓that 에브리every 휴먼human 퍼제서즈possesses 투to 인벤트invent 누new 프라덕트스products 언드and 디벨롭develop 웍스works 어브of 아아트art. (이 책은 인간이 누구나 가지고 있는 GIP초능력을 발휘해서 신상품을 창안하고 작품을 개발하는 과정을 설명하였다).

드would 프리벤트prevent 템them 프럼from 조이닝joining 디the 이그지스팅existing 웍포어스workforce 인in 트러디셔널traditional 인더스트리즈industries, 더스thus 리두싱reducing 레이버labor 카스트스costs 언드and 메인테이닝maintaining 컴페티티브니스competitiveness. 잇It 워드would 올소우also 헬프help 크리에잇create 누new 인더스트리즈industries 포어for 더the 퓨처future, 데어바이thereby 어보이딩avoiding 에커나믹economic 디퍼컬티즈difficulties 언드and 스트럭처럴structural 어저스트먼트스adjustments. (이것은 기존 산업인 구에 편승되지 않기 때문에 기존산업의 인건비 부담을 줄여 경쟁력을 유지하고 미래산업도 창출하여 경제난과 구조조정난을 일으키지 않는다).

엘러멘트리Elementary 스쿨school 스튜던트스students 슈드should 비be 인스틸드instilled 월with 어a 마인드셋mindset 포어for 퓨처future 인더스트리즈industries 애즈as 앤an 이니셜initial 스텝step. (초등학생들에게는 초기단계로서의 미래산업의 마인드를 심어주어야 한다). 미덜Middle 언드and 하이high 스쿨school 스튜던트스students 슈드should 비be 티taught 디the 어빌러티ability 투to 크리에잇create 인터넷internet 웨브web 캔텐트content. (중·고교 학생들에게는 인터넷 웹 작품 창출능력을 가르쳐야 한다). 인In 유너버서티university 코어서즈courses, 보우케이션널vocational 언드and 프랙티컬practical 스킬즈skills 포어for 크리에이팅creating 자브job 아퍼투너티즈opportunities 슈드should 비be 티taught. (대학과정에서는 직업 실무 창출능력을 가르쳐야 한다). 애즈As 어a 리절트result, 웬when 데이they 해브have 컴플리터드completed 데어their 리스펙티브respective 에저케이션널educational 패웨즈pathways, 러가아들러스regardless 어브of 데어their 레벌level, 디the 에저케이션education 시스템system 슈드should 에네이벌enable 템them 투to 크리에잇create 누new 인더스트리즈industries 댓that 얼라인align 월with 더the 하여아아카hierarchy 어브of 휴먼human 니즈needs. (그래서 이들이 각자의 여건에 맞는 교육과정을 마쳤을 때 그 수준이 어디에 있던지 인간의 욕구단계에 알맞는 신산업을 창출 할 수 있는 교육시스템이어야 한다). 데어포어Therefore, 잇it 앤러케잇스allocates 더the 스테이지즈stages 어브of 휴먼human 니즈needs 디벨롭먼트development 어멍among 디퍼런트different 제너레이션즈generations. (그러므로 세대간 인간의 욕구발전단계를 분담한다).

어더와이즈Otherwise, 스튜던트스students 후who 해번'thaven't 런드learned 어바우트about 퓨처future 인더스트리즈industries 메이may 그래저윗graduate 위다우트without 스타아팅starting 누new 벤처즈ventures, 리딩leading 투to 오우벌라우딩overcrowding 인in 이그지스팅existing 인더스트리즈industries 언드and 디스플레이싱displacing 데어their 프레더세서즈predecessors. (그렇지 않으면 미래산업을 배우지 못한 학생들이 졸업해서 신규산업을 창업하지 못하고, 기존산업의 선배들을 몰아내고 취업하거나, 기존산업에만 과잉 취업이 되어 기존산업의 적자를 발생하게 할 수 있다). 디스This 쿠드could 리절트result 인in 데피싯스deficits 인in 트러디셔널traditional 인더스트리즈industries 언드and 얼터머틀리ultimately 컨트리붓contribute 투to 앤an 에커나믹economic 크라이서스crisis 인in 코어리어Korea. (이것은 한국의 경제위기를 초래케 하는 이유가 될 것이다). 애즈As 어a 리절트result, 위we 월will 컨티뉴continue 투to 페이스face 에커나믹economic 디퍼컬티즈difficulties 언드and 스트럭처렐structural 어저스트먼트스adjustments, 언드and 이벤처윌리eventually, 아우어our 인컴퍼턴스incompetence 메이may 트랩trap 어스us 인in 디the 에커나믹economic 언드and 텍널라지컬technological 칼러니제이션colonization 어브of 모어more 케이퍼벌capable 네이션즈nations 댓that 두do 낫not 페이스face 서치such 챌린지즈challenges. (그 결과로서 우리는 경제난과 구조조정 난을 계속 겪어야 할 것이고, 결국 무능력해진 우리들은 그렇지 않은 강대국의 경제적, 기술적 식민지를 벗어나지 못할 것이다).

더The 드라이빙driving 포어스force 비하인드behind 더the 그로우쓰growth 어브of 글로우벌global 스타아star 컴퍼니즈companies 이즈is 데어their 휴먼human 캐피털capital. (글로벌 스타기업 성장의 원동력은 인력이다). 도우즈Those 후who 캔can 애크여엇리accurately 디선discern 더the 더렉션direction 어브of 퓨처future 인더스트리즈industries 언드and 커넥트connect 그라운드브레이킹groundbreaking 아이디어즈ideas 언드and 텍날러지technology 인투into 마아커터벌marketable 프라덕트스products 아아are 더the 트루true 젬즈gems 어브of 더the 글로우벌global 에어러era. (미래산업의 방향을 정확히 읽고 획기적인

아이디어와 기술을 상품으로 연결할 수 있는 인력이야말로 글로벌시대의 알짜배기 인재들이 다). 서치Such 탤런트스talents 아아are 너쳐드nurtured 웬when 데이they 아아are 톳taught 퓨처future 인더스트리즈industries 투to 더the 넥스트next 제너레이션generation. (이러한 인력은 신세대에게 미래산업을 가르칠 때 육성된다). 인In 더the 케이스case 어브of 더the 유나이터드United 스테잇스States, 잇it 플레이서즈places 텍날러지technology 팔러시policy 앤 at 더the 센터center 언드and 인트러커틀리intricately 네트웍snetworks 잇it 원with 휴먼 human 리소어시즈resources 팔러시즈policies, 트레이드trade 스트래터지strategy 서포어트 support, 언드and 팔러시즈policies 프러모우팅promoting 이e-카머스commerce. (미국의 경우 기술정책을 중심에 놓고 인력정책, 통상전략지원, 전자상거래 진흥정책 등이 정교하게 네트워크를 이루고 있다). 신스Since 디the 아웃컴outcome 어브of 내셔널national 파워power 이즈 is 디터먼드determined 바이by 휴먼human 리소어시즈resources, 잇it 이즈is 이센셜 essential 투to 티치teach 더the 넥스트next 제너레이션generation 어바우트about 퓨처 future 인더스트리즈industries 얼롱사이드alongside 데더케이터드dedicated 에퍼트스 efforts 투to 메익make 덤them 더the 월'즈world's 탑top 탤런트스talents. 디스This 이즈is 키key 투to 어치빙achieving 에커나믹economic 립스leaps. (국력의 결과가 인간자원이 결정하기 때문에 신세대를 세계최고의 인재로 만들기 위한 각고의 노력과 함께 신세대에게 미래산업을 가르쳐야 경제가 도약한다).

월With 디the 이스탈블리쉬먼트establishment 어브of 더the 더벌류티오우WTO (월드World 트레이드Trade 오어거너제이션Organization) 언드and 더the 디밸럽먼트development 어브of 디the 인터넷internet, 에브리씽everything, 인클루딩including 구즈goods, 캐피털capital, 텍날러지technology, 인포어메이션information, 언드and 레이버labor 포어스force, 캔can 나우 now 비be 트레이디드traded 프릴리freely 위다우트without 보어더즈borders. (WTO의 출범과 인터넷의 발달로 물자, 자본, 기술, 정보, 노동인력 등 모든 것이 국경없이 자유롭게 거래될 수 있게 되었다). 더The 월드world 해즈has 인터그레이터드integrated 인투into 원one 글로우벌global 프리free 트레이드trade 마아컷market. (지구촌이 하나의 자유무역시장으로 통합된 것이다). 인In 디스this 글로우벌global 프리free 트레이드trade 마아컷market, 사우쓰 South 코어리어Korea 페이서즈faces 캠퍼티션competition 프럼from 어드밴스트advanced 컨트리즈countries 인in 텀즈terms 어브of 커팅cutting-에지edge 텍날러지technology 언드and 래그즈lags 비하인드behind 인in 트러디셔널traditional 인더스트리industry 텍날러지technology, 퍼티컬럴리particularly 인in 프라이스price 캠퍼티션competition 월with 디밸러핑developing 컨트리즈countries. (이 지구촌 자유무역시장에서 한국은 첨단기술면에서는 선진국에 놀리고, 전통산업 기술면에서는 후발 개도국의 격차경쟁에서 뒤쳐지고 있다). 코어리어 Korea 이즈is 인in 어a 시추에이션situation 웨어where 잇it 페이서즈faces 캠퍼티션 competition 언드and 챌런지즈challenges 프럼from 보우쓰both 리딩leading 컨트리즈 countries 언드and 디밸러핑developing 네이션즈nations. (한국은 선발국과 후발국으로부터 협공을 당하는 상황에 직면해 있다). 투To 프러그레스progress 프럼from 더the 시추에이션 situation 어브of 페이싱facing 캠퍼티션competition 언드and 챌런지즈challenges, 코어리어 Korea 이즈is 러슁rushing 투to 임플러먼트implement 스트럭처럴structural 어저스트먼트sadjustments 억로스across 베어리어스various 인더스트리즈industries 인in 오어더order 투to 어드밴스advance 인투into 어a 디밸럽트developed 컨트리country. (한국은 협공을 당하는 상황으로부터 선진국으로 발전하기 위하여 산업전반에 걸쳐 구조조정을 서두르고 있다). 코어리어 Korea 이즈is 익스팬딩expanding 더the 스코웁scope 어브of 워포어스workforce 트레이닝training 언드and 에저케이션education 프럼from 매년팩처링manufacturing 투to 인클루드include 디the 인포어메이션information 서버서즈services 섹터sector. (제조업 인력양성교육훈련에서 정보서비스업 인력 양성분야로 범위를 확대하고 있다). 프럼From 더the 퍼스펙티브perspective 어브of 퓨처future 인더스트리즈industries, 코어리어Korea 이즈is 리디자이닝redesigning 잇스its 에저케이션education 시스템system. (미래산업 관점에서 교육체계를 재설계하고 있다).

투To 엔핸스enhance 코어리어'즈Korea's 인터내셔널international 컴페티티브니스 competitiveness, 잇it 이즈is 네서세어리necessary 투to 스트렝썬strengthen 더the 버티컬

vertical 인터그레이션integration 어브of 에저케이션 educational 언드and 트레이닝training 인스티튜션즈institutions 언드and 크리에잇create 어a 시스템system 웨어where 인더비저월즈individuals 캔can 워work 언드and 스터디study 와일while 무빙moving 비트원between 인더스트리industry 웍플레이시즈workplaces 언드and 스쿨즈schools. (한국의 국제경쟁력을 높이기 위한 방안은 교육훈련기관들의 종적연계를 강화하여 산업체 현장과 학교를 오가며 일하면서 공부하는 체계를 만들어야 한다). 디스This 월will 에네이벌enable 컨티뉴어스 continuous 애답테이션adaptation 투to 안고우잉ongoing 텍널라지컬technological 어드밴스먼트스advancements. (이를 통해 지속적인 기술발전에 대응토록 해야 한다).

#### 7.4 엘러베이티드Elevated 자브Job 트레이닝Training 언드and 에저케이션Education (승업(業: Elevated Job)교육훈련)



피그여Figure 써디에잇38. 더The 스테이지즈stages 어브of 에커나믹economic 디벨럽먼트 development 인in 휴먼human 히스터리history (그림 38 인류 경제조건 발달단계의 승업)

- 엘러베이티드Elevated 자브Job (승업)
- 파인Fine 아아트스Arts 인더스트리Industry (작품업)
- 날러지Knowledge 인포어메이션Information 서비스Service 인더스트리Industry (지식정보서비스업)
- 매녀팩처링Manufacturing 인더스트리Industry (제조공업)
- 애그리컬처Agriculture (농업)
- 헌팅Hunting 언드and 개더링Gathering (수렵채취)

투To 어치브achieve 어a 스위프트swift 트랜지션transition 투to 어크리에이티브creative 소우사이이티society, 더the 모우스트most 크루셜crucial 리콰일먼트requirement 이즈is 더 the 컬티베이션cultivation 어브of 웨브web 엑스퍼트스experts 이큅트equipped 원with 어a 딥deep 언더스탠딩understanding 어브of 디the 에센스essence 어브of 디저털digital 인포어메이션information 언드and 프러피션시proficiency 인in 컴퓨터computer 네트워크network 프로우터칼protocol 아퍼레이션operation. (작품화 사회로의 조속한 전환을 위해서는 디지털 정보의 본질과 컴퓨터 Network protocol<sup>2)</sup> 운용 기술로 무장한 웹 전문가의 양산이 무엇보다 필요하다). 히스터리History 해즈has 이발브드evolved 인in 더the 팔로우잉following 시퀀스 sequence: 헌팅hunting 언드and 개더링gathering → 애그리컬처agriculture → 매녀팩처링 manufacturing 인더스트리industry → 인포어메이션information 서비스services 인더스트리industry. (역사는 수렵채취업 → 농업 → 제조공업→ 정보서비스업 순으로 발전하였다). 퍼

2) 네트워크Network 프로우터칼Protocol은 특정 통신망의 접속 규약규칙을 뜻한다.

더모어Furthermore, 인in 이치each 에어러era, 모어more 던than 해프half 어브of 더the 패풀레이션population 해즈has 빈been 인게이지드engaged 인in 더the 프리다머넌트predominant 인더스트리industry 어브of 댓that 타임time. (그리고 시대마다 주요산업분야에서 인구의 절반이상이 종사하였다). 월With 이치each 쉬프트shift 인in 더the 프리다머넌트predominant 인더스트리industry, 모어more 던than 해프half 어브of 더the 토우털total 패풀레이션population 릴로우케이티드relocated 투to 비be 클로우서closer 투to 더the 누new 웍플레이시즈workplaces. (주요산업이 바뀔 때마다 전체인구의 절반이상이 새로운 직장근처로 이사하였다). 서던Sudden 패풀레이션population 마이그레이션즈migrations 레드led 투to 하우징housing 쇼어터저즈shortages, 트랜스퍼테이션transportation 챌런지즈challenges, 언드and 에저케이셔널educational 이슈즈issues. (급작스런 인구이동은 주택난, 교통난, 교육난을 유발시켰다). 비트원Between 더the 나인틴센번티즈1970s 언드and 나인틴나인티즈1990s, 두링during 사우쓰South 코어리어'즈Korea's 트랜지션transition 프럼from 앤an 어그레어리언agrarian 소우사이이티society 투to 앤an 인더스트리얼industrial 원one, 업락서머틀리approximately 써디30 밀련million 패풀people 레프트left 루럴rural 에어리어즈areas 언드and 마이그레이티드migrated 투to 시티즈cities 월with 팩터리즈factories. (우리나라가 농업사회에서 공업사회로 바뀌는 1970년대에서 1990년 사이에 무려 약 3000만명의 인구가 농촌을 떠나 공장이 있는 도시로 이주하였다). 더The 서던sudden 패풀레이션population 무브먼트movement 레드led 투to 이슈즈issues 서치such 애즈as 하우징housing 쇼어터저즈shortages, 트랜스퍼테이션transportation 디퍼컬티즈difficulties, 에저케이션education 챌런지즈challenges, 언드and 에커나믹economic 하아드쉽스hardships. (갑작스런 인구이동으로 주택난, 교통난, 교육난, 경제난 등이 발생하였다).

나우Now 댓that 위we 해브have 앤티서페이터드anticipated 더the 트랜지션transition 투to 어a 크리에이티브creative 소우사이이티society, 위we 캔can 프리페어prepare 인in 어드밴스advance 포어for 하우징housing, 트랜스퍼테이션transportation, 에저케이션education, 언드and 디the 이카너미economy 투to 미터게이트mitigate 베어리어스various 챌런지즈challenges 언드and 메익make 어a 스묻smooth 립leap 터워어드toward 비커밍becoming 앤an 어드밴스트advanced 네이션nation. (이젠 작품업 사회를 우리가 먼저 예측했으니 이에 대비해서 미리미리 주택, 교통, 교육, 경제를 준비하여 각종 난리가 분산되어 차분히 선진국으로 도약 할 수 있으리라).

잇It 이즈is 프리사이슬리precisely 인in 디스this 칸텍스트context 댓that 더the 니드need 포어for 엘러베이션elevation 에저케이션education 언드and 트레이닝training 캔can 비be 엠퍼사이즈드emphasized. (바로 이러한 점에서 승업 교육훈련의 필요성이 제기될 수 있다).

인In 어더other 워즈words, 위we 슈드should 스트렝썬strengthen 날러지knowledge-베이스트based 엘러베이션elevation 에저케이션education 언드and 트레이닝training 포어for 디the 인타여entire 패풀레이션population, 에이밍aiming 투to 쿼리quickly 엘러베이트elevate 더the 라이블리후즈livelihoods 어브of 아우어our 시터전즈citizens 후who 아아are 커런틀리currently 인in 더the 퍼블릭public 언드and 커머셜commercial 스테이지즈stages 투to 더the 날러지knowledge 인포어메이션information 서비스service 인더스트리industry. (즉 전국민을 상대로 한 지식정보화 승업 교육훈련을 강화하여 공·상업 단계에 머물고 있는 우리 국민들의 생업조건을 조속히 지식정보서비스업으로 상향조정해야 하며) 얼터머틀리Ultimately, 위we 슈드should 에네이벌enable 뎁them 투to 리치reach 디the 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 인더스트리industry 스테이지stage. (궁극적으로는 작품화업 단계로 승업할 수 있도록 해야 할 것이다).

하어Here, 더the 칸셉트concept 어브of '엘러베이티드Elevated 자브Job' 이머지즈emerges. (바로 여기서 나오는 것이 升業(Elevated Job)'의 개념이다).

엘러베이티드Elevated 자브Job 리터럴리literally 민즈means 리프팅lifting 업up 원'즈one's 자브 job, 언드and 잇it 러퍼즈refers 투to 엘러베이팅elevating 에커나믹economic 액티비티즈activities 프럼from 어a 로워lower 레벌level 투to 어a 하여higher 레벌level 인in 라인line 월with 더the 디벨립먼트development 어브of 휴매니티'즈humanity's 라이블리후드livelihood 이카너미(economy) 컨디션즈conditions. ('승업升業(Elevated Job)'은 글자 그대로 '業(Job)

을 끌어올린다'는 의미이며, 이것은 인류의 생업(경제)조건의 발전에 맞추어 낮은 단계의 경제 활동으로부터 한 차원 높은 단계로 끌어올리는 것을 의미한다). 포어For 인스턴스instance, 더the 트랜스퍼메이션transformation 어브of 사우쓰South 코어리어Korea 프럼from 앤an 어그레어리언agrarian 소우사이이티society 인in 더the 레йтlate 조우시안Joseon 피어리어드period 투to 터데이'즈today's 인더스트리얼라이즈드 industrialized 소우사이이티society 이즈is 어a 카인드kind 어브of 엘러베이티드Elevated 자브Job, 언드and 앳at 디the 인더비저월individual 레벨level, 이프if 서뭔someone 스위처즈switches 프럼 from 프라이메럴리primarily 파아밍farming 애즈as 데어their 에커나믹economic 액티비티activity 인in 데어their 파더'즈father's 제너레이션generation 투to 워킹working 인in 더the 날러지knowledge 인포어메이션information 인더스트리industry 인in 더the 선'즈son's 제너레이션generation, 잇it 캔can 올소우also 비be 콜드called 앤an 엘러베이티드Elevated 자브Job. (예컨대 우리나라가 조선말기의 농경사회에서 오늘날 공업화 사회로 변화된 것이 일종의 '승업(Elevated Job)'이며, 개인의 경우에도 아버지 세대 때 농사를 경제활동의 위주로 하다가 아들 세대 때 지식 정보업으로 전환하여 생업에 종사한다면 이것 또한 '승업升業(Elevated Job)'이라고 할 수 있다).

쓰루Through 엘러베이션elevation 에저케이션education 언드and 트레이닝training, 위we 캔can 프러바이드provide 어a 민즈means 포어for 셋러스surplus 레이버labor 프럼from 이그지스팅existing 인더스트리즈industries 투to 해브have 베터better 라이블리후즈livelhoods. (승업 교육훈련을 통해서 기존 산업의 잉여 인력을 더 잘 살게 해주는 방법 이외에) 프러텍션니스트Protectionist 메저즈measures 라익like 애그리컬처럴agricultural 서브서디즈subsidies, 안on 디the 어더other 핸드hand, 두do 낫not 일드yield 에니any 서그니피컨트significant 리절트스results. (농업 보조금 등의 보호주의는 아무런 성과도 얻지 못한다).

더The 유나이터드United 스테잇스States 해즈has 앤러케이티드allocated 빌렌즈billions 어브of 달러즈dollars 애뉴얼리annually 투to 서포어트support 롱long-스탠딩standing 크랩스crops 서치such 애즈as 콘corn, 윗wheat, 언드and 카탄cotton 신스since 더the 나인틴써티즈1930s, 벗but 디즈these 에퍼트sefforts 해브have 낫not 일더드yielded 서그니피컨트significant 리절트스results. (미국이 1930년 이래로 70년간 지속해온 옥수수, 밀, 면화 등 오래된 농작물에 매년 몇 조원을 퍼부었지만 모두 별 성과가 없었으나), 인In 칸트래스트contrast, 나벌novel 크랩스crops 라익like 소이빈즈soybeans 유즈드used 포어for 딜리셔스delicious 소이soy 소스sauce, 위치which 해브have 낫not 러시브드received 프러텍션protection 오어or 서브서디즈subsidies, 해브have 쓰라이브드thrived. (반면 보호 받지 않고, 보조금도 주지 않는 맛있는 간장을 담그는 콩 등 신작물은 번창하고 있다). 디스This 레선lesson 이즈is 스피킹speaking 투to 어스us. (이 교훈은 우리에게 말하고 있다). 팔러시즈Policies 댓that 서포어트support 디클라이닝declining 인더스트리즈industries 투to 메인테인maintain 셋러스surplus 레이버labor 텐드tend 투to 비be 언석세스펄unsuccessful. (잉여인력을 유지하기 위해 구산업을 보조하는 정책은 실패한다). 아우어Our 패쓰path 포어루어드forward 투to 석세스success 라이즈lies 인in 앤러케이팅allocating 버짓스budgets 터워어즈towards 엘러베이션elevation 에저케이션education 언드and 트레이닝training 프로우그램즈programs 포어for 디the 이펙티브effective 리디스트러뷰션redistribution 어브of 셋러스surplus 레이버labor, 러가아들러스regardless 어브of 디the 어마운트amount 스펜트spent. (우리가 살길은 얼마나 많은 예산을 지출하든 간에 잉여인력을 재배치하는 승업 교육훈련비용에 써야 성공한다).

인In 컨클루전conclusion, 엘러베이티드Elevated 자브Job 이즈is 어a 트랜지션transition 프럼from 로울-레벨low-level 에커나믹economic 리빙(living) 액티비티즈activities 투to 하여higher 레벨 level 에커나믹economic 액티비티즈activities 어코어딩according 투to 체인저즈changes 인in 더 the 소우셜social 페어러다임paradigm, 위치which 캔can 비be 세드said 투to 비be 어a 체인지change 언드and 애답테이션adaptation 액티비티activity 포어for 서바이벌survival 포어for 보우쓰 both 컨트리즈countries 에쓰닉(ethnic) 언드and 인더비저월즈individuals. (결론적으로 '升業(Elevated Job)'은 사회적 패러다임의 변화에 따라 낮은 단계의 경제(생업)활동에서 한 차원 높은 경제활동으로 전환하는 것이며, 이것은 국가(민족)의 경우나

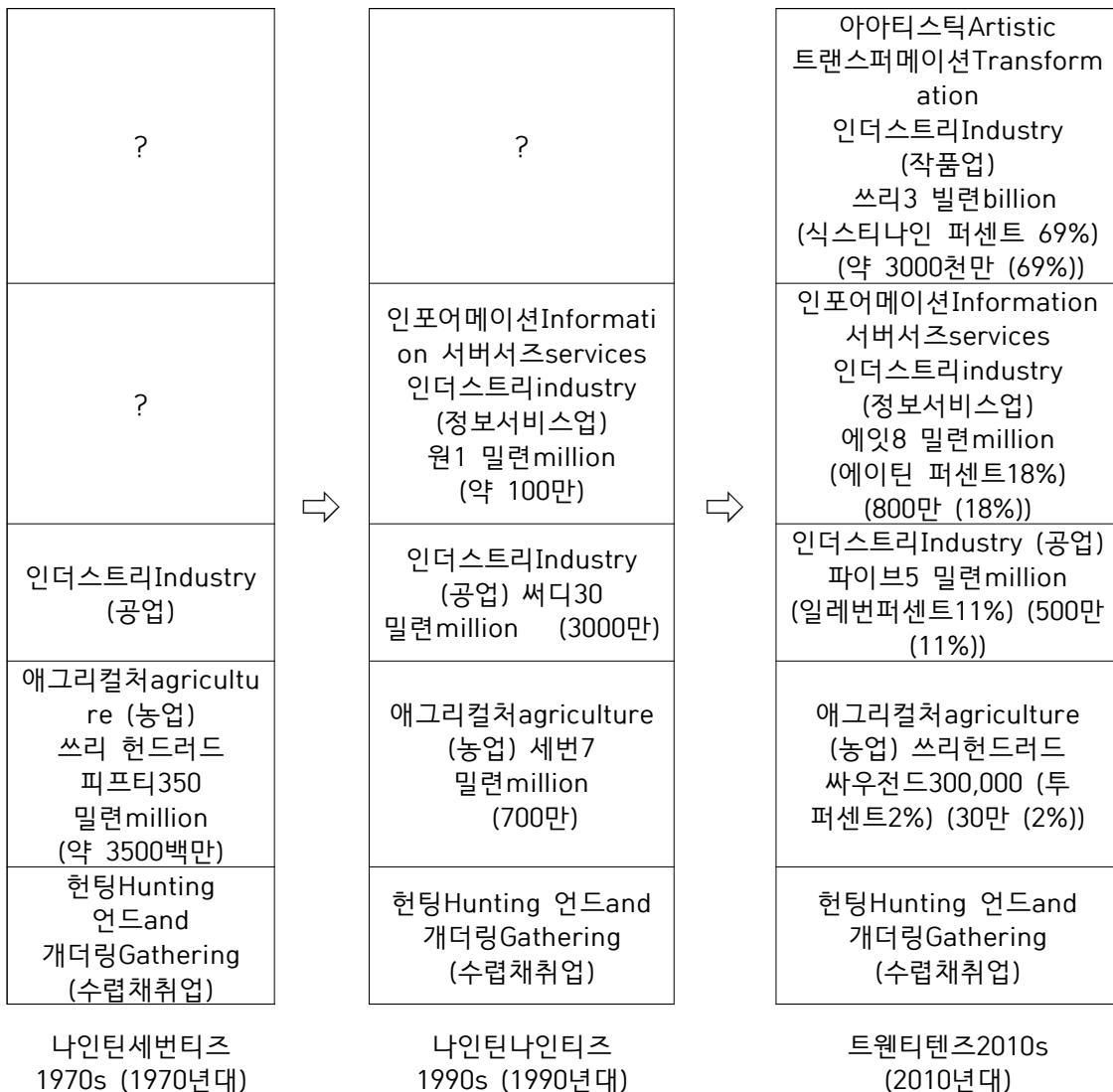
개인의 경우 모두에게 필요한 생존을 위한 변화 · 적응 활동 이라고 할 수 있다).

### 7.5 리딩Leading 더the 크리에이티브Creative 비즈너스Business 소우사이이티Society 투to 어치브Achieve 더the 스트롱거스트Strongest 코어리어Korea. (작품업 사회를 선도하여 최강 한국을 이룬다).

디The 이머전스emergence 어브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사 이이티Society 이즈is 어a 내처럴natural 프러그레션progression 프럼from 더the 컨살러데이 션consolidation 어브of 어a 날러지knowledge 인포어메이션information 소우사이이티 society, 웨어where 잇it 비컴즈becomes 모어more 다이버서파이드diversified 언드and 익스 프레시브expressive. (작품화 사회의 도래는 지식정보화 사회가 농축되다가 분출·표현되는 자연스러운 현상이다). 더The 퍼나머난phenomenon 웨어where 날러지knowledge 어큐멀레이 티드accumulated 오우버over 앤an 익스텐더드extended 피어리어드period 쓰루through 엘러멘트리elementary, 미덜middle, 하이high 스쿨school, 언드and 유너버서티university 에저 케이션education 이벤처윌리eventually 파인즈finds 익스프레션expression 언드and 매너페스 테이션manifestation 이즈is 러퍼드referred 투to 애즈as "아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션 transformation." (유·초·중·고·대를 거치면서 장기간 습득한 지식이 쌓이고 쌓이다가 분출 표 현 되는 현상이 작품화이다). 더The 프라덕트스products 어브of 디스this 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 인클루드include 웍스works 서치such 애즈as 포우터그래프스 photographs, 리포어트스reports, 리서치research 페이퍼즈papers, 아아트art 컬렉션즈 collections, 포우엄즈poems, 나벌즈novels, 필므즈films, 탤런트스talents, 게임즈games, 웨브사잇스websites, 웨브web 앱러케이션즈applications, 소프트웨어software, 누new 머티어리얼즈materials, 누new 이큅먼트equipment, 누new 에저케이션education 메써즈methods, 누new 애그리컬처agriculture 프랙티시즈practices, 누new 인더스트리즈industries, 누new 날러지knowledge, 누new 서버서즈services, 언드and 이너베이티브innovative 프라덕트product 인벤션즈inventions. (이 작품화의 결과물은 사진, 보고서, 논문, 작품집, 시, 소설, 영화, 탤런트, 게임, 웹, 웹체제, 소프트웨어, 신소재, 신장비, 신강의, 신농업, 신공업, 신지식, 신서비스, 신상품 발명 등의 작품이다). 데어포어Therefore, 위we 해브have 디파인드defined 더the 컴플리션completion 스테이지stage 어브of 더the 날러지knowledge 인포어메이션information 소우사이이티Society 애즈as 디the "아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society." (그래서 우리는 지식정보화 사회의 완성 단계를 작품화 사회라 정의하였다). 포어For 어a 스위프트swift 트랜지션transition 투to 앤an 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션 Transformation 소우사이이티Society, 더the 프라덕션production 어브of 웨브web 엑스퍼트스experts 이큅트equipped 원with 프러피션시proficiency 인in 컴퓨터computer 네트워크 Network 프로토콜Protocol 아퍼레이션operation 스킬즈skills 이즈is 어브of 페러마운트 paramount 임포어턴스importance. (작품화 사회로의 조속한 전환을 위해서는 컴퓨터 Network Protocol운용 기술로 무장한 웹 전문가의 양산이 무엇보다도 필요하다). 잇It 이즈is 인in 디스this 칸텍스트context 댓that 더the 너세서티necessity 어브of "엘러베이티드 Elevated 자브즈Jobs" 해즈has 빈been 레이즈드raised. (바로 이러한 점에서 승업의 필요성을 제기하였다). 인In 에선스essence, 잇it 이즈is 임페러티브imperative 투to 스트렝썬 strengthen 날러지knowledge 인포어메이션information 에저케이션education 언드and 트레이닝training 포어for 디the 인타여entire 파밸레이션population 투to 스위프틀리swiftly 엘러 베이트elevate 더the 라이블리후즈livelihoods 어브of 아우어our 시티전즈citizens 후who 아아are 커런틀리currently 인in 더the 퍼블릭public 언드and 커머셜commercial 스테이지 stages 투to 더the 날러지knowledge 인포어메이션information 인더스트리industry. (즉 전국민을 대상으로 지식정보화 교육훈련을 강화하여 공·상업 단계에 머물고 있는 우리국민들의 생업 조건을 조속히 지식정보화업으로 상향 조정 하여야하며), 얼터머틀리Ultimately, 위we 슈드should 에네이벌enable 뎁them 투to 트랜지션transition 인투into 엘러베이티드elevated 자브즈jobs 위씬within 더the 크리에이티브creative 인더스트리industry. (궁극적으로 작품업

으로 승업할 수 있도록 해야 할 것이다).

바이By 두잉doing 소우so, 위we 캤can 리드lead 더the 웨이way 인in 빌딩building 어a 크리에이티브creative 소우사이이티society, 저스트just 애즈as 디the 오울드old 유나이터드United 킹덤Kingdom 레드led 더the 웨이way 인in 비커밍becoming 더the 다머넌트dominant 포어스force 두링during 디the 인더스트리얼industrial 에어러era. (그렇게 함으로써 우리는 세계에서 최초로 작품업 사회를 건설하여 그 옛날 영국이 공업사회를 선도하여 최강이 되었던 것처럼 우리도 작품업 사회를 선도하여 최강이 될 수 있다).



피그여Figure 써디나인39. 히스터리History 어브of 디벨럽먼트Development 어브of 코어리언즈Koreans(그림 39 한국인 발전사)

라익Like 더the 히스터리history 어브of 디벨럽먼트development 어브of 코어리언즈Koreans 디픽터드depicted 인in 피그여Figure 써디나인39, 인in 코어리어Korea 프럼from 더the 나인틴센번티즈1970s 투to 더the 나인틴나인티즈1990s, 오우버over 어a 피어리어드period 어브

of 어바우트about 트웬티20 이어즈years, 업락서머틀리approximately 써디30 밀련million 시터전즈citizens 트랜지션드transitioned 인투into 엘러베이티드elevated 자브즈jobs 위씬within 디the 인더스트리얼industrial 섹터sector. (그림 39 한국인 발전사와 같이 한국의 70년대에서 90년대까지 20여년만에 약 3000만명의 국민이 공업 인구로 승업(業:Elevated Job)하였다).

디스This 와즈was 어a 파밸레이션population 마이그레이션migration 인발빙involving 업락서머틀리approximately 써디30 밀련million 피펄people. (이는 3000만명의 인구 대이동이었다). 저스트Just 애즈as 데어there 와즈was 어a 트랜지션transition 프럼from 앤an 어그레어리언agrarian 소우사이이티society 투to 앤an 인더스트리얼industrial 소우사이이티society 월with 디the 이머전스emergence 어브of 써디30 밀련million 인더스트리얼industrial 워커즈workers 비트윈between 더the 나인틴센번티즈1970s 언드and 나인틴나인티즈1990s, 잇it 이즈is 프리딕티드predicted 댓that 인in 더the 트웬티텐즈2010s, 웬when 더the 크리에이티브creative 소우사이이티society 이즈is 셋set 투to 어아이브arrive, 오우버over 써디30 밀련million 인더비저월즈individuals 월will 엘러베이트elevate 덴셀브즈themselves 인투into 크리에이티브creative 인더스트리industry 자브즈 jobs. (농업사회에서 공업사회로 승업된 70년대와 90년대 사이에 3000만명의 공업인구가 탄생한 것처럼 작품화 사회가 도래할 2010년대에는 3000만명 이상이 작품업 인구로 승업하리라 예측된다).

코어리언즈Koreans 해브have 올레디already 테이컨taken 서그니피컨트significant 스텝스steps 터워어드toward 디스this, 월with 더the 버쓰birth 어브of 써디파이브35 밀련million 인터넷internet 유저즈users 인in 투싸우전드원2001, 무빙moving 인in 더the 더렉션direction 어브of 어a 크리에이티브creative 소우사이이티society. (한국인은 이미 이를 향하여 2001년에 3500만명의 인터넷 인구가 탄생하였다). 어버브Above 올all, 디스this 와즈was 어치브드achieved 쓰루through 더the 비저네어리visionary 에퍼트스efforts 어브of 에저케이셔널educational 언드and 트레이닝training 인스티튜션즈institutions. (무엇보다도 선견지명적 교육훈련기관의 노력에 의해서였다).

퍼더모어Furthermore, 코어리언즈Koreans 워were 더the 퍼스트first 인in 더the 월드world 투to 인벤트invent 언드and 파밸러라즈popularize 피시PC 뱅즈Bangs (피시PC 룸즈rooms), 터닝turning 덤them 인투into 이센셜essential 파트스parts 어브of 데일리daily 라이프life. (그리고 한국인은 세계 최초로 PC방을 발명하여 생활필수품화 하였다).

디즈These 피시PC 뱅즈Bangs 프러바이더드provided 아우어our 엘러멘트리elementary, 미덜middle, 언드and 하이high 스쿨school 스튜던트스students 월with 엔조이어벌enjoyable 플레이그라운즈playgrounds. (이 PC방은 우리 초중고생들에게 신나는 놀이터를 제공했다). 인In 디즈these 피시PC 뱅즈Bangs, 아우어our 엘러멘트리elementary, 미덜middle, 언드and 하이high 스쿨school 스튜던트스students 월드would 스펜드spend 더the 나이트night 인그로우스트engrossed 인in 게이밍gaming. (이 PC방에서 우리 초·중·고교생들이 밤을 지세우면서 게임에 열중하였다). 디스This 비케임became 더the 스타아팅starting 포인트point 포어for 어스us 투to 이니쉬에잇initiate 더the 월'즈world's 퍼스트first 웨브web 게임game 마아켓market. (이는 세계 최초의 웹게임시장을 우리가 시작하는 계기가 되었다). 애즈As 어a 리절트result, 위we 아야are 리딩leading 더the 글로우벌global 웨브web 게임game 크리에이티브creative 인더스트리industry. (이로써 세계의 웹 게임 작품업을 우리가 주도하고 있다). 인In 더the 퓨처future, 웬when 더the 제너레이션generation 어브of 피시PC 뱅Bang 게이머즈gamers 비긴즈begins 투to 크리에잇create 엔조이어벌enjoyable 언드and 업리프팅uplifting 게임즈games, 데이they 월will 브링bring 조이joy 투to 유쓰youth 월닭드worldwide 쓰루through 데어their 게임즈games. (앞으로 이 PC방 게임 세대가 좋고 기쁜 게임을 제작하기 시작했을 땐, 전 세계의 청소년들에게 게임으로 기쁨을 유발하게 할 것이다). 인디드Indeed, 아우어our 엘러멘트리elementary, 미덜middle, 언드and 하이high 스쿨school 스튜던트스students 월will 비be 더the 월즈ones 투to 브링bring 해피너스happiness 투to 더the 월드world 쓰루through 더the 크리에이티브creative 게임game 인더스트리industry. (그야말로 우리의 유·초·중·고교생들이 게임 작품업으로 세계를 기쁘게 할 것이다).

웬When 포어티40 밀련million 코어리언즈Koreans 유스use 웨브web-에네이벌드enabled 스

마아트포운즈smartphones, 데어there 이즈is 어a 서그니피컨트significant 퍼텐셜potential 포어for 애딩adding 서브스탠셜substantial 밸류value 바이by 트랜스포어밍transforming 스마아트포운즈smartphones 인투into 크리에이티브creative 웨브web 플랫폼즈platforms. (4000만명의 한국인이 웹 핸드폰을 사용함으로 인하여 핸드폰을 웹 작품화 했을 때, 많은 부가가치가 있다).

저스트Just 애즈as 더the 유나이터드United 킹덤Kingdom 레드led 더the 웨이way 인in 비커밍becoming 어a 다머넌트dominant 포어스force 두링during 디the 인더스트리얼industrial 에어러era 인in 더the 원싸우전드식스헌드러드 에스1600s, 월with 디즈these 에퍼트스efforts, 위we 월will 리드lead 코어리어Korea 투to 비컴become 어a 다머넌트dominant 포어스force 인in 더the 크리에이티브creative 소우사이이티society 인in 더the 투싸우전즈2000s, 크리에이팅creating 어a 스트롱strong 언드and 프拉斯퍼러스prosperous 네이션nation. (1600년대에 영국이 공업사회를 선도하여 최강을 이루었던 것처럼, 우리는 이러한 노력으로 2000년대에는 코리아가 작품업사회를 선도하여 최강한국을 이룰 것이다).

디The 엔드End 어브of 디The 애드벤트Advent 어브of 더the 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 소우사이이티Society.(작품화 사회의 도래 책의 끝입니다.)