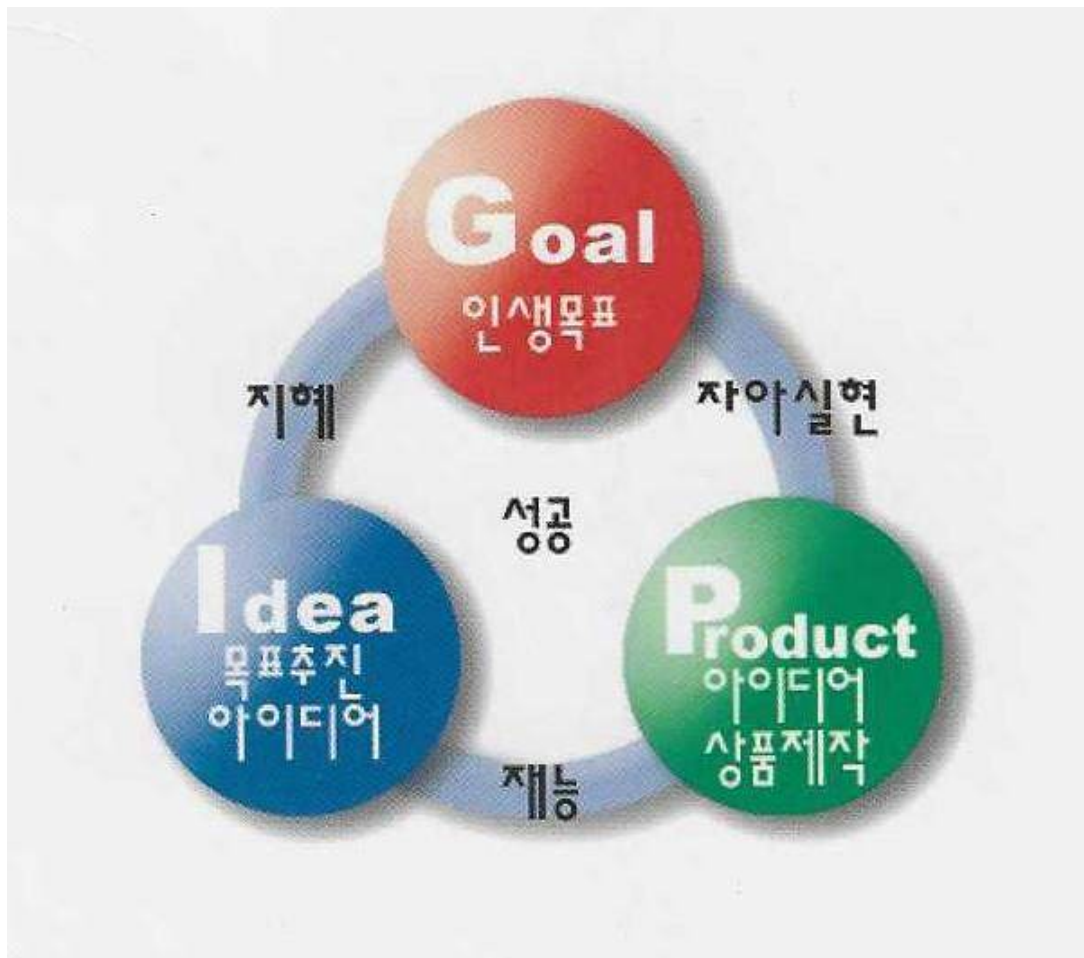


## 1.7 G I P

지아이피GIP 이즈is 앤an 어브리비이션abbreviation 원with 오운리only 더the 퍼스트first 레터 letter 어브of 고울Goal 아이디어Idea 프라덕트Product 소우so 뎃that 유you 캔can 캄프레스 compress 언드and 리멤버remember 더the 칸텐츠contents 익스플레인드 explained 소우so 파아 far. (GIP 는 지금까지 설명한 내용을 압축해서 기억 할 수 있도록 Goal → Idea → Product 의 첫 글자만 딴 약어이다).



지아이피GIP 인터레이션쉽스Interrelationships (GIP 상호 관련도)

골Goal (목표) - 위즈덤Wisdom (지혜) - 아이디어Idea (생각) - 탠런트Talent (재능) - 프러덕트Product (상품) - 셀프-릴러제이션Self-realization (자아실현)

지아이피GIP 이즈is 어a 프로세스process 어브of 세팅setting 고울즈goals 인in 라이프life 언드 and 커머셜라이징commercializing 디the 아이디어idea 투to 어치브achieve 더the 셋set 고울즈 goals. (GIP란 인생의 목표(Goal)를 설정하게 하고 설정된 목표를 달성하기 위한 아이디어(Idea)를 상품(Product) 화시키는 과정이다). 디즈These 지아이피즈GIPs 아아are 앤an

업로움리엇appropriate 올터너티브alternative 앳at 더the 프레젠티트present 타임time 웬when 디the 어넴플로이먼트 unemployment 레이트rate 소어즈soars 어겐again 듀due 투to 더the 리스트럭처링restructuring 어브of 베어리어스various 컴퍼니즈companies 언드and 디the 앵자이어티anxiety 어브of 더the 세컨드second 에커나믹economic 크라이시스crisis 이즈is 스프레딩spreading. (GIP는 여러 기업들의 구조조정으로 인해서 다시 실업률이 치솟고 제2의 경제 위기의 불안이 확산되고 있는 현 시점에서 적절한 대안이 되고 있다). 애즈As 앤an 이그잼플example 어브of 지아이피GIP 디The 이머지 image 어브of 더the 퍼션person 아이I 러브love 컴즈comes 투to 마인드mind 고울Goal 덴then 아이I 리멤버remember 히즈his 포운phone 넘버number 콜call 힘him 언드and 애스크ask 투to 밋 meet 힘him 언드and 덴then 아이I 밋meet 힘him 아이I 리멤버remembered 힘him 언드and 메이드made 어a 포운phone 콜call 아이디어Idea 언드and 멧met 힘him 프라덕트Product. (GIP의 예를 들면, "내가 사랑하는 그의 모습이 영상으로 떠오른다. 그리고 그의 전화번호가 생각나고 전화를 걸어 만나자고 제의해서 만나게 된다" 여기에서 사랑하는 사람을 머리 속에 영상으로 그리면(목표 G) 전화번호가 생각나 전화를 하게 되어(아이디어) 그를 만나게 되는 것이다(실물P)). 디즈These 베이식basic 메써즈methods 아아are 인in 팩트Fact 썬썬something 위we 해브have 빈been 유징 using 이네잇리innately 신스since 차일드후드childhood. (이런 기본적인 방법들은 사실 우리가 어려서부터 선천적으로 사용해 온 것이다.) 웬When 어a 차일드child 이즈is 형그리hungry 언드and 완트스wants 투to 드링크drink 밀크milk (고울 지)(goal G) 히he 크라이즈cries 언드and 파인즈finds 머더'즈mother's 밀크milk (아이디어 아이) (idea I) 언드and 잇스eats 잇it (프라덕트 피) (product P) (어린아이가 배가 고파 젖을 먹고 싶을 때(목표 G) 울어서 엄마의 젖을 찾아(아이디어I) 젖을 먹는다(상품P)).

낫Not 오온리only 휴먼즈humans 벳but 올all 애너멀즈animals 언드and 플랜트스plants 라이브 live 바이by 푸팅putting 디the 아이디어idea 어브of 어브테이닝obtaining 푸드food 웬when 형그리 hungry 언드and 푸팅putting 잇it 인투into 프랙티스practice. (인간뿐만 아니라 모든 동·식물도 배고프면 먹이를 구하는 아이디어와 이를 실천에 옮기면서 살아간다). 올All 애너멀즈animals 언드and 플랜트스plants 안on 어쓰earth 인클루딩including 휴먼즈humans 해브have 리피티드repeated 더 the 지아이피GIP 액티비티즈activities 어브of 살빙solving 형거hunger 고울지Goal G 씹킹thinking 어브of 푸드food 아이디어Idea 아이I 언드and 시킹seeking 푸드food 프라덕트 피Product P. (인간을 비롯한 지구상의 모든 동·식물은 배고픔 해결(목표G) → 먹이가 생각남(아이디어) 먹이 구함(상품P)의 GIP 활동을 반복해 왔다). 지아이피GIP 러퍼즈refers 투to 더the 퍼퍼스purpose 어브of 세팅 setting 어a 고울goal 인in 라이프life 투to 프러모우트promote 서치such 지아이피GIP 슈퍼파워즈 superpowers 인in 더the 바디body 언틸until 디the 에이지age 어브of 세븐티70 인in 더the 롱 long 텀term 언드and 투to 엑서사이즈exercise 뎀them 애즈as 지아이피GIP 슈퍼파워즈 superpowers 포어for 어a 라이프타임lifetime. (이러한 체내의 GIP 초능력을 장기적으로 70세까지 추진할 인생의 목표를 정해서 평생의 GIP 초능력으로 발휘해보자는 취지가 여기에서 말하는 GIP이다).

애즈As 디스크라이브드described 어버브above 더the 고울goal 지G 이즈is 투to 머티어리얼라이즈 materialize 에니썬anything 애즈as 어a 크리에이티브creative 아이디어idea 아이I 인in 더the 마인드mind 바이by 앤an 이머지image 투to 메이크make 어a 프라덕트피product (P) (위에서와 같이 목표(G)는 무엇이든 영상에 의해서 마음속에 창조적 아이디어(I)로 구체화되어 상품(P)을 만드는 것이다). 해빙Having 어a 빌리프belief 인in 요어your 라이프life 고울goal 드로잉drawing 어a 픽처 picture 인in 요어your 마인드mind 언드and 웬when 앤an 아이디어idea 컴즈comes 투to 마인드 mind 유you 풋put 잇it 인투into 프랙티스practice 스타아팅starting 프럼from 윗what 이즈is 피저벌feasible (인생목표의 신념을 갖고, 마음에 그림을 그리고, 아이디어가 생각나면 그것들을 실현 가능한 것부터 실천하게 된다). 덴Then 더the 고울goal 인in 라이프life 뎃that 유you 해브have 원티드wanted 올all 요어your 라이프life 윌will 컴come 트루true 애즈as 어a 워크work 어브of 아아트 art. (그러면 당신이 평생 바라고 원했던 인생의 목표는 작품으로 이루어진다). 디스This 워크work 이즈is 앤an 인벤션invention. (이 작품이 발명품이다). 에브리Every 석세스풀successful 퍼션person 해즈has 유틸라이즈드

utilized 지아이피GIP 사이킥psychic 파워즈powers. (성공한 사람은 누구나 GIP 초능력을 활용했다).

잉한스쿨EnghanSchoool 어소우시에이션Association 이즈is 프러바이딩providing 크리에이티브creative 엑스퍼트expert 에저케이션education 언드and 트레이닝training 투to 스튜던트스students 쓰루through 지아이피GIP. (잉한스쿨 협회는 학생들에게 GIP로 창조적 전문가 교육 훈련을 시키고 있으며), 애즈As 어a 리절트result 잇it 해즈has 컨트리뷰티드contributed 투to 에커나믹economic 리커브리recovery 바이by 가이딩guiding 메니many 어넴플로이드unemployed 피플people 투to 안트러퍼너쉽 entrepreneurship 언드and 엠플로이먼트employment. (그 결과로 많은 실직자를 창업과 취업으로 인도하여 경제회생에 이바지하였다). 컨시더링Considering 디즈these 케이스즈cases 더the 유스풀너스usefulness 어브of 지아이피GIP 캔can 비be 세드said 투to 비be 베어리very 그레이트great (이러한 경우를 고려하면 GIP의 유용성은 매우 크다고 할 수 있다.) 지아이피GIP 레이저즈raises 앤an 인더비저월'즈individual's 어빌리티ability 투to 더the 하이어스트highest 레벨level 인in 더the 쇼어티스트shortest 피어리어드period 어브of 타임time 비카즈because 잇it 메이크스makes 디the 오어더네어리ordinary 타임time 앨러케이션allocation 인텐시블리intensively 유즈드used 인in 원one 더렉션direction. (GIP는 개인의 능력을 최단기간에 최고도로 높여주는데 이는 평범한 시간할당을 한 방향으로 집중해서 사용하게 만들기 때문이다). 디스This 이즈is 더the 시크릿secret 투to 비커밍becoming 어a 월드world 클래스class 프랙티셔너practitioner 퍼제싱possessing 더the 월'즈 world's 베스트best 날리지knowledge 언드and 인포메이션information 언드and 해빙having 더 the 그레이터스트greatest 아이디어즈ideas 언드and 엑스퍼티즈expertise 리딩leading 투to 비커밍becoming 더the 월'즈world's 탑top 퍼포머performer. (이러한 결과 세계최고의 지식정보력을 보유하게 되고 최고의 아이디어와 정보력을 갖게 된 개인이 세계 최고의 실력가로 성장하게 되는 비법(high strategy)이다). 웬When 어a 라이프life 고울goal 이즈is 셋set 어a 비디오우video 아이디어 idea 투to 어치브achieve 잇it 이즈is 드론drawn. (인생목표(Goal)가 설정되었을 때 이를 이루기 위한 영상 Idea가 그려진다).

디즈these 인In 아이디어즈ideas 추즈choose 어a 피저벌feasible 원one 언드and 스타아트start 어 a 비즈니스business 투to 턴turn 잇it 인투into 어a 프라덕트product. (이 아이디어들 중에서 실현 가능한 것을 골라 상품(product)화 창업을 한다). 인In 디스this 웨이way 잇it 이즈is 어a 지아이피 GIP 댓that 릴리브즈relieves 더the 페인pain 언드and 트러블즈troubles 어브of 네이버즈 neighbors. (이렇게 해서 이웃의 고통과 고민을 해소시키는 GIP이다).

## 1.8 고울Goal → 아이디어Idea → 프라덕트Product 케이스Case 어브of 인벤션Invention (Goal → Idea → Product 발명 사례)

디스This 케이스case 이즈is 앤an 이그잼플example 어브of 임플러멘팅implementing 어a 소프트웨어software 프라덕트product 원with 어a 스몰small 고울goal 세팅setting. (이 사례는 작은 목표(Goal)설정으로 소프트웨어 Product를 구현한 예이다). 더The 팔로우잉following 신scene 아이디어(idea) 컴즈comes 투to 마인드mind 웬when 세팅setting 더the 고울goal 어브of 디벨러핑 developing 패선저passenger 카아car 세일즈sales 발륨volume 프리딕션prediction 소프트웨어software. (“승용차판매수량 예측” 소프트웨어 개발을 목표로 설정했을 때 다음과 같은 장면(Idea)이 머리 속에 떠오른다).

더The 넘버number 어브of 카아car 퍼처서전purchasesin 이치each 컨트리country 원1 이어year 어고우ago 투2 이어즈years 어고우ago 쓰리3 이어즈years 어고우ago. (각국의 1년전, 2년전, 3년전 승용차 구매수량).

더The 넘버number 어브of 스크랩트scrapped 카아cars 인in 이치each 컨트리country 원1 이어 year 어고우ago 투2 이어즈years 어고우ago 쓰리3 이어즈years 어고우ago. (각국의 1년전, 2년전, 3년전 승용차 폐차수량).

디The 에커나믹economic 그로우쓰growth 레이트rates 어브of 이치each 컨트리countries 원1 이어year 어고우ago 투2 이어즈years 어고우ago 쓰리3 이어즈years 어고우ago. (각국의 1년전, 2년전, 3년전 경제 성장률).

더The 넘버number 어브of 피플people 인in 이치each 컨트리country 바이by 피어리어드period 어브of 원one 투two 오어or 쓰리three 이어즈years 어고우ago. (각국의 1년전, 2년전, 3년전 기간별 인구수).

어A 샘플sample 서베이survey 이즈is 컨덕터드conducted 투to 더터먼determine 더the 넘버number 어브of 퍼텐셜potential 카아car 바여즈buyers 어멍among 더the 시터전즈citizens 어브 of 이치each 컨트리country 언드and 더the 레벨level 어브of 퍼처싱purchasing 디자여desire 이즈 is 애널라이즈드analyzed 바이by 컴페링comparing 잇it 원with 더the 넘버number 어브of 서베이 survey 리스판던트스respondents (각국 국민의 승용차 구매 희망자를 표본 설문조사를 통해 설문조사자 대비 구매 희망자 수를 파악해서 구매욕구도를 분석).

애프터After 리스팅listing 더the 팩터즈factors 어브of 카아car 세일즈sales 어브테인obtain 더the 대터data 포어for 이치each 팩터factor. (이렇게 승용차 판매 요소를 나열한 후 각 요소에 해당하는 자료를 입수한다). 서브스터트Substitute 대터data 포어for 이치each 팩터factor 언드and 애널라이즈analyze 더the 코렐레이션correlation 투to 더터먼determine 더the 칸스턴트constant  $\alpha$ . (마치 이 요소에 각 자료를 대입해서 상관관계를 분석해서 상수  $\alpha$ 를 정한다). 포어For 이그แซม플example, 더 the 넘버number 어브of 패선저passenger 카아car 세일즈sales 인in 코어리어Korea 넥스트next 이어year 월will 비be (예를 들어 내년 한국의 승용차 판매대수는)

넥스트Next 이어'즈year's 패선저passenger 카아car 세일즈sales 인in 코어리어Korea (내년 한국의 승용차 판매대수)

래스트Last 이어'즈year's 퍼처스purchase 콰터티quantity 라스트Last 이어'즈year's 스크래피지 scrapage 콰터티quantity 원1 에커나믹Economic 그로우쓰growth 레이트rate 엑스x 퍼처스 Purchase 디자여desir 엑스 (전년 구매수량+전년 폐차수량) $\times(1+\text{경제성장률}) \times \text{구매욕구도} \times \alpha$ )

잇It 캔can 비be 익스프레스트expressed 인in 더the 포어멀러formula 어버브above (의 수식으로 표현될 수 있다).

유징Using 디스this 코렐레이션correlation 캘컬레이션calculation 포어멀러formula 렛'slet's 캘컬레이트calculate 웨더whether 잇it 매처즈matches 디the 액처월actual 퍼처스purchase 콰터티 quantity 프럼from 투2 이어즈years 어고우ago 웬when 위we 인풋input 더the 퍼처스purchase 콰터티quantity 스크래피지scrapage 콰터티quantity 에커나믹economic 그로우쓰growth 레이트 rate 언드and 퍼처스purchase 디자여desire 어브of 패선저passenger 카아cars 쓰리3 이어즈 years 어고우ago. (이러한 개설 상관관계 계산식을 가지고 3년전 승용차 구매수량, 폐차 수량, 경제성장률, 구매욕구도를 대입했을 때 실제 2년전 구매량에 맞게 계산되나 셈해본다).

이프If 잇it 매처즈matches 더the 퍼처스purchase 콰터티quantity 프럼from 투2 이어즈 years 어고우ago 셋set  $\alpha$  투to 원1 이프If 잇it 컴즈comes 아웃out 모어more 던than 디the 액처월actual 퍼처스purchase 콰터티quantity 서브스터트substitute 어a 넘버number 레스

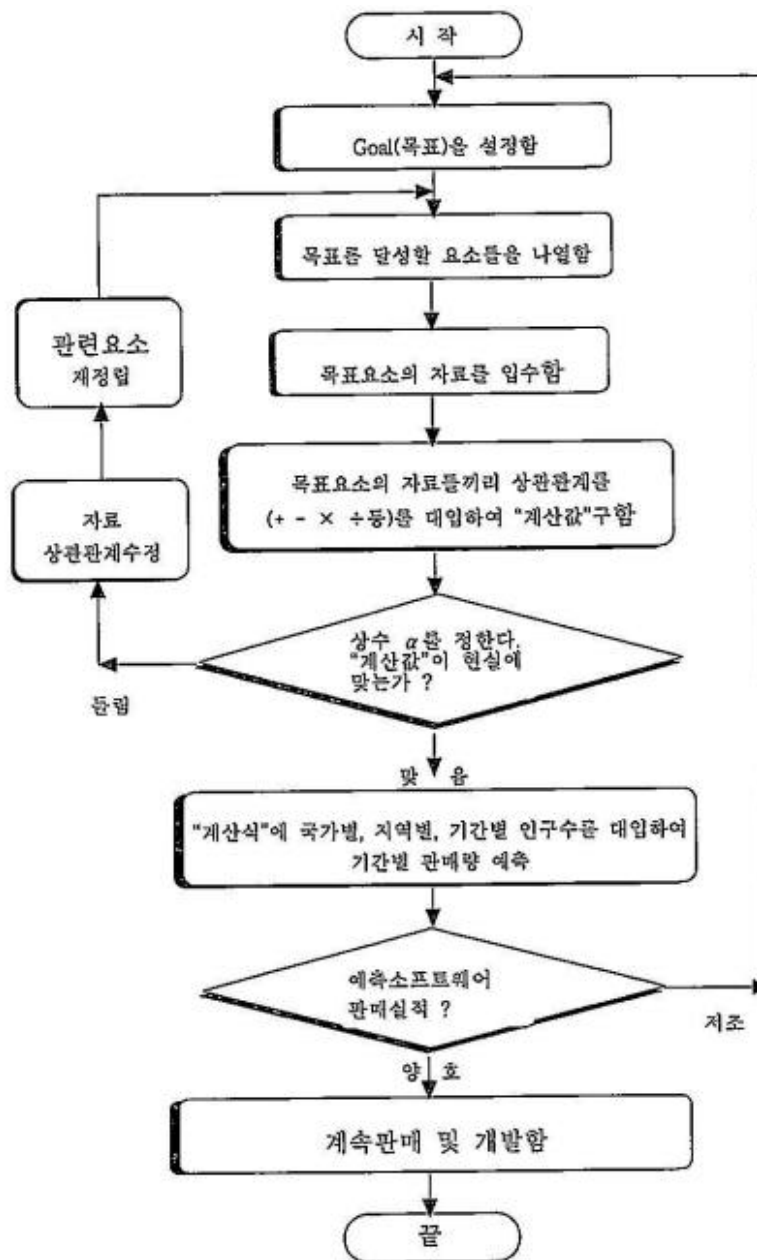
less 더than 원1 포어 for  $\alpha$  언드and 이프if 잇it 컴즈comes 아웃out 레스less 더than 디 the 액처월actual 퍼처스 purchase 관터티quantity 서브스터트substitute 어a 넘버number 그레이트greater 더than 원1 포어 for  $\alpha$  와일while 어저스팅adjusting 더the 칸스턴트 constant  $\alpha$  어브of 더the 포어멀러formula 투to 매치match 더the 퍼처스purchase 관터티 quantity 프럼from 투2 이어즈years 어고우ago. (2년전 구매수량에 맞게 나오면  $\alpha$  는 1로 하고, 실제 구매량보다 많게 나오면  $\alpha$  를 1보다 작은 수를 대입하고, 실제 구매량보다 적게 나오면  $\alpha$  를 1보다 큰 수를 대입하면서, 2년전 구매수량에 맞도록 계산식의 상수  $\alpha$  를 정한다).

렛'sLet's 올소우also 캘컬레이트calculate 웨더whether 잇it 매치즈matches 디the 액처월 actual 퍼처스purchase 관터티quantity 프럼from 원1 이어year 어고우ago 유징using 디스 this 메써드 method. (이런 방식으로 실제 1년전 구매량에 맞게 계산되는지 셈해본다).

유징Using 디스this 포어멀러formula 위we 캔can 프리딕트predict 더the 세일즈sales 발룸 volume 어브of 패선저passenger 카아즈cars 인in 코어리어Korea 포어for 넥스트next 이어 year 언드and 더the 이어year 애프터after 넥스트next. (이 계산식으로 한국의 내년 내후년 승용차 판매 수량을 예측한다).

원With 디스this 포어멀러formula 위we 캔can 올소우also 프리딕트predict 더the 세일즈 sales 발룸volume 어브of 패선저passenger 카아즈cars 인in 컨트리즈countries 서치such 애즈as 차이너 저팬Japan 더the 유나이티드United 스테잇스States 언드and 유럽Europe 포 어for 넥스트next 이어year 언드and 더the 이어year 애프터after 넥스트next. (이 계산식으로 중국, 일본, 미국, 유럽 등의 내년, 내후년 승용차 판매수량을 예측할 수 있다). 이 예측 Product를 각 자동차회사 등에 고가로 팔 수 있다).

이프If 렘퍼젠티드represented 애즈as 어a 플로우flow 차아트chart 더the 프로세스process 워드 would 룩look 라익like 피그여Figure 원1 투2 원1. (이 과정을 순서도(flow chart)로 나타내면 그림 [1-1]과 같다).



픽처Picture 원1 투2 원1 소프트웨어Software 프라덕트Product 바이by 프리딕션Prediction  
어브 of 패선저Passenger 비이컬Vehicle 세일즈Sales 관터티Quantity 고을Goal 세팅Setting  
([그림 1-1] "승용차 판매 수량 예측" 목표설정에 의한 소프트웨어 Product)

#### 디스커션Discussion 이슈 Issue <토의문제>

1. 랫'스Let's 익스플레인explain 아우어our 라이프life 퍼퍼스purpose (우리의 인생 목적을 설명해보자).
2. 랫'스Let's 익스플레인explain 더the 서퍼링suffering 어브of 맨카인드mankind. (인류의 고통에 대해서 설명해보자).



3. 렛'스Let's 익스플레인explain 하우how 투to 셋set 마이my 라이프life 고울즈goals. (내 인생목표(Goal) 설정 방법을 설명해보자).
4. 렛'스Let's 익스플레인explain 하우how 투to 컬렉트collect 아이디어즈ideas 바이by 테이킹taking 노트snotez 안on 더the 타아겟target 이미징imaging 신scene. (목표 영상화 장면을 메모해서 아이디어를 수집하는 방법에 대해서 설명해보자).
5. 렛'스Let's 익스플레인explain 하우how 디the 아이디어idea 케임came 어바우트about. (Idea 발상 방법을 설명해보자).
6. 렛'스Let's 디스크라이브describe 앤an 이그잼플example 임플러멘테이션implementation 어브 of 디the 아이디어idea. (아이디어 구현사례를 설명해보자).
7. 렛'스Let's 톡talk 어바우트about 프러덕터제이션productization. (상품화(Product)에 대해서 설명해보자).
8. 렛'스Let's 익스플레인explain 더the 프린서플principle 어브of 지아이피GIP 인벤션invention. (GIP 발명 원리에 대해서 설명해보자).
9. 렛'스Let's 디스커스discuss 디the 임포어턴스importance 어브of 고울즈goals. (목표(Goal)의 중요성에 대해서 토의해보자).

#### 아퍼투너티Opportunity 프라블럼Problem <기획문제>

1. 소우So 파아far 위we 해브have 룩트looked 앳at 더the 프린서플즈principles 어브of 지아이피 GIP 인벤션invention. (지금까지 GIP 발명원리에 대해서 살펴보았습니다).
- 인In 지아이피GIP 프린서플즈Principles 어브of 인벤션Invention 라이트write 더the 타이틀title 유you want 투to 살브solve 요어your 네이버'즈neighbor's 프라블럼problem. (GIP 발명원리에서 당신이 이웃의 고민을 해결해 보고 싶은 제목을 쓰시오).
2. 드로Draw 어a 픽처picture 어브of 더the 릴러제이션realization 어브of 더the 타이틀title 어버브 above. (위 제목의 실현 장면을 그림으로 그리시오).
  3. 익스플레인Explain 더the 프로세스process 어브of 살빙solving 더the 네이버'즈neighbor's 트러블즈troubles 인in 더the 픽처picture 어버브above. (위 그림에서 이웃의 고민이 해결되는 과정을 간단히 설명하시오).

## 챕터Chapter 투2 (2장)

### 퓨처Future 인더스트리즈Industries 포어for 살빙Solving 네이버'즈 Neighbor's 프라블럼즈 Problems (이웃의 고민을 해결하기 위한 미래산업)

- 2.1 너세서티Necessity 어브of 포어캐스팅forecasting 더the 퓨처future 인더스트리industry (미래산업 예측의 필요성)
- 2.2 더The 피프쓰Fifth 인더스트리얼Industrial 레벌루션Revolution 언드and 퓨처Future 인더스트리즈Industries (5차계의 역사흐름과 미래산업)

2.3 스트래티지스Strategies 포어for 더the 립leap 어브of 더the 사우쓰South 코어리언Korean 이카너미economy (한국경제의 도약 방안)

2.4 클래서피케이션Classification 어브of 퓨처Future 자브즈Jobs (미래의 직업분류)

2.5 더The 폼Form 어브of 소우사이이티Society 인in 더the 디스턴트Distant 퓨처Future (먼 미래의 사회형태)

### 러닝 어브젝티브즈 Learning Objectives <학습목표>

1. 언더스탠딩Understanding 더the 임포어턴스Importance 어브of 프리딕팅Predicting 퓨처Future 인더스트리즈Industries. (미래산업 예측의 필요성을 알아본다).
2. 익스플로링Exploring 더the 피프쓰Fifth 인더스트리얼Industrial 레벌루션Revolution 언드and 더 the 폼Form 어브of 소우사이이티Society 인in 더the 퓨처Future. (5차계의 역사흐름과 미래의 사회 형태에 대해서 알아본다).
3. 이그재미닝Examining 더the 코렐레이션Correlation 비트윈between 매즐로우'즈Maslow's 하이어아키Hierarchy 어브of 니즈Needs 언드and 소우셜Social 퍼나머너Phenomena. (매슬로우의 인간의 욕구 5단계와 사회현상간에 상관관계를 알아본다).
4. 익스플로링Exploring 더the 폼Form 어브of 소우사이이티Society 인in 더the 디스턴트Distant 퓨처Future. (먼 미래의 사회 형태를 알아본다).
5. 언더스탠딩Understanding 더the 컴페티티브니스Competitiveness 어브of 어a 네이션Nation 인 in 더the 크리에이티브Creative 인더스트리즈Industries 언드and 익스플로링Exploring 더the 더렉션Direction 포어for 임프루빙Improving 마이My 컴페티티브니스Competitiveness. (작품화 사회의 국가 경쟁력을 알아 나의 경쟁력을 발전시키는 방향에 대해서 알아본다).
6. 익스플로링Exploring 더the 스트래티지스Strategies 포어for 더the 립Leap 어브of 아우어Our 이카너미Economy. ("우리 경제의 도약방안이 무엇인가?"를 알아본다).
7. 익스플로링Exploring 커리어Career 디벨롭먼트Development 에저케이션Education 포어for 임프루빙Improving 마이My 컴페티티브니스Competitiveness. (나의 경쟁력을 발전시키는 승업 교육에 대해서 알아본다).
8. 스튜던트스Students 호옵Hope 투to 얼리비에잇Alleviate 어닐플로이먼트Unemployment 이슈즈 Issues 인in 아우어Our 소우사이이티Society 바이by 스타아팅Starting 퓨처Future 오어리엔터드 Oriented 비즈너서즈 Businesses. (학생들이 미래산업을 창업해서 우리사회의 실직난, 취업난을 해소 할 수 있는 희망을 삼는다).
9. 이그재미닝Examining 더the 퓨처future 서사이이털societal 폼form. (먼 미래의 사회형태를 알아본다).

### 2.1 더The 임포어턴스importance 어브of 프리딕팅predicting 퓨처future 인더스트리즈industries (미래산업 예측의 필요성)

아이엠에프IMF 스테이티드stated 땃that 더the 펀더멘털fundamental 코즈cause 어브of 더the 코어리언Korean 에커나믹economic 크라이시스crisis 와즈was 아우어our 페일르failure 투to 프리딕트predict 퓨처future 인더스트리즈industries. (IMF 한국경제위기의 근본



원인은 우리가 미래산업을 예측하지 못한데 있다). 이프If 유you 패일fail 투to 프리딕트 predict 퓨처future 인더스트리즈 industries 언드and 누new 인더스트리즈industries 이머지 emerge 유you 윌will 루즈lose 컴페티티브니스competitiveness 바이by 패일링failing 투to 리스판드respond. (미래산업을 예측하지 못하다가 신규산업이 출현하면 대처하지 못하고 경쟁력을 잃고 만다).

더The 팩트fact 댓that 저팬Japan 위치which 해즈has 어a 시밀러similar 인더스트리얼 industrial 스트럭처structure 투to 코어리어Korea 이즈is 익스피어리언싱experiencing 더the 세임same 퍼나머난phenomenon 프루브즈proves 디스this. (이러한 현상은 한국과 비슷한 산업구조를 갖고있는 일본에서도 똑같이 겪고 있는 사실이 이를 증명해주고 있다). 하우에버 However 잇it 이즈is 워쓰 worth 노우팅noting 댓that 더the 유나이티드United 스테이트스 States 언드and 저머니Germany 위치which 해브have 어a 퓨처future 오어리엔터드oriented 인더스트리얼industrial 스트럭처 structure 아아are 낫not 익스피어리언싱experiencing 에커 나믹economic 크라이시즈crises 코즈드 caused 바이by 스트럭처럴structural 어저스트먼트 adjustment 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 프라퍼사이드 prophesied 댓that 코어리어Korea 워드would 페이스face 어a 시어리어스serious 크라이시스 crisis 이프if 잇it 패일드failed 투to 리스트럭처restructure 잇셀프itself 어라운드 around 퓨처 future 오어리엔터드oriented 인더스트리즈industries. (앨빈 토플러는 한국 TV에 출연해서 한국이 미래산업 위주로 재편되지 않으면, 한국이 커다란 위기를 맞을 것이라고 예언했었다).

더The 월드world 리나운드renowned 스칼러scholar 앨빈Alvin 토플러Toffler 프리딕티드 predicted 인in 히즈his 북book 더The 써드Third 웨이브Wave 댓that 더the 월드world 와즈 was 언더고우잉 undergoing 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 댓that 위we 아아are 앳at 어a 히스토리컬historical 터닝turning 포인트point 웨어where 디the 인더스트리얼industrial 소우사이이티society 위치which 와즈was 다메네이티드dominated 바이by 바이너리binary 씹킹thinking 서치such 애즈as 매스 mass 프러덕션production 매스mass 컨섬프션consumption 언드and 더the 다이카터미dichotomy 비트윈between 캐퍼털리스트스 capitalists 언드and 워커즈workers 댓that 석시더드succeeded 애프터after 디the 인더스트리얼Industrial 레벌루션Revolution 인in 더the 유케이UK 이즈is 나우 now 트랜스포머링 transforming 인투into 어a 모어more 다이버서파이드diversified 언드and 크리에이티브 creative 날리지knowledge 베이스트based 인포어메이션information 소우사이이티society 댓 that 이즈is 그라운드드grounded 인in 더the 프러덕션production 어브of 이너베이티브 innovative 날리지knowledge. (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 있다는 것이다).

디The 이머전스emergence 어브of 디스this 인포어메이션information 소우사이이티society 이즈is 펀더멘털리fundamentally 엠티버터드attributed 투to 더the 디벨롭먼트development 어브of 컴퓨터 computer 텍날리지technology 위치which 해즈has 메이드made 잇it 파서벌 possible 투to 어큐뮬레이트accumulate 언드and 프로세스process 매시브massive 어마운트스amounts 어브of 인포어메이션information. (이러한 정보화 사회의 태동은 근본적으로 컴퓨터기술의 발전에 의해 대량의 정보를 축적하고 처리할 수 있게 되었다). 애즈As 어a 리절트result 어브of 디스this 디벨롭먼트 development 데어there 해즈has 빈been 어a 제너레이션 generation 언드and 디스트리뷰션 distribution 어브of 인포어메이션information 안on 어a

스케일scale 댓that 와즈was 프리비어슬리 previously 어니매지너블unimaginable 에네이벌링 enabling 더the 크리에이션creation 어브of 서그니피컨트significant 벨류value 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 얼터머틀리 ultimately 프라퍼사이드 prophesied 댓that 에니any 네이션nation 오어or 컨트리country 댓that 페일즈fails 투to 액티블리actively 파아티서페이트participate 인in 디즈these 글로우벌global 체인저즈changes 윌will 낫not 서바이브survive 인in 더the 트웬티원21 퍼스트First 센처리century. (그는 최종적으로 이러한 세계적 변화에 능동적으로 참여하지 못하면 그 어떤 민족이나 국가도 21세기에 살아남을 수 없을 것이라고 예언하였다).

위We 슈드should 리플렉트reflect 안on 웨더whether 더the 커런트current 디퍼컬티즈 difficulties 페이스ing facing 아우어our 컨트리country 메이may 해브have 어이전arisen 프럼 from 아우어our 페일르failure 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 히스토리history 위we 캔can 시see 댓that 더the 라이즈rise 언드and 폴fall 어브of 네이션znations 언드and 피플즈peoples 디펜더드depended 안on 하우 how 액티블리actively 데이they 어댑티드 adapted 투to 언드and 어카머데이터드accommodated 뎀셀브즈themselves 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 파워풀 powerful 네이션nation 인in 유럽Europe 위치which 빌트built 잇스its 칼러니즈colonies 올 all 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 비 be 신seen 이빈even 프럼from 데어their 플릿fleet 위치which 와즈was 콜드called 디the 인빈서벌 invincible 아아마더armada. (스페인의 전성기는 그들의 함대를 무적함대라고 일컬었던 것에서도 알 수 있다). 애즈As 스페인Spain 임포어티드 imported 매시브massive 어마운트스amounts 어브of 고울드gold 언드and 실버silver 프럼 from 잇스its 칼러니즈colonies 인in 사우쓰South 어메리커 America 디the 인타여entire 프라이스price 레벨level 어브of 유럽Europe 소어드soared 크리에이팅creating 앤an 인플레이셔너리inflationary 임팩트impact. (스페인이 남아메리카의 식민지로부터 대량의 금과 은을 수입하면서, 유럽 전체의 물가가 급격히 상승하는 현상이 발생하였다). 퍼더모어 Furthermore 메니many 컨트리즈countries 서치such 애즈as 프랑스France 언드and 잉글랜드 England 베너피티드benefited 프럼from 스페인'즈Spain's 에커나믹economic 프라스페리티 prosperity 마아벌링marveling 앳at 잇it 언드and 리퀘스팅requesting 파이낸셜financial 에이드 aid 인 in 익스체인지exchange. (프랑스, 영국 등 수많은 국가들이 스페인에 재정적인 도움을 요청할 만큼 경제적인 풍요로움을 누리고 있었다). 하우에버However 애프터after 비잉being 컴플레이선트 complacent 윈with 데어their 패스트past 석세스success 스페인Spain 펠fell 인투 into 네어로우 narrow 마인더드minded 프라이드pride 언드and 힌더드hindered 더the 다이버스diverse 아이디얼라지컬ideological 디벨롭먼트development 어브of 데어their 피플 people. (그러나 한때의 성공에 안주하여 사상적으로는 편협한 자긍심에 빠져 국민들의 다양한 사상적 발전을 저해하였고),

스페인'즈Spain's 너글렉트neglect 어브of 더the 웨이브wave 어브of 머칸털리스트 mercantilist 트레이드trade 언드and 인더스트리얼리제이션industrialization 댓that 와즈was 스프레딩spreading 쓰루아웃throughout 유럽Europe 앳at 더the 타임time 레드led 투to 어a 래퍼드rapid 디클라인 decline 인in 잇스its 내셔널national 언드and 에커나믹economic 파워

power. (대외적으로 당시 유럽 세계에 전파되고 있던 중상주의 무역과 산업화의 물결을 도외시함으로써 국력과 경제력의 급격한 하락을 초래하였다). 애즈As 어a 리절트result 스페인's Spain's 고울던golden 에이지age 케임came 투to 앤an 엔드end 애프터after 더the 디피트defeat 어브of 더the 스페니쉬Spanish 아아마더 Armada 인in 더the 워어war 어겐스트against 잉글랜드England 언드and 더the 컨트리country 서브서퀀틀리subsequently 펠fell 인into 디클라인decline 언드and 비케임became 웰러게이티드 relegated 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 스페인 Spain 언드and 잉글랜드England 익스팬드expanded 인into 더the 뉴New 월드World 어브of 더the 어메리커즈Americas 투to 칼러나이즈colonize 디the 오우너즈owners 어브of 더the 칸터넌트 continent 워were 디the 인디저너스indigenous 피플people 디the 인디언즈Indians. (또한 사례를 살펴보면, 스페인과 영국이 아메리카 신대륙에 진출하여 식민지를 개척할 때 아메리카 대륙의 주인은 현지 원주민인 인디언들이었다). 하우에버However 더데이today 데이they 페이스face 디the 언포어처넛unfortunate 페이트fate 어브of 데어their 인타여entire 네이션nation 비잉being 익스터머네이티드exterminated. (그러나 오늘날 이들은 민족 전체가 말살되는 비운을 맞이하였다). 하우에버 However 더the 모어more 펀더멘털fundamental 리전reason 포어for 디스this 이즈is 댓that 더 the 레벨level 어브of 인디저너스indigenous 서사이티즈societies 앳at 댓that 타임time 와즈 was 소우so 배크워드backward 댓that 데이they 쿠드could 낫not 억셉트accept 디the 시벌리제이션civilization 어브of 더the 유러피언즈Europeans 올도우although 잇it 이즈is 서터늘리certainly 듀 due 투to 더the 머설러스merciless 슬로터slaughter 바이by 디the 유러피언즈Europeans. (그것은 물론 유럽인들의 무자비한 학살에 기인하는 것이지만 더 근본적인 이유는 당시 인디언 사회의 수준이 유럽인의 문명을 받아들일 수 없을 만큼 너무 낙후되었다는 데 있을 것이다). 앳At 더the 타임 time 더the 라이프스타일lifestyle 어브of 더the 네이티브Native 어메리칸즈Americans 와즈was 어 a 헌팅hunting 소우사이이티society 베이스트based 안on 어a 스톤Stone 에이지Age 시벌리제이션civilization. (당시 인디언들의 생활은 석기문명에 바탕 한 수렵사회였던 것이다). 애즈As 어a 리절트result 듀due 투to 해빙having 어a 웰러티블리relatively 배크워드backward 레벨level 어브of 시벌리제이션civilization 디the 인디저너스indigenous 피플즈peoples 워were 어네이벌unable 투to 어댑트adapt 투to 더the 수피어리어superior 시벌리제이션civilization 보우스터드boasted 바이by 더the 유러피언즈Europeans 앳at 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 유럽 Europe 퍼수드pursued 내셔널national 스트렝쓰strength 쓰루through 인더스트리얼industrial 레벨루션revolution (우리의 경우도 마찬가지로 조선시대 말기 유럽을 비롯한 세계의 모든 국가들 이 공업혁명을 통해 부국강병을 추구할 때) 잇It 이즈is 디the 익스피어리언스experience 어브of 서퍼링suffering 언더under 컬로וני얼colonial 룰rule 바이by 이그노링ignoring 서치such 체인저즈 changes 와일while 비잉being 트랩트trapped 인in 어a 디클라인declining 컨트리country. (쇄국에 잠겨 이러한 변화를 무시함으로써 식민지배의 아픔을 겪었던 것이다). 안On 디the 어더other 핸드 hand 저팬Japan 올도우although 잇it 파아티서페이티드participated 인in 인더스트리얼리제이션 industrialization 레이트late 와즈was 에이벌able 투to 조인join 더the 랭크스ranks 어브of 더the 월드world 파워즈powers 쓰루through 더the 타이얼러스tireless 에퍼트sefforts 어브of 잇sits 인타여entire 파펠레이션population 투to 파아티서페이티드participate 인in 더the 글로우벌global 트렌드trend 어브of 체인지change. (이에 반해 일본은 비록 공업화에 늦게 참여하였지만 전 국민이 세계적 변화

의 조류에 동참하려는 각고의 노력을 통해 세계열강의 반열에 끼일 수 있었던 것이다). 애프터After 월드World 워어War 투II 애즈as 더the 유나이티드United 스테이트스States 레드red 더the 팩스Pax 어메리카너Americana 에어러era 데어there 와즈was 어a 디퍼컬트difficult 피어리어드 period 어라운드around 더the 나인틴에이티즈1980s 웬when 더the 컨트리country 와즈was 프리딕티드predicted 투to 컬랩스collapse. (2차 세계대전 이후 팩스아메리카의 시대를 열어가던 미국이 1980년대를 전후하여 한때 미국의 몰락을 예언 받을 만큼 힘겨운 때가 있었다). 하우에버However 바이by 파스터링fostering 더the 날리지knowledge 언드and 인포어메이션information 인더스트리 센터드industry 어라운드centered 실리콘Silicon 밸리Valley 인in 더the 나인틴나인티즈1990s 더 the 유나이티드United 스테이트스States 해즈has 오우버컴overcome 어a 롱long 래스팅lasting 에커나믹economic 리세션recession 카머늘리commonly 노운known 애즈as 더the 뉴New 이카너미 Economy 퍼나머난phenomenon 뎃that 해즈has 노우no 프레시던트precedent 투to 디스this 데이day. (그러나 미국은 1990년대 실리콘 밸리를 중심으로 지식정보업을 일으킴으로써 오늘날 유래를 찾을 수 없는 장기호황(일명 신 경제현상)을 구가하고 있다).

덴Then 뭇what 이즈is 더the 디퍼런스difference 비트윈between 더the 페일르여failure 어브of 스페인Spain 디the 인디저너스indigenous 피플people 언드and 조우시안Joseon 언드and 더the 석세스success 어브of 저팬Japan 언드and 더the 유나이티드United 스테이트스States? (그러면 스페인과 인디언 그리고 조선의 실패와 일본과 미국의 성공의 차이는 무엇일까)? 디The 앤서answer 디펜즈 depends 애즈as 앨빈Alvin 토플러Toffler 세드said 얼리어 earlier 안on 웨더whether 오어or 낫not 히he 캔can 액티브리actively 파아티서페이트 participate 인in 더the 타이드tide 어브of 글로우벌 global 체인지change. (그 해답은 앞서 앨빈 토플러가 말했듯이 세계적인 변화의 조류에 능동적으로 참여할 수 있느냐 없느냐에 달려 있다). 디스This 올소우also 리콰이즈requires 앤an 언더스탠딩 understanding 어브of 더the 쉬프트shift 인in 더the 글로우벌global 페어러다임paradigm 인in 어 a 서턴certain 에어리어 area. (이것은 또한 세계사적 패러다임 (Paradigm : 특정 영역)의 변화에 대한 이해를 요구하고 있다). 데어There 아아are 누머러스numerous 스테디즈studies 언드and 아아거먼트스 arguments 바이by 스칼러즈scholars 러가아딩regarding 더the 쉬프트shift 인in 더the 글로우벌global 페어러다임paradigm. (세계사적 패러다임의 변화에 대해서는 수많은 학자들의 연구와 주장들이 있다). 하우에버However 데이they 제너럴리generally 어그리agree 뎃that 더the 월드world 해즈has 곤gone 쓰루through 더the 팔로우잉following 스테이지즈stages 어브of 디벨롭먼트development. (그러나 세계가 다음과 같은 발전단계를 거쳐왔다는데 대체적으로 인식의 동의를 하고 있다).

더The 퍼스트first 디벨롭멘탈developmental 페어러다임paradigm 인in 더the 히스토리 history 어브 of 휴매니티humanity 와즈was 더the 헌팅hunting 개더링gathering 스테이지 stage 팔로우드 followed 바이by 애그리컬처럴agricultural 인더스트리얼industrial 언드and 서버스service 오어리엔터드oriented 서사이이티즈societies 얼터머틀리ultimately 어드밴싱 advancing 인투into 앤an 인포어메이션information 소우사이이티society 애즈as 애널리이즈드analyzed 바이by 앨빈Alvin 토플러 Toffler 터데이today. (가장 먼저 등장한 인류세계의 발전 패러다임 단계는 수렵채취의 단계이며, 이 후 농경사회, 공업화사회, 서비스업사회를 거쳐 오늘날 앨빈 토플러의 분석과 같이 정보화사회로 진보하였다).

어판Upon 애널리이징analyzing 디즈these 스테이지즈stages 어브of 휴먼human 디벨롭먼트 development 위we 캔can 시see 뎃that 데이they 아아are 캐터거라즈categorized 베이스트 based 안on 더the 컨디션즈conditions 언드and 폼즈forms 어브of 라이블리후드livelihood 이카너미economy 뎃that 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 민즈 means 뎃that 휴먼즈humans 스타아터드started 프럼from 더the 모우스트most 프리머티브primitive 에커나믹economic 액티비티즈 activities 서치such 애즈as 헌팅hunting 언드and

하아버스팅harvesting 인in 디the 얼리early 프리머티브primitive 에어러era 언드and 레이터later 체인지드changed 더the 컨디션즈conditions 어브 of 데어their 라이블리후드livelihood 투to 앤an 애그리컬처럴agricultural 소우사이이티society 언드 and 덴then 투to 앤an 인더스트리얼industrial 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 라이블리후드 livelihood 체인지드changed 휴먼human 소우사이이티society 와즈was 스웍트swept 업 up 인in 어 a 월윈드whirlwind 어브of 그레이트great 체인지즈changes 언드and 섬타임즈sometimes 더the 포어천즈fortunes 어브of 위너즈winners 언드and 루저즈losers 워were 리버스트reversed. (이러한 생업의 조건이 변할 때마다 인류사회는 커다란 변화의 소용돌이에 휩싸였으며, 때로는 낙오자와 성공자의 희비가 엇갈리기도 하였다).

잇It 해즈has 프루브드proved 투to 비be 아우어our 태스크task 댓that 노우no 원one 캔can 디나이deny 댓that 위we 슈드should 액티브리actively 파이어니어pioneer 퓨처future 인더스트리즈industries. (우리도 미래산업을 능동적으로 개척해야 한다는 것은 누구도 부인할 수 없는 우리의 과제임이 입증되었다). 더The 리커런스recurrence 어브of 디the 아이에메프IMF 인두스트induced 에커나믹economic 크라이시스crisis 인in 코어리어Korea 듀due 투to 팩터즈factors 서치such 애즈 as 이내더켓inadequate 앤티서페이션anticipation 언드and 프레퍼레이션preparation 포어for 퓨처 future 인더스트리즈industries 이즈is 앤an 어전트urgent 챌린지challenge 댓that 위we 머스트 must 오우버컴overcome. (미래산업에 대한 예측 및 대비부족 등의 원인으로 유발된 IMF한국경제위기의 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 프리젠티드presented 인in 디스this 북book 아아are 디the 아아트art 인더스트리industry, 날리지knowledge 인더스트리industry 서비스service 인더스트리industry 매너팩처링manufacturing 인더스트리industry 애그리컬처agriculture 마이닝mining, 언드and 피싱fishing. (이 책에서 제시할 미래산업은 작품업, 지식업, 서비스업, 제조업, 농업, 광업, 어업이다). 프리딕팅 Predicting 퓨처future 인더스트리즈industries 닛not 오우리only 프러바이즈provides 클루즈clues 포어for 디자인ingdesigning 이 피션트efficient 에커나믹economic 스트럭처즈structures 벳but 올소우also 에네이벌즈enables 더the 컨스트럭션construction 어브of 컴페티티브competitive 소우셜 social 언드and 에커나믹economic 스트럭처즈structures 위치which 이즈is 모어more 피저벌 feasible 던than 어드밴스드advanced 컨트리즈countries. (미래산업 예측은 선진국보다 효율적인 경제구조를 설계하는 실마리를 제공해 줌과 동시에 경쟁력 있는 사회 경제구조의 구축을 가능하게 한다). 인In 어디션addition 애즈as 피플people 씽크think 어바우트about 더the 퓨처future 데이they 필feel 릴렉스트relaxed 언드and 해브have 디the 어빌리티ability 투to 프러시드proceed 에브리씽 everything 인in 어a 플랜드planned 페이즈드phased 언드and 오우버를overall 매너manner. (또한, 국민들이 미래를 생각하다보면 마음도 여유러워지고 매사를 계획적, 단계적, 총체적으로 진행하는 능력을 갖게 된다). 언드And 잇it 올소우also 헬프스helps 어스us 인in 세팅setting 고울즈goals 포어for 아우어our 라이브즈lives. (그리고 우리 인생의 목표 설정에 있어서도 도움을 준다).

**2.2 더The 히스토리컬historical 백그라운드background 언드and 퓨처future 인더스트리즈industries 어브of 더the 피프쓰fifth 인더스트리얼industrial 레벌루션revolution (5차계의 역사 흐름과 미래산업)**

**1. 피프쓰5th 인더스트리얼industrial 레벌루션'revolution's 히스토리컬historical 백그라운드 background (5차계의 역사흐름)**



What sets humans apart from other animals is that the world humans are based on is not simply the material natural world. (인간이 다른 동물과 차별화 되는 것은 인간이 기반하고 있는 세계가 단순히 물질적인 자연세계만이 아니라는 점이다).

Humans are living in two different domains simultaneously. (인간은 서로 상이한 두 개의 영역을 동시에 살아가고 있다).

One is the world of the flesh that depends on the material natural world and the other is the world of the spirit created by the metaphysical action of the pure human brain. (그 하나는 물질적 자연계에 의존하는 육신의 세계이며, 또 하나는 순수한 인간 두뇌의 형이상학적 작용에 의해 창조된 정신의 세계이다).

The keywords for living in the realm of the flesh are time and space while the realm of the spirit consists of the rationality of symbolism, the emotion of feeling, and the transcendental soul. (육신의 영역을 살아가는 키워드는 시간과 공간이며, 정신의 영역은 상징의 이성과 느낌의 감성 그리고 초월의 영혼이다).

Looking at the history of human development we can see that humans have evolved towards a purer spiritual world from the world of the flesh. (인류 역사의 발전사를 살펴보면, 우리 인간은 육신의 세계에서 점점 순수한 정신적 세계를 지향하는 방향으로 진화하여 왔음을 알 수 있다). Human beings have been pursuing a higher spiritual world beyond the natural world of instinctual time and space and ultimately pursuing the world of the soul. (인류는 본능의 시·공간이라는 자연적 세계에 국한되지 않고 보다 차원 높은 정신세계를 추구하여 왔으며 궁극적으로는 영혼의 세계를 추구해 가고 있다).

Just as there are low-level humans who live confined to the world of instincts there are also noble humans who break free from such physical constraints and pursue the divine through reason, emotion and beyond. (개개인은 본능의 세계에 국한되어 살아가는 저차원적인 인간이 있는가 하면 그러한 육신의 굴레에서 벗어나 이성과 감성 나아가 신성을 추구 하며 살아가는 고상한 인간도 있다). This trend of evolution also signifies the stages of development for each individual human being and when classified the five realms of the human experience are the world of time, the world of space, the world of reason, the world of emotion and the world of the soul. (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). The following image represents the development of human history according to the progression of the 5th stage. (다음 그림은 5차계의 역사흐름에 의한 인류발달사를 나타내고 있다).



멘탈Mental 에어리어area (정신 영역)	더The 월드world 어브 of the더 소울soul, the더 피프쓰5th stage스테이지 (영혼의 세계 5차계)	레스터레이Restoration 어브of 더the 가아던 Garden 어브of 이던 Eden (에덴동산의 회복)	?
	더The 월드world 어브 of 이모우션emotion, 더the 포어쓰4th 스테 이지stage (감성의 세계 4차계)	Delightful딜랏펠 워크 work 어브of 아아트art (기쁜 감동의 작품)	더The 포어쓰4th 인더스트리 industrial얼 레벨루션 revolution 소우사이이티 society (4차 작품업 사회)
	더The 월드world 어브 of 리전Reason, 더the 써드3rd 스테이지 stage (이성의 세계 3차계)	트랜잭션Transaction, 칸버세이션 Conversation (거래.대화)	더The 3rd-generation써드- 제너레이션 날러지knowledge 언드and 인포어메이션 information 서버스service 소우사이이티society (3차 지식 정보서비스업 사회)
피지컬 Physical 에어리어area (육신 영역)	The더 월드World 어 브of 스페이스Space, 더the 세컨드2nd 스테 이지stage (공간의 세계 2차계)	액티비티Activity (활동)	더The 세컨드2nd 인더스트리 얼industrial 소우사이이티 society (2차 공업사회)
	더The 월드world 어브 of 타임time, 더The 퍼스트1st 스테이지 stage (시간의 세계 1차계)	서바이벌Survival (생존)	더The 퍼스트1st 헌팅hunting 언드and 파아밍farming 소우 사이이티society (1차 수렵·농업사회)

더The 피프쓰5th 월드World 인카운터  
드Encountered 바이by 세븐7 빌런  
Billion 휴먼즈Humans (70억 인류가  
접하는 5차계의 세계)

메인Main 로울즈Roles  
어브of 휴먼즈Humans  
(인간의 주요역할)

히스토리History 어브of 휴먼  
Human 디벨롭먼트  
Development (인류발달사)

휴먼Human 비잉즈beings 해브have 해드had 투to 잇eat 언드and 서스테인sustain 라이프  
life 인 in 오어더order 투to 메인테인maintain 더the 퍼스트first 렐름realm 어브of 타임  
time 신스since 에인션트ancient 타임즈times. (인류는 오래 전부터 1차계인 시간의 세계를

유지하기 위해서 음식을 먹고 생명을 유지해야 했다). 더The 퍼스트first 스테이지stage 어브 of 휴먼human 소우사이이티 society 와즈was 케릭터라즈드characterized 바이by 헌팅 hunting 언드and 파아밍farming 애즈as 더the 프라임어리primary 민즈means 어브of 서스터넌스sustenance. (생명을 유지하기 위해서 음식을 구하는 일이 절반이상 인구의 생활이었을 때가 1차 의 수렵 농업사회이다). 두링During 디스 this 타임time 휴먼즈humans 워십트worshipped 언드and 프레이드prayed 투to 더the 디바인 divine 파워즈powers 어브of 헤븐 heaven 언드and 어쓰earth 애스킹asking 포어for 데어their 블레싱즈blessings 투to 서스테인sustain 데어their 라이프즈lives 언드and 프러바이드provide 뎀them 원with 푸드food. (이 때 인간은 생명과 음식을 보내 달라고 천지신명께 예배드렸었다).

원With 디the 이머전스emergence 어브of 이피션트efficient 애그리컬처럴agricultural 엔터라이즈 enterprises 데어there 와즈was 이너프enough 푸드food 투to 서스테인sustain 휴먼 human 라이프 life 언드and 프러저브preserve 더the 칸터누어티continuity 어브of 타임time 인in 더the 월드world, (효율적인 농업기업의 출현으로 음식이 남아돌아 생명을 어느 정도 보존할 수 있어 시간의 세계가 유지되자), 디스This 레드led 투to 더the 세컨드second 스테이지 stage 어브of 휴먼human 소우사이이티society 디the 인더스트리얼Industrial 에이지Age 웨어where 오우버over 해프half 어브of 더 the 파펠레이션'즈population's 데일리daily 라이프 life 인발브드involved 메이킹making 쉽스ships 트레인즈trains 에어플레인즈airplanes 툴즈 tools 언드and 내버게이팅navigating 더the 스페이셜 spatial 월드world. (2차계인 공간의 세계를 유지하기 위해서 배를 만들고 기차를 만들고 비행기를 만들고 도구를 만들고 항해하는 일이 절반이상 인구의 생활이었을 때가 2차의 공업사회이다).

원With 디the 이머전스emergence 어브of 애그리컬처럴agricultural 언드and 인더스트리얼 industrial 엔터라이즈enterprises 데어there 와즈was 이너프enough 푸드food 언드and 툴즈 tools 투to 서스테인sustain 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 인포메이션 Information 에이지Age 웨어where 오우버over 해프half 어브of 더the 파펠레이션'즈 population's 데일리daily 라이프life 인발브드involved 크리에이팅creating 샵스shops 북스 books 누즈페이퍼즈newspapers 텔러폰즈 telephones 티비즈TVs 컴퓨터즈computers 언드and 인게이징engaging 인in 트랜잭션즈 transactions 언드and 칸버세이션즈conversations 원with 메니many 피플people. (3차계인 이성의 세계를 유지하기 위해서 상점, 책, 신문, 전화, TV, 컴퓨터를 만들어 많은 사람들과 거래하고 대화하는 일이 절반이상 인구의 생활이었을 때가 3차의 정보서비스업 사회이다).

원With 디the 이머전스emergence 어브of 애그리컬처럴agricultural 인더스트리얼industrial 언드 and 인포메이션information 서비스service 엔터라이즈enterprises 데어there 와즈 was 이너프 enough 푸드food 툴즈tools 언드and 커뮤니케이션communication 투to 서스테인sustain 휴먼 human 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 웨어 where 오우버over 해프half 어브of 더 the 파펠레이션'즈population's 데일리daily 라이프life 인발브드involved 크리에이팅creating 조이펄joyful 워크works 어브of 아아트art 셰어링sharing 뎀them 원 with 이치each 어더other 쓰루through 더the 웹web 언드and 무빙moving 이치each 어더other 원with 아아티스틱 artistic 러브love 투to 메인테인maintain 더the 월드world 어브of 이모우션즈emotions. (4차 계인 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 티네이지즈teenagers 언드and 영young 어덜

투스 adults 완팅wanting 투to 어피어appear 안on 브로드캐스트sbroadcasts 투to 쇼우케이  
스 showcase 뎀셀브즈themselves 캔can 올소우also 비be 신seen 애즈as 어a 사인sign 어  
브of 디 the 아아티스틱Artistic 에이지Age 웨어where 셀프self 익스프레션expression 언드  
and 셀프self 프러모우션promotion 아아are 밸류드valued. (요즘 10대 20대 젊은이들이 방  
송에 출연하여 자기를 보여주고 싶어하는 표현 현상이 작품화사회의 징조이기도 하다). 디스  
This 이즈is 어a 퍼나머난 phenomenon 어브of 러커버링recovering 조이joy 댓that 해즈has  
빈been 설프레스트suppressed 포어for 어a 롱long 타임time. (이것은 그동안 억눌러왔던 기쁨  
회복 현상이다).

윌With 디the 이머전semergence 어브of 애그리컬처얼agricultural 인더스트리얼industrial  
인포어메이션information 서버스service 언드and 아아티스틱artistic 인더스트리즈industries  
언드and 디 the 어번던스abundance 어브of 푸드food 툴즈tools 커뮤니케이션  
communication 언드and 이모우셔널emotional 익스피어리언스experiences 더the 월드  
world 어브of 타임time 스페이스space 리전reason 언드and 이모우션emotion 해즈has 빈  
been 프러저브드preserved 언드and 인in 더the 피프쓰fifth 스테이지stage 어브of 소우사이  
이티society 더the 월드world 어브of 더the 소울soul 이즈is 메인테인드maintained 쓰루  
through 셰어링sharing 디퍼컬티즈difficulties 언드and 서빙serving 이치each 어더other 쓰루  
through 플랫폼즈platforms 서치such 애즈as 더the 웹web 애즈as 웰 well 애즈as 워셔핑  
worshipping 더the 원One 언드and 오운리Only 가드God 디스This 이즈is 어a 퍼나머난  
phenomenon 어브of 더the 피프쓰fifth 서사이티society 스테이지stage 웨어where 모어  
more 던than 해프half 어브of 더the 파펠레이션'즈population's 데일리daily 라이브즈lives 인  
발브 involve 디즈these 액티비티즈activities. (농업, 공업, 정보서비스업, 작품업 기업의 출현  
으로 음식과 도구와 대화와 감동이 충분해지자, 시간과 공간과 이성과 감성의 세계가 유지되  
면서, 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).

## 2. 더The 퓨처future 인더스트리industry (미래산업)

위We 해브have 이그재먼드examined 더the 디벨롭먼트development 어브of 휴먼human 히  
스토리 history 위치which 해즈has 프로그레스트progressed 인in 디the 오어더order 어브of  
헌팅hunting 언드and 개더링gathering 애그리컬처agriculture 인더스트리industry 언드and  
디the 에이지age 어브of 인포어메이션information 서버스services 얼롱along 윌with 더the  
파이브five 센시즈 senses 댓that 휴먼즈humans 퍼시브perceive 애즈as 디스커스트  
discussed 얼리어earlier. (우리는 위에서 인간이 접하는 5차계의 역상흐름과 인류발달사를  
고찰했다. 인류발달사는 수렵 채취 농업 → 공업 → 정보서비스업시대 순으로 발전하였다). 더  
The 코즈cause 어브of 서치such 인더스트리얼 industrial 디벨롭먼트development 라이즈  
lies 인in 더the 디자여즈desires 어브of 인더비저월 individual 멤버즈members 인in 휴먼  
human 소우사이이티society. (이러한 산업발전의 원인은 인간사회에서 각 개인들의 욕구가  
작용한다).

더The 씨어리theory 댓that 익스플레인즈explains 휴먼human 디자여즈desires 애즈as 더  
the 코즈 cause 어브of 더the 버쓰birth 어브of 누new 인더스트리즈industries 이즈is 매즐  
로우'즈Maslow's 니드need 하이어아키hierarchy 씨어리theory. (새로운 산업의 태동 원인이  
되는 인간의 욕구에 대한 이론은 메슬로우(A.H. Maslow)의 욕구단계이론(need hierarchy  
theory)이 있다). 인In 더the 프리비어스previous 섹션section 위we 프리딕티드predicted 디  
the 이머전semergence 어브of 어a 크래프트craft 인더스트리industry 소우사이이티society  
바이by 컴페어링comparing 더the 파이브five 센시즈senses 댓that 휴먼즈humans 퍼시브  
perceive 윌with 더the 디벨롭먼트development 어브of 휴먼human 히스토리history. (앞 절  
에서 인간이 접하는 5차계의 세계와 인류발달사를 비교해서 작품업사회 도래를 예측했다). 인  
In 오어더order 투to 어브테인obtain 모어more 릴라이어벌reliable 에버던스evidence 위we  
컴페어compare 이스테블리쉬드established 씨어리즈theories 윌with 퓨처 future 인더스트

리지industries. (이에 대한 보다 확실한 증거를 확보하기 위해서 이미 정설화된 이론과 미래 산업을 비교 해본다).

바이By 컴페링comparing 매즐로우'즈Maslow's 니즈need 하이어아아키hierarchy 씨어리theory 언드 and 더the 디벨롭먼트development 어브of 휴먼human 인더스트리얼industrial 히스토리history 위 we 캔can 프리딕트predict 디the 인더스트리즈industries 댓that 윌will 이머지emerge 인in 더the 퓨처future. (인간의 "욕구단계이론"과 "인류의 산업발달사"를 비교해보면 미래에 태동할 산업을 예측할 수 있다). 데어포어Therefore 렛'slet's 이그재민examine 매즐로우'즈Maslow's 니즈need 하이어아아키hierarchy 씨어리theory 언드and 더the 디벨롭먼트development 어브of 휴먼human 인더스트리얼industrial 히스토리history. (그러므로 욕구단계 이론과 인류의 산업발달사를 살펴보자).

디The 임포터턴important 프린서플principle 어브of 더the 니즈need 하이어아아키hierarchy 씨어리 theory 이즈is 댓that 휴먼즈humans 해브have 파이프five 레벨즈levels 어브of 니즈needs 언드 and 댓that 더the 포우커스focus 어브of 메이저major 인트러스트스interests 언드and 에퍼트스 efforts 이즈is 투to 풀필fulfill 더the 로우어스트lowest 레벨level 어브of 니즈needs 댓that 피플 people 아아are 커런틀리currently 낫not 새터스파이드satisfied 원with. (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 퍼션person 이즈is 헝그리 hungry 데이they 비컴become 모우터베이터드motivated 투to 어브테인obtain 푸드food 인in 오어더order 투to 풀필fulfill 데어their 디자여desire 투to 잇eat. (만일 굶주리고 있다면, 사람들은 먹고자 하는 욕구를 충족하기 위하여 음식을 얻으려고 동기화 된다). 퍼더모어Furthermore, 잇it 이즈is 언더스투드understood 댓that 원스once 디즈these 베이식basic 피지얼라지컬physiological 니즈 needs 아아are 애더퀵리adequately 멧met, 인더비저월즈individuals 비컴become 모우터베이터드 motivated 투to 포우커스focus 안on 풀필링fulfilling 더the 넥스트next 레벨level 어브of 니즈 needs. (그리고 이러한 기초적 생리적 욕구가 적정수준으로 만족스럽게 충족되어야 한 단계 높은 욕구에 관심을 쏟게 된다는 것이다).

셀프-엑처월리제이션 Self-actualization 니즈Needs (자아실현 욕구)	이터널Eternal 라이프 life (영생)	?
리спек트Respect, 에스팀 Esteem 니즈Needs (존경, 명예 욕구)	딜랏펠Delightful 워 work 어브of 아아트 art (기쁜 감동의 작품)	? 워크Work 소우사이이티 Society (? 작품업사회)
소우셜Social 빌롱잉Belonging 니즈Nees (사회적 어울림 욕구)	프렌드Friend, 러버 Lover, 그룹Group (친구, 애인, 단체)	날러지Knowledge 인포어 메이션Information 서버 스Service 인더스트리 Industry 소우사이이티 Society (지식정보서비스 업사회)
세이프티Safety 언드and 스테빌 리티Stability 니즈Needs (안전 및 안정 욕구)	↑ 베어리어스Various 툴즈tools, 카아즈Cars (각종도구, 승용차)	인더스트리얼Industrial 소우사이이티Society (공업사회)
피지얼라지컬Physiological 니즈needs (생리적 욕구)	라이스Rice, 클로운즈 Clothes, 하우스 House (쌀, 옷, 집)	헌팅Hunting, 애그리컬 처럴Agricultural 소우사 이이티Society (수렵, 농

	업사회)
↑ 매즐로우'즈Maslow's 파이브-레 벨5-level 씨어리theory 어브of needs니즈 (매슬로우 욕구 5단 계이론)	휴먼Human 인더스트리 industry 디벨럽먼트 development 히스토리 history (인류산업 발달사)

애즈As 타임time 프로우그레스즈progresses 언드and 앤an 인더비저월'즈individual's 니즈 needs 아아are 멧met, 데이they 무브move 안on 투to 더the 넥스트 next 레벨level 어브of 니즈needs. (시간의 흐름에 따라서 개인의 욕구상태가 충족되면, 그 다음 욕구단계로 이동한 다는 것이다). 히어Here 위we 디스커버discover 어a 서그니피컨트significant 코렐레이션 correlation 비트윈between 매즐로우'즈Maslow's 하이어아아키hierarchy 어브of 니즈needs 언 드 and 더the 디벨럽먼트development 어브of 휴먼human 소우사이이티society. (여기에서 인간의 욕구단계이론과 인류의 발달사간에는 많은 상관관계가 있음을 발견한다).

웬When 컴페링comparing 매즐로우'즈Maslow's 하이어아아키hierarchy 어브of 니즈needs 씨 어리 theory 원with 더the 히스토리history 어브of 휴먼human 인더스트리얼industrial 디벨 럽먼트 development, 더the 팔로우잉following 캔can 비be 어브저브드observed (매슬로우의 인간의 욕구단계이론과 인류발달사를 비교해 보면 다음과 같다).

#### 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, 씨스트thirst, 섹스sex, 슬립sleep, 액티 비티activity, 언드and 센서리sensory 새터스팩션satisfaction, 애즈as 더the 로우어스트 lowest 레벨level 어브of 휴먼human 니즈needs. (인간의 최하위 단계의 욕구로서 여기에는 굶주림, 갈증, 성, 수면, 활동성, 감각적 만족 등 신체기관의 모든 생리적 욕구가 포함된다). 피 펄People 해브have 서스테인드 sustained 데어their 라이브즈lives 포어for 오우버over 원헌 드러드100 밀런million 이어즈years 바이by 헌팅hunting 언드and 개더링gathering 오어or 파아밍farming 투to 시쿨secure 푸드food 투 to 새터스파이스atisfy 데어their 형거hunger, 위치which 이즈is 더the 로우어스트lowest 레벨level 어브of 휴먼human 니즈needs. (사람들 은 배고픔을 해결 하려는 욕구를 충족하기 위해서 수렵을 채취하거나 농사를 짓는 등의 방법 을 통해 식량을 확보하는 수렵, 농업사회를 1억년 이상 지속하였다).

#### 세컨드2nd 레벨Level 니즈Needs 포어for 세이프티Safety 언드and 스테빌리티Stability 인더 스트리얼Industrial 소우사이이티Society (2단계 : 안전 및 안정 욕구 - 공업사회)

애즈As 어a 드라이브drive 투to 식seek 피지컬physical 언드and 사이컬라지컬psychological 세이프티safety, 더the 니즈need 포어for 세이프티safety 언드and 스테빌리티stability 인in 휴먼즈 humans 이즈is 어a 디자여desire 투to 어브테인obtain 세이프티safety 언드and 스테 빌리티 stability 프럼from 쓰렛스threats 닷that 코즈cause 피지컬physical 언드and 사이컬 라지컬 psychological 앵자이어티anxiety. (인간의 육체적 안전과 심리적 안정을 추구하는 욕 구로서, 신체적, 심리적으로 불안의 원인이 되는 위협으로부터 안전 및 안정을 얻으려고 하는 욕구이다). 원스Once 더the 베이식basic 서바이벌survival 니즈needs 어브of 더the 퍼스트 first 레벨level 아아are 멧 met, 더the 니즈need 포어for 셀프-프러텍션self-protection 어아 이지즈arises. (1단계의 먹고사는 욕구가 해결되면 자기보호욕구가 나타난다). 데어포어 Therefore, 앤an 인더스트리얼industrial 소우사이이티society 이즈is 폼드formed, 툴즈tools 아아are 메이드made 인in 팩터리즈factories, 언드 and 레지덴셜residential 프라덕트스 products 아아are 메이드made 언드and 캐어리드carried. (그래서 공업 사회를 이루어 공장

에서 도구를 만들고 주거상품을 만들어 소지하게 된다).

**써드Third 레벨Level 소우셜Social 빌롱잉Belonging 언드and 어필리에이션Affiliation 인포어 메이션 Information 서비스Service 인더스트리Industry 인in 소우사이이티Society (3단계 : 사회적 어울림, 소속의 욕구 - 지식정보서비스업 사회)**

디스This 디자여desire 이즈is 어a 니드need 포어for 소우셜social 어필리에이션affiliation 언드 and 빌롱잉nessbelongingness, 인클루딩including 이모우셔널emotional 어펙션affection, 프렌드쉽 friendship, 언드and 릴레이션쉽relationships 원with 어더즈others. (이 욕구는 정서적 애정, 우정 등 다른 사람과의 어울림 관계욕구이다). 디스This 니드need 이즈is 메인리 mainly 풀필드fulfilled 쓰루through 프렌즈friends, 스파우서즈spouses, 칠드런children, 페런트sparents, 언드and 베어리어스various 그룹group 멤버즈members. (이 욕구는 주로 친구, 배우자, 아이들, 부모, 그리고 다양한 집단 구성원들을 통해 충족 된다). 웬When 더the 니드 need 포어for 셀프-프러텍션self-protection 이즈is 새터스파이드satisfied, 피플people 익스 피어리언스experience 더the 디자여desire 포어for 소우셜social 인터랙션interaction. (자기 보호욕구가 충족되면 사람들은 어울리려는 욕구가 나타난다). 소우So, 인in 디the 인포어메이 션information 서비스service 인더스트리industry, 피플people 폼 form 어a 소우사이이티 society 바이by 채팅chatting 원with 스트레인저즈strangers 온라인online, 미팅meeting 프 렌즈friends 언드and 러버즈lovers, 언드and 오어거나이징organizing 클러브즈 clubs 투to 이그지스트exist 위썬within 더the 바운더리즈boundaries 어브of 디the 오어거너제이션 organization. (그래서 정보서비스업 사회를 이루어, 인터넷 채팅을 통해 낯선 미지의 사람들과 대화를 하고 친구와 애인을 만나고 동호회 등을 조직하여 조직의 테두리 속에 존재하려 한다).

**포어쓰레벨4th Level 에스팀Esteem 언드and 프레스티즈Prestige 니즈-크리에이티브Needs-Creative 인더스트리Industry 소우사이이티Society (4단계: 존경 및 명예욕구 작품업 사회)**

디스This 디자여desire 이즈is 더the 니드need 투to 리스펙트respect 원셀프oneself, 퍼제스 possess 셀프- 에스팀self-esteem, 언드and 디자여desire 투to 비be 리스펙티드respected 바이 by 어더즈others. (이 욕구는 자신을 존중하며, 자존심을 지니며, 타인으로부터 존경받기 바라는 욕구이다). 디스This 드라이브drive 인클루즈includes 어a 디자여desire 포어for 트러스트trust, 인디펜던스independence, 프리덤freedom, 디그너티dignity, 레커그니션 recognition 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 소우셜social 어필리에이션affiliation 이즈is 풀필드fulfilled, 더the 디자여 desire 포어for 비잉being 리스펙티드respected 이머지즈emerges. (어울리는 욕구가 충족되면 존경받고 싶은 욕구가 나타난다). 잇It 이즈is 어a 디자여desire 투to 비be 레커그나이즈드recognized 바이by 어더즈 others, 인in 어더other 워즈words, 어a 디자여desire 투to 비be 액날리지드 acknowledged. (즉 다른 사람들에게 인정받고 싶어하는 욕구다). 데어포어Therefore, 인in 더the 월드world 어브of 아아트arts, 피플people 쇼우케이스showcase 데어their 탠트스트alents 언드 and 턴turn 뎀them 인투into 워크works 어브of 아아트art 투to 게인gain 리스펙트respect 언드 and 파퓰러리티popularity. (그래서 작품업 사회를 이루어 자기가 잘하는 재능을 발휘하고 작품화해서 존경과 인기를 얻게 된다).

**피프쓰5th 레벨Level 셀프-엑처월리제이션Self-Actualization 니즈Needs 소우사이이티Society (5단계 : 자아실현의 욕구 사회)**



디스This 니드need 이즈is 더the 하이어스트highest 레벨level 어브of 니드need 인in 매즐로우'즈 Maslow's 니드need 스테이지stage. (이 욕구는 매슬로우의 욕구단계에서 최고 수준의 욕구이다). 디스This 디자여desire 러퍼즈refers 투to 어a 롱잉longing 포어for 셀프-엑츄얼리제이션self-actualization, 언드and 잇it 렘퍼젠티스represents 더the 텐던시tendency 어브of 휴먼즈humans 투to 완트want 투to 익스프레스express 언드and 리얼라이즈realize 데어their 풀full 퍼텐셜 potential. (이 욕구는 자기완성에 대한 갈망을 뜻하며, 인간이 자신의 잠재력을 발휘하고 실현하고자 하는 경향을 말한다). 웬When 더the 디자여desire 포어for 리스펙트respect 이즈is 새터스파이드 satisfied, 더the 디자여desire 포어for 셀프-릴러제이션self-realization 어피어즈appears. (존경욕구가 충족되면 자아실현욕구가 나타난다). 디스This 소우사이이티society 이즈is 더the 피프쓰fifth 소우사이이티society. (이 사회는 제 5차 사회이다).

더The 메인main 인더스트리industry 어브of 더the 넥스트next 스테이지stage 인in 더the 날리지 knowledge 언드and 인포메이션information 서비스service 섹터sector 윌will 비be 어a 소우사이이티society 어브of 아아터퍼케이션artification 인더스트리즈industries 뎃that 리스펙트respects 더the 디자여desire 투to 비be 리스펙티드respected 언드and 딜랏스delights 언드and 무브즈 moves 네이버즈neighbors 원with 워크works 어브of 아아트art. (위 설명에서와 같이 지식정보서비스업 다음 단계의 주요산업은 존경받고자 하는 욕구로서 이웃을 작품으로 즐겁게하여 감동시키는 작품화업 사회가 될 것 이다). 디The 아아터퍼케이션artification 인더스트리industry 이즈is 어a 프러페션profession 뎃that 플레이즈plays 어a 로울role 인in 브로더닝broadening 더the 월드world 어브of 휴먼human 소울즈souls 언드and 더the 스피어리추얼spiritual 렐름realm. (작품화업은 인간의 영혼의 세계와 정신의 세계를 넓혀주는 역할을 하는 직업이다).

나우Now, 인in 디the 인포메이션information 서비스service 소우사이이티society, 위we 아아are 에이벌able 투to 셰어share 더the 날리지knowledge 스토어드stored 안on 아우어our 컴퓨터즈 computers 윌with 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 날리지 knowledge 이네버터블리inevitably 디벨롭develop 어a 디자여desire 투to 익스프레스express 언드 and 쇼우show 데어their 오운own 셀프즈selves. (이처럼 공유된 지식에 의해서 서로 수평화된 인간은 자기 모습을 나타내 보이고 싶은 욕구가 필연적으로 발생한다). 디스This 디자여desire 리즈 leads 인더비저월즈individuals 투to 비컴become 셀프-리얼라이즈드self-realized 바이by 쇼우케이싱showcasing 워크works 뎃that 임바디embody 데어their 탠트talents, 유틸라이징utilizing 올 all 데어their 아이디어즈ideas 언드and 익스피어리언스즈experiences 업up 투to 디스this 포인트 point. (이 욕구는 지금까지의 아이디어를 총동원한 자기재능을 담은 작품을 선보이면서 자기화된 인간이 되려 한다).

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

윌With 디the 인벤션invention 어브of 더the 웹web, 더the 소우사이이티society 어브of 아아터퍼케이션artification 인더스트리즈industries 이즈is 스프레딩spreading 이빈even 퍼더further. (마침 웹이 발명되어 작품화업 사회가 더욱 확산되고 있다). 더The 웹web 에네이벌즈enables 인더비저월즈individuals 투to 쇼우케이싱showcase 데어their 오운own 워크s works 투to 디the 인타여 entire 파펠레이션population 어브of 세븐7 빌런billion 월드worldwide. (웹은 전세계 70억 인구에게 자기의 모습을 보여 줄 수 있게 하기 때문이다). 나우Now, 쓰루through 더the 웹web, 인더비저월즈individuals 캔can 쇼우케이싱showcase 데어their 워크s works 투to 어더other 인더비저월즈 individuals, 비즈너서즈businesses 캔can 쇼우케이싱showcase 데어their 워크s works 투to 어더 other 비즈너서즈businesses, 오어거너제이션즈organizations 캔can 쇼우케이싱showcase 데어 their 워크s works 투to 어더

other 오어거너제이션즈organizations, 리전즈regions 캔can 쇼우케이스 showcase 데어 their 리저널regional 워크스works, 언드and 컨트리즈countries 캔can 쇼우케이스 showcase 데어their 내셔널national 워크스works 쓰루through 더the 웹web. (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).

## 2.1 플랜Plan 포어for 더the 립Leap 어브of 더the 코어리언Korean 이커노미Economy (한국경제의 도약 방안)

### 1. 에저케이션Education 포어for 스투던트스Students 투to 프리페어Prepare 포어for 더the 퓨처 Future 소우사이티Society 투to 리브Live (학생들이 앞으로 살 미래사회를 위한 교육)

웬When 스투던트스students 업로오퍼리잇리appropriately 어저스트adjust 더the 워크포어스 workforce 어브of 인포어메이션information 서브스service 언드and 트리디셔널traditional 인더스트리즈 industries 투to 핏fit 더the 퓨처future, 아우어our 컨트리country 캔can 어보이드avoid 에커나믹 economic 크라이시즈crises, 스트럭처럴structural 어저스트먼트adjustment 크라이시즈crises, 언드and 레이버-매너지먼트labor-management 크라이시즈crises. (학생들이 살 미래에 맞추어 정보서비스업과 기존산업의 종사인력을 적절히 조절할 때 우리나라에서 경제난, 구조조정 난, 노사 난을 겪지 않게 할 수 있다). 인In 어더other 워즈 words, 이프if 엘러멘트리elementary 스쿨school 스투던트스students 런learn 베이식basic 칸셉트스concepts 어브of 퓨처future 인더스트리즈 industries 언드and 그래주얼리gradually 프리페어prepare 포어for 뎀them 쓰루through 미덜 middle 언드and 하이high 스쿨school 에저케이션education, 데이they 캔can 크리에잇create 누 new 언드and 이너베이티브innovative 비즈너스즈businesses 애프터after 그래주에이션graduation, 위치which 윌will 낫not 버던burden 디the 이그지스팅existing 인더스트리얼industrial 워크포어스 workforce 언드and 메인테인maintain 컴페티티브니스competitiveness 바이by 리두싱reducing 레이버labor 카스트스costs 바이By 크리에이팅creating 누new 인더스트리즈industries 포어for 더 the 퓨처future, 데이they 캔can 올소우also 프리벤트prevent 에커나믹economic 언드and 스트럭처럴structural 어저스트먼트adjustment 크라이시즈crises. (즉 초등학교 학생 때부터 미래산업에 대한 기초개념을 익히게 하고 중, 고교를 통하여 점차적으로 미래산업에 대한 준비교육을 시킨다면, 이들이 대학을 졸업하고서 새롭고 독창적인 사업을 일으킴으로서 기존 산업인구에 편승되지 않기 때문에 기존산업의 인건비 부담을 줄여 경쟁력을 유지하고 미래산업도 창출하여 경제난과 구조조정 난을 일으키지 않는다).

어더와이즈Otherwise, 스투던트스students 후who 해브have 낫not 런드learned 더the 퓨처future 인더스트리industry 윌will 낫not 비be 에이벌able 투to 그래저윳graduate 언드and 파이어니어 pioneer 누new 인더스트리즈industries, 드라이브drive 아웃out 시니어즈seniors 인in 이그지스팅 existing 인더스트리즈industries 언드and 갯get 자브즈jobs, 오어or 비컴become 오우버렘플로이드 overemployed 오운리only 인in 이그지스팅existing 인더스트리즈 industries, 리절팅resulting 인in 데피시트deficits 인in 이그지스팅existing 인더스트리즈 industries, 리절팅resulting 인in 코어리어'즈Korea's 에커나믹economic 크라이시즈crisis. (그렇지 않으면 미래산업을 배우지 못한 학생들이 졸업해서 신규산업을 개척 하지 못하고, 기존산업의 선배들을 몰아내고 취업하거나, 기존산업에만 과잉 취업이 되어 기존산업의 적자를 발생케 해서 한국의 경제위기를 초래케 하는 이유가 될 것이다). 애즈As 어a 리절트result, 위 we 윌will 컨티뉴continue 투to 해브have 투to 고우go 쓰루 through 에커나믹economic 디 퍼컬티즈difficulties 언드and 리스트럭처링restructuring 디퍼컬티즈 difficulties, 언드and 인 in 디the 엔드end, 위we, 후who 해브have 비컴become 인커패시테이티드 incapacitated, 윌will 낫not 비be 에이벌able 투to 이스케이پescape 디the 에커나믹economic 언드 and 텍널

라지컬technological 칼러니즈colonies 어브of 어더other 파워풀powerful 컨트리즈countries. (그 결과로서 우리는 경제난과 구조조정 난을 계속 겪어야 할 것이고, 결국 무능력해진 우리들은 그렇지 않은 강대국의 경제적, 기술적 식민지를 벗어나지 못할 것 이다).

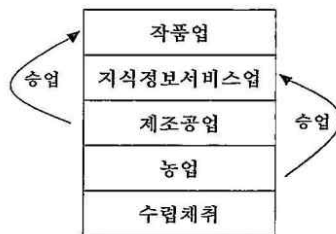
휴먼Human 리소어시즈resources 아아are 더the 드라이빙driving 포어스force 비하인드 behind 더 the 그로우쓰growth 어브of 글로우벌global 스타아star 컴퍼니즈companies. (글로벌 스타기업 성장의 원동력은 인력이다). 피플People 후who 캔can 애크여엇리accurately 리드read 더the 더렉션 direction 어브of 더the 퓨처future 인더스트리industry 언드and 커넥트connect 이너베이티브 innovative 아이디어즈ideas 언드and 텍날리지즈technologies 투to 프라덕트스products 아아are 더 the 베스트best 텔런트stalents 인in 더the 글로우벌 global 에어러era. (미래산업의 방향을 정확히 읽고 획기적인 아이디어와 기술을 상품으로 연결할 수 있는 인력이야말로 글로벌 시대의 알짜배기 인재들이다). 디스This 워크포어스 workforce 이즈is 파스터드fostered 웬when 티칭teaching 퓨처 future 인더스트리즈 industries 투to 더the 누new 제너레이션generation. (이러한 인력은 신세대에게 미래산업을 가르칠 때 육성된다). 인In 더the 유나이티드United 스테이트스States, 데어there 이즈is 어 서 피스터케이티드sophisticated 네트워크network 댓that 리발브즈revolves 어라운드around 텍날리지technology 팔러시policy, 워크포어스workforce 팔러시policy, 서포어트support 포어for 트레이드 trade 스트래티지즈strategies, 언드and 프러모우션promotion 어브of 이-카머스 e-commerce. (미국의 경우 기술정책을 중심에 놓고 인력정책, 통상전략지원, 전자상거래 진흥정책이 정교하게 네트워크를 이루고 있다). 애즈As 더the 리절트result 어브of 내셔널national 파워power 이즈is 디터먼드 determined 바이by 휴먼human 리소어시즈resources, 에퍼트스 efforts 머스트must 비be 메이드made 투to 메이크make 더the 누new 제너레이션generation 더the 월'즈world's 베스트best 텔런트stalents 언드and 투to 티치teach 뎀them 퓨처future 인더스트리즈industries 인in 오어더order 포어for 디the 이카너미economy 투to 립leap 포어 루어드forward. (국력의 결과가 인간자원이 결정하기 때문에 신세대를 세계최고의 인재로 만들기 위한 각고의 노력과 함께 신세대에게 미래산업을 가르쳐야 경제가 도약한다).

웬With 더the 론치launch 어브of 더the 더벌류티오우WTO 언드and 더the 디벨럽먼트 development 어브of 디the 인터넷Internet, 에브리씽everything, 인클루딩including 머티어리얼즈 materials, 캐피털capital, 텍날리지technology, 인포어메이션information, 언드and 레이버labor, 캔 can 비be 프리리freely 트레이디드traded 위다우트without 보어더즈borders. (WTO의 출범과 인터넷의 발달로 물자, 자본, 기술, 정보, 노동인력 등 모든 것이 국경없이 자유롭게 거래될 수 있게 되었다). 더The 글로우벌global 빌리지village 해즈has 빈been 인터그레이티드integrated 인투into 어a 프리free 트레이드trade 마아켓market. (지구촌이 하나의 자유무역시장으로 통합된 것이다). 인In 디스this 글로우벌global 프리free 트레이드trade 마아켓market, 코어리어Korea 이즈is 오우버웰드 overwhelmed 바이by 어드밴스트advanced 컨트리즈countries 인in 텀즈terms 어브of 하이-텍 high-tech 언드and 래그즈lags 비하인드 behind 인in 프라이스price 캄퍼티션competition 어멍 among 레이트late 디벨러핑 developing 컨트리즈countries 인in 텀즈terms 어브of 트러디셔널 traditional 인더스트리얼 industrial 텍날리지technology. (이 지구촌 자유무역시장에서 한국은 첨단기술면에서는 선진국에 눌리고, 전통산업 기술면에서는 후발 개도국의 가격경쟁에서 뒤처지고 있다). 사우쓰 South 코어리어Korea 이즈is 페이스잉facing 어a 시추에이션situation 웨어where 잇it 이즈is 서브젝트subject 투to 코우아퍼레이션cooperation 언드and 칸플릭트conflict 프럼from 보우쓰both 어드밴스트advanced 언드and 디벨러핑developing 컨트리즈countries. (한국은 선발국과 후발국으로부터 협공을 당하는 상황에 직면해 있다). 투To 어드밴스advance 인투into 앤 an 어드밴스트 advanced 컨트리country 프럼from 어a 시추에이션situation 어브of 비잉 being 서브젝트subject 투 to 코우아퍼레이션cooperation 언드and 칸플릭트conflict, 사우쓰 South 코어리어Korea 이즈is 헤이서닝hastening 리스트럭처링restructuring 억로스across 올all 인더스트리즈industries. (한국은 협공을 당하는 상황으로부터 선진국으로 발전하기 위하여 산업전반에 걸쳐 구조조정을 서두르고 있다). 더The 스코웽scope 어브of 보우케이셔널 vocational 트레이닝training 포어for 매너팩처링 manufacturing 이즈is 익스팬딩expanding

투to 인클루드include 더the 트레이닝training 어브of 인포메이션information 서비스services 퍼서넬personnel, 언드and 디the 에저케이션education 시스템system 이즈is 비잉being 리디자인redesigned 프럼from 어a 퓨처future 인더스트리 industry 퍼스펙티브perspective. (제조업 인력양성직업훈련에서 정보서비스업 인력양성분야로 범위를 확대하고 있다. 미래산업관점에서 교육체계를 재설계하고 있다).

투To 엔핸스enhance 사우쓰South 코어'즈Korea's 인터내셔널international 컴페티티브니스 competitiveness, 에퍼트sefforts 머스트must 비be 메이드made 투to 스트렝썬strengthen 더the 버티컬vertical 링커지linkage 어브of 보우케이셔널vocational 트레이닝training 인스티튜션즈 institutions 언드and 이스태블리쉬establish 어a 시스템system 웨어where 스투던트students 워크 work 언드and 스터디study 바이by 무빙moving 비트윈between 인더스트리industry 워크플레이스 workplaces 언드and 보우케이셔널vocational 트레이닝training 스쿨schools, 인in 오더order 투to 리스판드respond 투to 안고우잉ongoing 텍놀로지컬technological 디벨롭먼트스 developments. (한국의 국제경쟁력을 높이기 위한 방안은 직업훈련기관들의 종적연계를 강화하여 산업체 현장과 직업훈련학교를 오가며 일하면서 공부하는 체계를 만들어 계속되는 기술발전에 대응토록 해야 한다).

## 2. 뉴New 에저케이션-엘러베이트드 Education - Elevated 자브Job 에저케이션 Education (새로운 교육 - 승업(Elevated Job)교육)



엘러베이트드Elevated 자브Job (승업)

파인Fine 아아트스Arts 인더스트리Industry (작품업)

날리지Knowledge 인포메이션Information 서비스Service 인더스트리Industry (지식정보서비스업)

매너팩처링Manufacturing 인더스트리Industry (제조공업)

애그리컬처Agriculture (농업)

헌팅Hunting 언드and 개더링Gathering (수렵채취)

[피그여Figure 2-1] 디벨롭먼트Development 어브of 휴먼Human 에커나믹Economic 컨디션Conditions ([그림2-1] 인류 경제조건 발달)

투To 퍼실러테이트facilitate 어a 스윙스swift 트랜지션transition 투to 어a 소우사이티society 포우커스트focused 안on 더the 프러덕션production 어브of 크리에이티브creative 워크works, 잇it 이즈is 이센셜essential 투to 컬티베이트cultivate 엑스퍼트스experts 이쿵트equipped 윌with 어a 씨로thorough 언더스탠딩understanding 어브of 더the 네이처nature 어브of 디저털digital 인포메이션information 언드and 프라피션트proficient 인in 컴퓨터computer 네트워크network 프로토콜 protocol 아퍼레이션operation. (작품화 사회로의 조속한 전환을 위해서는 디지털 정보의 본질과 컴퓨터 Network protocol운용 기술로 무장한 전문가의 양산이 무엇보다 필요하다. 역사는 수렵채취업 → 농업 → 제조공업 → 정보서비스업 순으로 발전하였다). 쓰루아웃Throughout 히스토리history, 인 in 메이저major 인더스트리즈

industries, 모어more 던than 해프half 어브of 더the 파퓰레이션 population 해즈has bin been 인게이지드engaged 인in 뎀them 인in 이치each 에어러era. (그리고 시대마다 주요산업분야에서 인구의 절반이상이 종사하였다. 주요산업이 바뀔 때마다 전체인구의 절반이상이 새로운 직장근처로 이사하였다). 어A 서던sudden 파퓰레이션population 마이그레이션migration 코즈드caused 어a 쇼어터지shortage 어브of 하우징housing 언드and 트랜스퍼테이션 transportation 이슈즈issues. (급작스런 인구이동은 주택난과 교통난을 유발시켰다). 두링During 더 the 피어리어드period 프럼from 더the 나인틴센번티즈1970s 투to 더the 나인틴 나인티즈1990s 웬 when 사우쓰South 코어리어Korea 언더웬트underwent 어a 트랜지션 transition 프럼from 앤an 애그리컬처럴agricultural 소우사이이티society 투to 앤an 인더스트리얼industrial 소우사이이티 society, 업락서머틀리approximately 트웬티파이브25 밀런million 피플people 레프트left 루얼rural 에어리어즈areas 언드and 마이그레이티드migrated 투to 어번urban 시티즈cities 원with 팩터리즈 factories. (우리나라가 농업사회에서 공업사회로 바뀌는 1970년대에서 1990년 사이에 무려 약 2500만명의 인구가 농촌을 떠나 공장 이 있는 도시로 이주하였다).

디스This 이즈is 프리사이슬리precisely 와이why 디the 임포어턴스importance 어브of 보우케이셔널 vocational 에저케이션education 언드and 트레이닝training 캔can 비be 엠퍼사이즈드emphasized 원스once 어겐again. (바로 이러한 점에서 승업직훈의 필요성이 재삼 제기될 수 있다). 인In 어더 other 워즈words, 잇it 이즈is 네서세어리necessary 투to 스트렝썬strengthen 날리지strengthen 언드and 인포어메이션information 트레이닝training 포어for 올all 시티전즈citizens, 인in 오어더 order 투to 퀵리quickly 엘러베이트elevate 더the 라이블리후즈livelihoods 어브of 아우어our 시티전즈citizens 후who 아아are 커런틀리currently 앳at 디the 인더스트리얼industrial 언드and 커머셜commercial 레벨level 투to 디the 인포어메이션information 서비스service 인더스트리industry, 언드and 얼터머틀리ultimately 에네이벌enable 뎀them 투to 어센드ascend 투to 더the 크리에이티브 creative 인더스트리industry 스테이지stage. (즉 전 국민을 상대로 한 지식정보화 훈련을 강화하여 공·상업 단계에 머물고 있는 우리 국민들의 생업조건을 조속히 정보서비스업으로 상향조정해야 하며 궁극적으로는 작품화업 단계로 승업할 수 있도록 해야 할 것이다).

히어Here, 더the 칸셉트concept 어브of 엘러베이트드Elevated 자브Job 이머지즈emerges. (바로 여기서 나오는 것이 升業(Elevated Job)'의 개념이다).

엘러베이트드Elevated 자브Job 리터럴리literally 민즈means 리프팅lifting 업up 원'즈one's 자브 job, 언드and 잇it 러퍼즈refers 투to 엘러베이트드elevating 에커나믹economic 액티비티즈activities 프럼from 어a 로워lower 레벨level 투to 어a 하여higher 레벨level 인in 라인line 원with 더the 디벨롭먼트development 어브of 휴매니티'즈humanity's 라이블리후즈livelihood 이카너미(economy) 컨디션즈conditions. ('升業(Elevated Job)'은 글자 그대로 '業(Job)을 끌어올린다'는 의미이며, 이것은 인류의 생업(경제)조건이 발전에 맞추어 낮은 단계의 경제활동으로부터 한 차원 높은 단계로 끌어올리는 것을 의미한다). 포어For 인스턴스instance, 더the 트랜스퍼메이션transformation 어브of 사우쓰South 코어리어Korea 프럼from 앤an 어그레어리언agrarian 소우사이이티society 인in 더the 레이트late 조우시안Joseon 피어리어드period 투to 터데이'즈today's 인더스트리얼라이즈드 industrialized 소우사이이티society 이즈is 어a 카인드kind 어브of 엘러베이트드Elevated 자브Job, 언드and 앳at 디the 인더비저월individual 레벨level, 이프if 서원someone 스위처즈switches 프럼 from 프라이메럴리primarily 파아밍farming 애즈as 데어their 에커나믹economic 액티비티activity 인in 데어their 파더'즈father's 제너레이션generation 투to 워킹working 인in 더the 날리지 knowledge 인포어메이션information 인더스트리industry 인in 더the 선'즈son's 제너레이션 generation, 잇it 캔can 올소우also 비be 콜드called 앤an 엘러베이트드Elevated 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 升業(Elevated Job)'이라고 할 수 있다).



인In 컨클루전conclusion, 엘러베이티드Elevated 자브Job 이즈is 어a 트랜지션transition 프럼from 로울-레벨low-level 에커나믹economic 리빙(living) 액티비티activities 투to 하여 higher 레벨 level 에커나믹economic 액티비티activities 어코어딩according 투to 체인지changes 인in 더 the 소우셜social 페어러다임paradigm, 위치which 캔can 비be 세드said 투to 비be 어a 체인지 change 언드and 애답테이션adaptation 액티비티activity 포어for 서바이벌survival 포어for 보우쓰 both 컨트리즈countries 에쓰닉(ethnic) 언드and 인더비저월즈 individuals. (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).

더The 텀term 임프루브먼트improvement 에저케이션education 러퍼즈refers 투to 에저케이션 education 댓that 인크리시즈increases 이피션시efficiency 투to 비be 베타better 던than 더the 커런트current 스테이트state. (향상교육이라는 용어는 현 상태보다 더 나아지도록 능력을 올리는 교육을 일컫는다). 포어For 이그잼플example, 인in 어a 헌팅hunting 소우사이티 society, 트레이닝 training 투to 캐치catch 버즈birds 유징using 넷스nets 인스टे드instead 어브of 바우즈bows 투to 인크리스understood 이피션시increase 이즈is 언더스투드efficiency 애즈as 임프루브먼트 improvement 에저케이션education. (예를 들어 수렵사회에서 새를 잡기 위해 활 대신 그물망을 사용해서 새를 잡아 능력을 올리는 훈련이 향상교육으로 이해된다). 잇It 이즈is 컨시더드considered 투to 비be 앤an 에저케이션education 댓that 오운리 only 체인지changes 툴즈tools 인in 데어 their 커런트current 로우케이션location. (현 위치에서 도구만을 바꾸는 교육이라 여겨진다. 본래의 뜻은 그렇지 않더라도 용어 자체에서 그렇게 느껴진다). 엘러베이티드Elevated 자브job 에저케이션 education 이즈is 더the 에저케이션education 댓that 컴플리틀리completely 무브즈moves 더the 워크플레이스workplace 프럼from 더the 마운틴즈mountains, 더the 헌팅hunting 그라운드ground, 투to 더the 팩터리즈factories 인in 더the 시티즈cities, 더the 워크플레이스workplace 어브of 인더스트리industry. (승업교육은 수렵의 일터인 산악에서 공업의 일터인 도시의 공장으로 완전히 일터를 옮기게 하는 교육이다). 인In 어더other 워즈words, 엘러베이티드elevated 자브job 에저케이션 education 이즈is 더the 에저케이션education 어브of 리스트럭처링restructuring 인in 터데이 '즈 today's 컨텍스트context. (즉 승업교육은 오늘날의 구조조정 교육이다).

### 플래닝Planning 프라블럼problem (기획문제)

1. 위We 해브have 이그재먼드examined 퓨처future 인더스트리즈industries 투to 살브solve 아우어 our 네이버즈neighbors' 프라블럼즈problems. (지금까지 이웃의 고민을 해결하기 위한 미래산업에 대해서 살펴보았습니다). 라이트Write 어a 타이틀title 포어for 더the 퓨처future 인더스트리 industry 댓that 유you WANT 투to 유즈use 투to 살브solve 요어your 네이버즈neighbors' 프라블럼즈problems (이웃의 고민을 해결하기 위한 미래산업에서 당신이 이웃의 고민을 해결해 보고 싶은 제목을 쓰시오).
2. 드로Draw 어a 픽처picture 어브of 더the 릴러제이션realization 어브of 더the 타이틀title 어버브 above (위 제목의 실현 장면을 그림으로 그리시오).
3. 인In 더the 피그여figure 어버브above, 브리플리briefly 익스플레인explain 더the 프로세스process 어브of 살빙solving 더the 네이버'즈neighbor's 프라블럼즈problems (위 그림에서 이웃의 고민이 해결되는 과정을 간단히 설명하시오).