

3.10 아이디어Ideas 포어for 조이Joy হাসপিটলHospital 비즈니스Business (기쁨 병원 사업 아이디어)

소우So 파아far, 디the 이그잼플즈examples 아이I 해브have 프러바이더드provided 해브have 빈been 인in 더the 렐므realm 어브of 인두싱inducing 해피너스happiness 투to 섬some 디그리degree. (지금까지 소개한 것들은 어느 정도 기쁨유발에 가까운 영역의 예였다). 아이I 빌리브believe 댓that 디the 애플리케이션즈applications 어브of 인두싱inducing 해피너스happiness 두do 낫not 엔드end 히어here. (기쁨 유발분야의 응용은 여기에 그치지 않는다고 생각한다). 렛'sLet's 나우now 테익take 어a 룩look 앳at 디the 애플리케이션즈applications 어브of 인두싱inducing 해피너스happiness 인in 더the 메더컬medical 필드field. (지금부터 의료분야의 응용을 살펴보자). 앳At 퍼스트first 글랜스glance, 메더션medicine 언드and 인두싱inducing 해피너스happiness 메이may 심seem 컴플리틀리completely 언릴레이티드unrelated. (의료와 기쁨유발은 언뜻 보서는 전혀 관계가 없는 것처럼 들릴 수도 있다). 하우에버However, 어판upon 퍼더further 쏫thought, 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 হাসপিটলhospital 해즈has 잇sits 오어러진즈origins 인in 더the 세임same 루트root 워드word 애즈as হাসপিটলhospitality, 위치which 이즈is 인텟러터드interpreted 애즈as 미닝meaning 웰커밍welcoming 언드and 제너러스generous 트리트먼트treatment. (기쁨유발과 더불어 환대라는 의미로 해석되고 있는 hospitality 의 hospital은 병원의 어원이다). 어브Of 코어스course, হাসপিটলhospitality 이즈is 어a 마인드셋mindset, 언드and 이프if 원one 해즈has 어a 웰커밍welcoming 언드and 제너러스generous 애터투드attitude, 잇it 이즈is 라익리likely 투to 비be 리플렉터드reflected 아우트워드리outwardly, 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 멘탈mental হাসপিটলhospitality 언드and 피지컬physical 엔조이먼트enjoyment 캔can 비be 프러바이더드provided 터게더together, 데어there 메이may 비be 노우no 베테better 스페이스space 던than 댓that. (다만 정신적인 환대와 물리적인 즐거움을 함께 제공할 수 있다면 그보다 더 이상적인 공간은 없다).

인In 댓that 센스sense, 더the 트러디셔널traditional 이머지image 어브of হাসপিটলhospitals 원with 디몰리dimly 릿lit 코어리더즈corridors 언드and 코울드cold 월즈walls 슈드should 비be 임프루브드improved. (그런 의미에서 기존의 어두침침한 복도, 차가운 벽으로 대표되는 전통적인 병원의 모습은 개선되어야 한다). 디스This 이즈is 어a 퍼나머nan phenomenon 노운known 애즈as হাসপিটলhospital 인바이런멘탈environmental 임프루브먼트improvement, 언드and 잇it 이즈is 그래주얼리gradually 어피어링appearing 인in 코어리어Korea 애즈as 웰well. (이것은 “병원의 쾌적화”라고 하는 현상인데 한국에서도 조금씩 나타나고 있다). 뱍터스트Baptist হাসপিটলHospital 인in 부산Busan 이즈is 어a 구드good 이그잼플example 어브of 디스this. 뱍터스트Baptist হাসপিটলHospital 피쳐즈features 어a 마던modern 오피스office 빌딩-라익building-like 익스테리어리exterior, 어a 루프탑rooftop 가아던garden 월with 러쉬lush 그리너리greenery, 어a 컨시스턴트consistent 언드and 스테이بلstable 컬러color 스킴scheme 인in 라이트light 크림cream, 인페이션트inpatient 룸즈rooms 이쿱트equipped 원with 어메너티즈amenities 서치such 애즈as 텔레비전즈televisions, 워어드로우브즈wardrobes, 언드and 샤워shower 퍼실러티즈facilities, 언드and 머티컬러스meticulous 어텐션attention 투to 디테일즈details 서치such 애즈as 내처럴natural 라이팅lighting, 라이팅lighting, 언드and 템프러처temperature 컨트롤control 쓰루through 에어air 컨디셔닝conditioning. (침례병원은 최신 사무실 빌딩과 같은 외관, 울창한 녹음이 어우러진 옥상정원, 옅은 크림색으로 통일된 안정된 색채, 텔레비전, 벽장, 샤워시설을 갖춘 입원실, 채광, 조명, 에어컨디션에 의한 온도조절 등에 이르기까지 세심한 배려를 하고 있다).

데어There 아아are 메니many 이그잼플즈examples 어브of 메더컬medical 인바이런멘탈

environmental 임프루브먼트스improvements 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States 애즈as 웰well. (의료 쾌적화의 예는 미국에도 얼마든지 있다). 헬스Health 센트럴Central 인in 더the 서브브즈suburbs 어브of 오어랜도우Orlando 이즈is 어a 퍼블릭public হাস피털hospital 오운드owned 바이by 더the 거버먼트government 어브of 플로어러더Florida, 벳but 앳at 퍼스트first 글랜스glance, 잇it 룩스looks 모어more 라익like 어a 컨벤션convention 센터center 오어or 어a 샵핑shopping 몰mall. (올랜드 시 교외에 있는 헬스 센트럴은 플로리다 주의 공공기관이 소유한 공공병원이지만 언뜻 보서는 컨벤션홀이나 쇼핑센터처럼 보인다). 잇스Its 유닉unique 디자인design 피쳐즈features 엠퍼사이즈드emphasized 브라이트bright 컬러즈colors 언드and 인클라인드inclined 라인즈lines. (화려한 색채와 기울어진 선을 강조한 독특한 설계가 특징이다). 어판Upon 엔터링entering, 데어there 이즈is 어a 와이드wide 에이트리엄atrium 월with 소우퍼즈sofas 포어for 라운징lounging, 언드and 프레쉬fresh 트리즈trees 언드and 플라워즈flowers 아아are 어레인지드arranged 어라운드around 더the 피애노우piano 투to 크리에이트create 어a 캄calm 앳머스피어atmosphere. (입구에 들어서면 넓은 아트리움이 있고 라운지용 소파가 있으며, 싱싱한 나무와 꽃들이 피아노 곁에 안정된 분위기로 꾸며져 있다). 잇It 이즈is 크와잇quite 스페이셔널spacious 언드and 웰-릿well-lit 월with 플렌티plenty 어브of 서늘라이트sunlight, 메이킹making 잇it 레머니션트reminiscent 어브of 어a 호우텔hotel 라비lobby 잇셀프itself. (상당히 넓고 햇볕이 잘 들어와 채광도 좋기 때문에 호텔 로비 그 자체이다). 어코어딩According 투to 어피셜즈officials, 어a 플레전트pleasant হাস피털hospital 인바이런먼트environment 캔can 일리메네이트eliminate 디the 앵자이언티anxiety 어브of 페이션트스patients 언드and 데어their 패멀리즈families, 헬핑helping 투to 스테이블라이즈stabilize 페이션트스patients 언드and 프러모우트promote 패스터faster 리커브리recovery. (관계자에 따르면 쾌적한 병원은 환자와 가족의 불안을 없애 환자를 안정시키고 회복을 빠르게 한다고 한다). 인In 텍서스Texas, 메더컬Medical 시티City 언드and 인in 뉴New 햄프셔Hampshire, 다아트머쓰Dartmouth 히치콕Hitchcock 메더컬Medical 센터Center 해브have 메니many 스토어즈stores 로우케이티드located 위썬within 더the হাস피털hospital 빌딩building. (텍사스 주 메디컬 시티와 뉴 햄프셔 주의 다탄머스 히치콕 메디컬 센터에는 병원 건물 안에 많은 상점들이 입주해 있다). 데어There 아아are 메니many 샵스shops 인사이드inside 더the হাস피털hospital 빌딩즈buildings 앳at 더the 메더컬Medical 시티City 인in 텍서스Texas 언드and 더the 다아트머쓰Dartmouth 히치콕Hitchcock 메더컬Medical 센터Center 인in 뉴New 햄프셔Hampshire 디즈These 샵스shops 인클루드include 레스토랑restaurants, 북스토어즈bookstores, 아이웨어eyewear 샵스shops, 뱅크스banks, 언드and 제너럴general 스토어즈stores 댓that 아아are 캄퍼러블comparable 투to 모우스트most 샵핑shopping 몰즈malls 썸Some 피플people 이빈even 컴come 투to 더the হাস피털hospital 에브리every 데이day 저스트 just 투to 샵shop. (레스토랑, 책방, 안경점, 은행, 일용품 상점 등, 어지간한 쇼핑물에 버금가기 때문에 매일 병원에 쇼핑하러 오는 사람도 있을 정도이다). 어브Of 코어스course, 데어there 캔can 비be 노우no 배드bad 레퍼테이션reputation 포어for 페이션트스patients 오어or 데어their 패멀리즈families 아이더either. (물론 환자나 가족들에게도 평판이 나쁠 리가 없다).

디즈These 데이즈days, হাস피털즈hospitals 아아are 올소우also 프리퀀틀리frequently 언더고우잉undergoing 머저즈mergers 언드and 애퀴지션즈acquisitions 라익like 디the 엔터테인먼트entertainment 인더스트리industry, 서치such 애즈as 무비즈movies 오어or 씬theme 파아크스parks, 언드and 데어their 무브먼트스movements 아아are 올소우also 비커밍becoming 모어more 비저블visible. (요즘에는 병원도 영화나 주제공원 같은 분야의 기쁨유발 업계처럼 인수합병도 빈번히 이루어 지고 있으며, 그 움직임도 표면화되고 있다). 투To 서바이브survive 인in 디the 인더스트리industry, 서그니피컨트significant 에퍼트스efforts 아아are 리콰일드required. (업계에서 살아남기 위해서는 상당한 노력이 필요하다). 원One 어브of 디the 에퍼트스efforts 투to 서바이브survive 인in 디the 인더스트리industry 이즈is 투to 크리에이트create 어a 조이풀joyful 익스피어리언스experience 인in হাস피털즈hospitals. (그 노력의 하나가 병원의 기쁨유발이다). 러가아들러스Regardless 어브of 웨더whether 잇it 이즈is 구드good 오어or 배드bad, 서치such 트렌즈trends 아아are 컨티뉴잉continuing.

(좋고 나쁘고를 떠나 그와 같은 흐름이 진행되고 있다).

조이Joy হাসপিটলHospital কেইসCase 기브Give 키즈Kids 더The 월드World (기쁨병원 사례: 기브 키즈 더 월드)

기브Give 키즈Kids 더The 월드World 인in 오어랜도우Orlando 이즈is 올소우also 어a 퍼실리티facility 땀that 슈드should 비be 노우터드noted, 칸트레이리contrary 투to 디스this 트렌드trend. (이런 흐름과는 달리 올랜도에 있는 “기브 키즈 더 월드”도 주목해야 할 시설이다). 디스This 플레이스place 이즈is 낫not 저스트just 어a 심플simple হাসপিটলhospital. (이곳은 단순한 병원이 아니다). 이빈Even 모어more 소우so, 잇it 이즈is 낫not 어a 퍼실리티facility 땀that 트릿트reats 일너지 illnesses. (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). 와이Why 이즈is 어a 호우텔hotel 땀that 헬프스helps 칠드런children 엔조이enjoy 레저leisure 액티비티activities 릴레이티드related 투to 메더션medicine 언드and 러시빙receiving 서포어트support? (어린이들이 놀러갈 수 있게 도와주는 호텔 그것이 왜 의료와 관련이 있으며 주목을 받는 것일까)?

그 이유는 그곳에 머무는 아이들이 생명을 위협하는 질병으로 고통 받고 있기 때문입니다. 더The 리전reason 이즈is 땀that 더the 칠드런children 후who 스테이stay 데어there 아아are 서퍼링suffering 프럼from 라이프 life 쓰레터닝threatening 일너지 illnesses. (그 까닭은 그곳에 머무는 어린이들이 난치병에 걸려 있기 때문이다).

기브Give 키즈Kids 더The 월드World, 위치which 오우펀드opened 인in 나인틴에이티에잇1988, 이즈is 어a 발런티어volunteer 오어거너제이션organization 크리에이터드created 원with 더the 퍼퍼스purpose 어브of 메이킹making 트립strips 투to 오어랜도우Orlando 모어more 엔조이어벌enjoyable 포어for 칠드런children 서퍼링suffering 프럼from 라이프life 쓰레터닝threatening 일너지 illnesses. (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 이그제큐티브executive 인in 벨점Belgium, 런드learned 어바우트about 어a 영young 걸'즈girl's 파이널final 위쉬wish 투to 밋meet 미키Mickey 마우스Mouse 비포어before 쉬she 서컴드succumbed 투to 어a 라이프life 쓰레터닝threatening 일너지 illness 인in 나인틴에이티 식스1986. (본래는 벨기에에 유대인인 헨리 랜드워쓰라는 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 크리에이트create 조이펠joyful 메모리즈memories 포어for 칠드런children 후who 워were 인in 시멀러similar 시추에이션즈situations 애즈as 더the 영young 걸girl, 언드and 히즈his 위쉬wish 러시브드received 엠퍼씨empathy 언드and 서포어트support 프럼from 메니many 피플people 언드and 코어퍼레이션corporations 애즈As 어a 리절트result 히he 와즈was 에이벌able 투to 프리바이드provide 프리free 액세스access 투to 호우텔즈hotels 언드and 엔터테인먼트entertainment 퍼실리티즈facilities 인in 디the 오어랜도우Orlando 에어리어area 포어for 디즈these 칠드런children 언드and 데어their 패멀리즈families 인In 나인틴에이티에잇1988, 기브Give 키즈Kids 더The 월드World, 어a 스페셜라이즈드specialized 퍼실리티facility 포어for 칠드런children 원with 라이프life 쓰레터닝threatening 일너지 illnesses, 와즈was 컴플리터드completed 썽크스thanks 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 유흥시설을 무료로 이용할 수 있게 해 주었고, 1988년에는

“기브 키즈 더 월드”라는 난치병 어린이 전용시설이 완성되었다).

잇It 해즈has 나우now 비컴become 어a 카인드kind 어브of 씬themed 파아크park 원with 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 레스토랑restaurant 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 컴플리트드completed 인in 나인틴나인티포어1994, 캐슬Castle 어브of 미러컬Miracle, 원with 잇스its 머쉬룸mushroom 세이프트shaped 어피어런스appearance, 룩스looks 라익like 어a 매지컬magical 캐슬castle 프럼from 어a 페리테일fairytale 언드and 캔can 기브give 비지터즈visitors 어a 모우먼테어리momentary 일루전illusion 어브of 비잉being 인in 어a 누new, 팬타스티컬fantastical 씬theme 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 루트roots 어브of 어a 트리tree 콜드called 잘리Jolly 할리Holly 데어There 이즈is 울소우also 어a 비디오투video 게임game 코어너corner 콜드called 해피Happy 호울섬Wholesome 룸Room 언드and 어a 스테이지stage 포어for 이벤트스events 데더케이터드dedicated 투to 발런티어즈volunteers. (안에 들어가면 “줄리 홀리”라는 큰 나무 뿌리를 본 뜬 주제기구와 “해피 힙맨 룸(비디오 게임코너), 자원봉사자들을 위한 행사무대등이 있다). 퍼지Purzy 타임Time, 앤an 오울드old 클락clock 댓that 서브즈serves 애즈as 어a 게이트키퍼gatekeeper, 체인저즈changes 익스프레션즈expressions 프리퀀틀리frequently, 섬타임즈sometimes 원with 어a 휴머러스humorous 언드and 섬타임즈sometimes 원with 어a 시어리어스serious 익스프레션expression. (성 문지기이기도 한 오래된 시계 “퍼지 타임”은 웃기도 하고 자기도 하는 등 표정이 수시로 바뀐다). 인In 팩트fact, 멀터펠multiple 씬theme 파아크park 릴레이티드related 컴퍼니즈companies 파아티서페이터드participated 인in 더the 컨스트럭션construction 어브of 더the 퍼실리티facility. (사실은 시설 건설에 다수의 주제공원 관련 기업이 참가했다). 디The 아이텍ITech 컴퍼니company, 위치which 오우버소oversaw 더the 컨스트럭션construction, 빌롱즈belongs 투to 원one 어브of 디the 오울더스oldest 씬theme 파아크park 플래닝planning 컴퍼니즈companies (건설을 총지 휘한 아이텍사는 주제공원 기획회사 중에서도 오래된 회사에 속한다). 인In 어디션addition, 메니many 씬theme 파아크park 릴레이티드related 컴퍼니즈companies 서치such 애즈as 애너메이트라닉스Animatronics 시스템즈Systems, 신아아트스CineArts 플로러러더Florida, 언드and 아이Eye 워크스Works 울소우also 파아티서페이터드participated. (그밖에 애니매틱 시스템, 시너버 플로리다, 아이워크스등과 같은 많은 주제공원 관련 기업이 참가했다). 잇It 캔can 비be 세드said 댓that 잇it 이즈is 앤an 이그잼펠example 어브of 업라이잉applying 트루true 커팅-에지cutting-edge 씬theme 파아크park 텍날리지technology. (진정한 첨단주제공원기술을 응용한 예라고 할 수 있다). 썽크스Thanks 투to 더the 발런테어리voluntary 코우아퍼레이션cooperation 어브of 서치such 컴퍼니즈companies, 잇it 와즈was 파서벌possible 투to 빌드build 앤an 엑셀런트excellent 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 서버스service, 래더rather 던than 잇스its 퍼실리티즈facilities. (물론 월드의 특징은 시설보다도 서비스이다). 인In 어디션addition 투to 피프티50 임플로이이즈employees, 에잇헌드러드800 발런티어즈volunteers 아아are 워킹working 하아드hard. (50명 직원 외에 8백명의 자원 봉사자가 수고하고 있다). 더The 카스트스costs 두링during 더the 컨스트럭션construction 피어리어드period 아아are 프라임메릴리primarily 본borne 바이by 더the 월드World 애즈as 어a

매터matter 어브of 프린서플principle. (채재 기간중의 비용은 원칙적으로 모두 월드가 부담한다). 두링During 댓that 타임time, 칠드런children 언드and 패멀리즈families 캔can 엔조이enjoy 누머러스numerous 레크리에이셔널recreational 퍼실리티즈facilities 인in 오어랜도우Orlando. (그 동안 어린이와 가족은 올랜도의 수많은 유흥시설을 구경한다). 어코어딩According 투to 더the 스케줄schedule 프리페어드prepared 바이by 더the 월드World, 안on 더the 퍼스트first 언드and 세컨드second 데이day, 비지터즈visitors 윌will 비짓visit 디즈니Disney 월드World, 안on 더the 써드third 데이day, 유니버설Universal 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 아아are 올all 씬theme 파아크스parks 댓that 에브리원everyone 완트스wants 투to 비짓visit. (누구나 가고 싶어하는 주제공원들이다).

포어For 시어리어슬리seriously 일ill 칠드런children, 캐릭터즈characters 프럼from 디즈니Disney 언드and 시월드SeaWorld 컴come 아웃out 에브리every 데이day 투to 인커러지encourage 뎀them. (병이 심한 어린이들을 위해서는 디즈니와 씨월드에서 캐릭터들이 매일 나와 어린이들을 격려한다). 올소우Also, 원스once 어a 워week, 어a 디즈니Disney 엠플로이employee 비짓스visits 투to 테익take 케어care 어브of 더the 칠드런children 포어for 페런트스parents 후who 해브have 낫not 해드had 타임time 포어for 뎀셀브즈themselves 듀due 투to 데일리daily 차일드케어childcare 리스판서빌리티즈responsibilities (또 매일 어린이 간병을 위해서 자신들의 시간을 가질 수 없었던 부모들을 위해 주 1회 디즈니의 직원이 방문하여 어린이들을 돌봐 준다). 메니Many 페런트스parents 후who 해브have 테이컨taken 케어care 어브of 데어their 식sick 칠드런children 포어for 어a 롱long 타임time 해브have 하아들리hardly 에버ever 곤gone 아웃out 윌with 이치each 어더other. (오랫동안 아픈 아이들을 돌보느라 자기들끼리 외출한 적이 거의 없는 부모도 많다). 잇It 이즈is 세드said 댓that 칠드런children 올소우also 러시브receive 컴퍼트comfort 바이by 기빙giving 데어their 페런트스parents 섬some 프리덤freedom 언드and 릴리빙relieving 뎀them 어브of 데어their 버던즈burdens. (어린이들은 부모를 자유롭게 해드리고 수고를 조금이나마 덜어드림으로써 본인도 위로를 받는다고 한다).

더The 퍼실리티'즈facility's 유닉unique 피쳐feature 이즈is 잇스its 컨시더레이션consideration 언드and 케어care 포어for 페이션트스patients, 뱃but 잇it 액추얼리actually 엔커리지즈encourages 페이션트스patients 투to 무브move 어웨이away 프럼from 메디컬medical 퍼실리티즈facilities 프로우액티브리proactively. (이 시설의 특징은 병자에 대한 배려와 간호지만 오히려 적극적으로 환자가 의료시설에서 멀어지게 한다). 바이By 칸셔슬리consciously 디스턴싱distancing 칠드런children 프럼from 메디컬medical 퍼실리티즈facilities, 디스this 퍼실리티facility 해즈has 디the 이펙트effect 어브of 얼라우잉allowing 뎀them 투to 리턴return 투to 노어멀normal 라이프life. (의료시설에서 의식적으로 멀어짐으로써 어린이들이 평범한 생활로 돌아가게 하는 효과가 있다). 어브Of 코어스course, 웨더whether 잇it 이즈is 디자이러벌desirable 포어for 칠드런children 오어or 낫not 디펜즈depends 안on 더the 디시전decision 어브of 뎀셀브즈themselves 언드and 데어their 페런트스parents 애프터after 컨설팅consulting 윌with 더the 프라이메어리primary 퍼지션physician. (물론 그것이 어린이에게 바람직한 것인가는 본인과 부모가 주치의와 상담한 후에 결정한다). 디스This 애스펙트aspect 하일라잇스highlights 더the 니드need 포어for 더the 조이Joy 하스피탈Hospital, 위치which 이즈is 앤an 익스텐션extension 어브of 더the 메디컬medical 비즈너스business. (이 점이 의료사업의 연장인 "기쁨 병원"의 필요성이다).

디The 아퍼레이션operation 어브of 디스this 퍼실리티facility 이즈is 파서벌possible 듀due 투to 더the 스페셜special 인바이런먼트environment 웨어where 잇it 캔can 러시브receive 도우네이션즈donations 프럼from 컴퍼니즈companies 언드and 어브테인obtain 더the 코우아퍼레이션cooperation 어브of 발런티어volunteer 리소어시즈resources, 이빈even 위다우트without 인게이징engaging 인in 메디컬medical 비즈너스business

(이 시설의 운영은 의료사업을 하지 않아도 기업으로부터의 기부를 받고 자원 봉사자의 협력을 얻을 수 있는 특별한 환경이 있기 때문에 가능하다). 와일While 잇it 메이may 비be 임파서벌impossible 투to 크리에잇create 앤an 인바이런먼트environment 댓that 베너핏스benefits 에브리원everyone 애즈as 머치much 애즈as 월드World 더즈does, 잇it 이즈is 파서벌possible 투to 빌드build 퍼실리티즈facilities 베이스트based 앤on 더the 세임same 컨셉트concept 바이by 인베스팅investing 퍼블릭public 펀즈funds. (월드만큼 혜택받는 환경을 똑같이 만든다는 것은 불가능한 이야기지만 공공자금을 투입함으로써 같은 발상에 기초한 시설을 짓는 것은 가능할 것이다). 더The 스코프scope 어브of 애플리케이션application 인클루즈includes 어a 와이드wide 레인지range, 서치such 애즈as 차일드케어childcare 퍼실리티즈facilities, 시니어senior 타운towns, 페이션트patient 퍼실리티즈facilities, 언드and 모어more. (육아시설, 실버타운, 환자시설 등 응용범위는 꽤 넓다).

데이터Data 포우스트Post 씬Theme 파아크Park (자료:포스트 테마파크)

3.11 아이디어Ideas 포어for 조이Joy 에저케이션Education 비즈니스Business (기쁨 교육 사업 아이디어)

더The 필드field 어브of 에저케이션education 이즈is 올소우also 앤an 에어리어area 웨어where 조이-인두싱joy-inducing 텍날리지technology 캔can 비be 업라이드applied. (교육분야도 기쁨유발 기술을 응용할 수 있는 분야이다). 뭇What 이즈is 니더드needed 인in 더the 필드field 어브of 에저케이션education 이즈is 낫not 저스트just 어a 심플simple 인젝션-스타일injection-style 에저케이션education, 벳but 래더rather 어a 조이풀joyful 언드and 스티멀레이팅stimulating 업로우치approach 투to 에저케이션education. (단순한 주입식 교육이 아닌 진정한 교육을 필요로 하는 이상 기쁨유발적 발상이 필요하다).

인In 디스this 섹션section, 디the 이그잼플example 유즈드used 캔can 비be 더the 스페이스Space 센터Center 휴스턴Houston 인in 텍서스Texas, 유에세이USA, 위치which 캔can 비be 컨시더드considered 어a 라아지-large-scale 사이언스science 뮤지엄museum. (본 절에서 예로 든 것은 대규모 과학 박물관이라고 할 수 있는 미국 텍사스주 휴스턴의 스페이스센터 휴스턴이다). 로우케이터드Located 위썬within 내서'즈NASA's 스페이스Space 센터Center 인in 휴스턴Houston, 텍서스Texas, 잇it 이즈is 어a 허브hub 포어for 프러모우팅promoting 언드and 에저케이팅educating 더the 퍼블릭public 어바우트about 스페이스space 디벨롭먼트development, 시멀러similar 투to 어더other 퍼실리티즈facilities 로우케이터드located 쓰루아웃throughout 더the 유나이티드United 스테이트스States. (미국 곳곳에 있는 비슷한 시설들처럼 나사의 스페이스 센터에 병설되어 우주개발에 관한 홍보, 계몽활동을 하는 거점이다). 더The 퍼실리티facility 댓that 오우펀드opened 인in 나인틴나인티쓰리1993 러시브드received 어a 랏lot 어브of 어텐션attention 포어for 잇sits 커넥션connection 비트윈between 사이언스science 에저케이션education 언드and 더the 크리에이션creation 어브of 조이joy. (1993년에 새롭게 개장한 시설로 과학교육과 기쁨유발의 연결이라는 점에서 많은 주목을 받았다). 디스This 이즈is 비카즈because 더the 플래닝planning 언드and 컨스트럭션construction 어브of 더the 퍼실리티facility 워were 언더테이컨undertaken 바이by 월트Walt 디즈니Disney 이매저너링Imagineering 언드and 더the 플래닝planning 디비전division 어브of 디즈니Disney, 위치which 드루drew 어a 랏lot 어브of 어텐션attention. (왜냐하면 기획과 건설을 담당한 것이 월트 디즈니 이미 지니어링, 디즈니사 기획부문이었기 때문이다). 뭇What 더즈does 디즈니Disney 컨시더consider 애즈as 사이언스science 에저케이션education? (디즈니가 생각하는 과학교육이란 무엇일까)? 잇It 이즈is 낫not 언리즈너블unreasonable 포어for 디스this 플레이스place 투to 러시브receive 어텐션attention. (이곳이 주목을 받는 것도 무리는 아니다).

인사이드Inside 더the 센터center, 데어there 이즈is 어a 라아지large 에이트리엄atrium (센터 안에 들어가면 큰 아트리움이 있다). 잇It 서브즈serves 애즈as 더the 센트럴central 스크스quare 어브of 더the 씬theme 파아크park. (주제공원의 중심적인 광장에 해당되는 부분이

다). When it comes to Disney, it corresponds to the lushly wooded town square in front of Cinderella Castle. (디즈니라고 하면 신데렐라 성 앞의 울창하게 우거진 녹음 광장에 해당한다). This is the starting point for accessing each of the recreational facilities. (여기가 각 유흥시설로 가는 기점이다). Around the central atrium, there are recreational facilities, restaurants, and shops lined up side by side. (중앙 아트리움 주변에 유흥시설과 레스토랑, 상점이 나란히 들어서 있다). The Starport Gallery screens a film themed around the history of space travel titled On Human Destiny and exhibits familiar Gemini and Apollo spacecraft that are also well-known in Korea. (스타숍 갤러리는 "온 휴먼 데스티 니"(On Human Destiny)라는 우주 비행의 역사를 테마로 한 필름을 상영하고 있는데, 한국에서도 친숙한 제미니와 아폴로 우주선을 전시하고 있다). At the Feel of Space, visitors can participate in astronaut training simulations such as space shuttle landings. (필 오브 스페이스에서는 우주비행사용 시뮬레이션으로 우주 왕복선 착륙등과 같은 훈련에 참가할 수 있다). The most significant facility is the recreational facility called the Johnson Space Center. (가장 비중한 시설은 "존슨 우주센터"라는 유흥시설이다). This place is known as both NASA's central hub and the location where space shuttle crews undergo their final training. (이곳은 나사의 중서부 거점인 동시에 우주 왕복선 승무원이 최종훈련을 하는 장소로도 유명하다). Many people may remember scenes of crew members in spacesuits training in a zero-gravity environment. (무중력 환경 훈련용 공간에서 우주복을 입은 승무원이 훈련하고 있는 장면을 기억하고 있는 사람이 많을 것이다). This facility is also available for tours. (이 시설도 견학할 수 있다). It is a one-hour tour called the NASA tour. (나사 투어라는 1시간짜리 관광이다). In addition, there is a forty-five minute tour called the Simulation Status Center that visits the control tower. (그밖에 관제탑을 방문하는 "시뮬레이션 스테이터스 센터"라는 45분짜리 관광코스도 있다).

The characteristic of these tours is that visitors can witness the actual facilities. (이런 관광의 특징은 진짜를 관람한다는 점이다). If you can see weightlessness training up close and hear communication between the control tower and satellites, there is no doubt that it is an impressive, excellent, and attractive entertainment facility above all else. (눈앞에서 무중력 환경 훈련을 볼 수 있고, 관제탑과 위성과의 교신을 들을 수 있다면, 그것은 무엇보다 감동적이고 우수하며 매력적인 유흥시설임에 틀림이 없다). From an educational standpoint, its effectiveness is second to none. (교육적인 입장에서 그 효과는 다른 무엇과 비할 바가 아니다). Did they realize the importance of highlighting the real thing? (진짜를 돋보이게 해야 한다는 것을 의식 했을까?)

Overall, the Disney style atmosphere is subdued. (전체적으로 디즈니식 분위기는 억제된다). Nevertheless, there are

are 스틸still 섬some 애스펙트s aspects 뎃that 유s use 더the 노우-하우know-how 어브 of 씬theme 파아크s parks, 서치such 애즈as 디the 어타여attire 어브 of 디the 임플로이이즈 employees 언드and 더the 막mock 트레이닝training 뎃that 인발브즈involves 아디언스 audience 파아티서페이션participation. (그래도 종업원의 복장과 관객이 참여하는 모의 훈련의 진행 등 주제공원의 노하우를 사용하고 있는 부분도 적지 않다). 더The 빌딩building 해즈 has 어a 뷰티풀beautiful 어피런스appearance 썬크s thanks 투to 더the 유s use 어브 of 씬theme 파아크park 텍날리지technology. (주제공원기술을 사용했기 때문에 건물 모습이 아름답다).

더The 홀러코스트Holocaust 뮤지엄Museum, 위치which 오우펀드opened 인in 와싱턴Washington 인in 나인틴나인티포어1994, 이즈is 올소우also 어a 퍼실리티facility 뎃that 슈드should 비be 노우터드noted. (1994년 워싱턴에 개장한 "홀로코스터 박물관"도 주목해야 할 시설이다). 디스This 퍼실리티facility, 위치which 이즈is 어a 브랜치branch 어브 of 더the 월드world 페이머sfamous 스미쓰소우니언Smithsonian 뮤지엄Museum 언드and 오우펀드opened 인in 와싱턴Washington 인in 나인틴나인티포어1994, 이즈is 올소우also 워쓰worth 노우팅noting 애즈As 더the 네임name 서제스트s suggests, 더the 홀러코스트Holocaust 뮤지엄Museum 이즈is 어a 머모어리얼memorial 뮤지엄museum 데더케이터드dedicated 투to 프러저빙preserving 더the 히스토리history 어브 of 주이쉬Jewish 퍼서큐션persecution 바이 by 더the 낫시즈Nazis 포어for 퓨처future 제너레이션generations. (세계적으로 유명한 스미소니언 박물관의 분관인 이 시설은 이름 그대로 나치스에 의해 유대인 박해의 역사를 후세에 전하기 위한 기념 박물관이다). 더The 삼버somer 디자인design 뎃that 컨베이즈conveys 더the 트래저디tragedy, 더the 유s use 어브 of 멀터미디어multimedia 포어for 엑스플러네이션explanations, 언드and 디the 오우버롤overall 앳머스피어atmosphere 뎃that 메이크s makes 원one 필feel 더the 웨이트weight 어브 of 더the 히스토리history 비잉being 토울드told 아아are 올all 애스펙트s aspects 뎃that 어더other 퍼실리티즈facilities 슈드should 테이크take 노우트note 어브 of. (비극이 몸에 전해지는 듯한 중후한 설계, 멀티미디어를 구사한 설명 등은 다른시설에서도 참고해야 할 점이 많다). 잇It 이즈is 원one 어브 of 더the 렘퍼렌터티브representative 퍼실리티즈facilities 어브 of 와싱턴Washington 뎃that 메니many 피플people 비짓visit 예브리every 데이day. (연일 많은 사람들이 방문하는 워싱턴의 대표적인 시설이다). 인In 더the 필드field 어브 of 예저케이션education, 위we 슈드should 올소우also 유틸라이즈utilize 텍날리지technology 투to 브링bring 조이joy 언드and 익사잇먼트excitement 투to 러닝learning. (교육분야에도 기쁨유발 기술을 활용해야 한다).

3.12 필즈Fields 어브 of 인퍼넛Infinite 조이-인두싱Joy-inducing 비즈너스Business (무한 가능한 기쁨유발 사업분야)

쓰루Through 이그잼플즈examples 프럼from 더the 유나이티드United 스테이트스States, 어a 리딩leading 컨트리country 인in 베어리어스various 조이-인두싱joy-inducing 텍날리지technologies, 잇it 캔can 비be 신seen 뎃that 커머셜commercial 퍼실리티즈facilities, 호우텔즈hotels, 커뮤니티community 디벨롭먼트development, 조이-인두싱joy-inducing 센터즈centers, 레스토랑srestaurants, 메디컬medical 예저케이션education 퍼실리티즈facilities, 언드and 어더other 시멀러similar 퍼실리티즈facilities 어필appeal 투to 이모우션즈emotions 서치such 애즈as 플레저pleasure, 릴랙세이션relaxation, 언드and 인텔렉추얼intellectual 큐리아서티curiosity 투to 모어more 이펙티브리effectively 컨베이convey 데어their 어이저널original 퍼퍼스purpose. (각종 기쁨 유발의 선진국인 미국의 사례를 통해서 상업시설, 호텔, 지역개발, 기쁨유발 센터, 레스토랑, 의료 교육시설 등 이런 시설은 즐거움, 기분전환, 지적 호기심과 같은 감정에 호소하면서 시설 본래의 목적을 더 효과적으로 전달하 려고 한다). 테이블Table 쓰리포인트원투투원3.12-1 이그재먼즈examines 더the 캐릭터리스틱s characteristics 어브 of 조이-인두싱joy-inducing 퍼실리티즈facilities 바이by 필드field. (<표 3.12-1>은 기쁨유발 시설들의 분야별 특징을 살펴본다).

<테이블Table (표) 3.12-1> 캐릭터리스틱스Characteristics 어브of 조이Joy 인두싱Inducing 퍼실러티즈Facilities 바이by 섹터Sector (기쁨유발 시설들의 분야별 특징)

필드Field (분야)	캐릭터리스틱스Characteristics (특징)	케이스Case - 유에스US (사례 - 미국)
커머셜commercial 퍼실러티즈 facilities (상업시설)	잇It 메이크smakes 요어your 스테이stay 롱거longer 언드and 인크리시즈increases 요어your 디자인desire 포어for 컨선프션consumption 바이by 엔터테이닝entertaining 유you (즐겁게 해 줌으로써 체류기간을 더 길게 하고 소비욕구를 돋군다).	유니버설Universal 시티City 워크Walk 호어턴Horton 플라자Plaza (유니버설 시티 워크호튼 플라자)
호텔Hotel (호텔)	디퍼렌쉬에잇Differentiate 프럼from 어더other 호텔즈hotels 언드and 인커리지encourage 호텔hotel 컨선프션consumption (다른 호텔과의 차별화, 호텔내 소비 장려)	월드World 디즈니Disney 월드World 씬드Themed 호텔Hotel 인in 라스Las 베이거스Vegas (월드 디즈니월드 라스베이거스의 테마 호텔)
로우컬Local뷰터퍼 케이션 beautification (지역꾸미기)	인크리스Increase 인in 투어리즘tourism, 에이징aging 파퓰레이션population 세틀링settling 인in 디the 에어리어area (관광객의 증가, 노년층 거주지 정착)	라스Las 베이거스Vegas 오어런드Orland (라스베이거스 올랜드)
조이풀Joyful 센터즈Centers (기쁨유발센터)	리두싱Reducing 더the 스케일scale 투to 로워lower 더the 카스트cost 버던burden 언드and 리머팅limiting 더the 넘버number 어브of 비지터즈visitors. (규모를 작게 함으로써 비용부담을 줄인다, 입장객층 제한)	시넨트라폴리스Cinetropolis 호텔Hotel 럭서Luxor (시넨트로폴리스호텔 럭서)
레스토랑Restaurant (레스토랑)	디퍼렌쉬에이션Differentiation 프럼from 어더other 레스토랑스restaurants, 인크리스트increased 레비뉴revenue 듀due 투to 로우케이션location 인in 어a 리조트resort (다른 레스토랑과의 차별화,	더The 미디벌Midival 타임즈Times 위저드Wizard (미디벌타임즈 위저드)

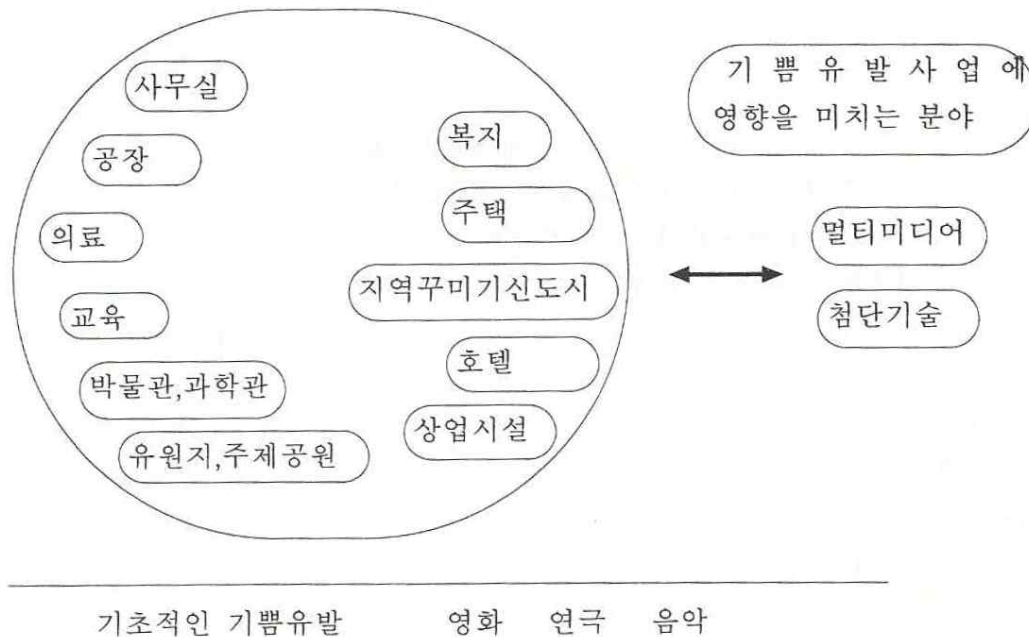
	리조트에 입지함으로써 상승효과) 일리머네이션Elimination 어브of 더the 코올드cold 이미지image 어소우시에이터드associated 원with 하스피탈즈hospitals, 리딩leading 투to 인크리스트increased 써러퓨틱therapeutic 이펙트스effects. (병원이 가진 차가운 이미지 배제, 치료효과 상승)	헬쓰Health 센트럴Central 기브Give 키즈Kids 더The 월드World (헬스 센트럴 기브 키즈 더 월드)
메더컬medical 트릿먼트 treatment (의료)	잇It 엔한시즈enhances 인텔렉추얼intellectual 큐리아서티curiosity 언드and 에저케이셔널educational 이펙티브너스effectiveness (지적 호기심과 교육효과를 높인다).	스페이스Space 센터Center 휴스턴Houston 홀러코스트Holocaust 뮤지엄Museum (스페이스 센터 휴스턴 홀로코스트 박물관)
에저케이션Educati on (교육)	인크리스트Increased 프로우덕티비티productivity, 러크루트먼트recruitment 어브of 누new 탈런트talent (생산성 향상, 새로운 인재 채용)	팀Team 디즈니Disney 캐스팅Casting 센터center (팀 디즈니 캐스팅 센터)
오퍼스Office (사무실)		

소어스Source: 포우스트Post 씬theme 파아크park (자료: 포스트테마파크)

어브Of 코어스course, 더the 스코옵scope 이즈is 닛not 리미터드limited 투to 저스트just 디
즈these 이그잼플즈examples. (물론 그 범위가 여기에 그치지 않는다). 포어For 이그잼플
example, 더the 헤드쿼터즈headquarters 빌딩building 어브of 디즈니Disney 월드World, 콜
드called 팀Team 디즈니Disney, 이즈is 페이머스famous 포어for 잇스its 브라이트bright 컬러
르즈colors 언드and 어a 자이언트giant 선다일sundial 뎃that 리젼벌즈resembles 어a 누클
리어nuclear 파워power 플랜트plant. (예를 들면 디즈니월드의 본사 빌딩 "팀 디즈니"는 화려
한 색깔과 원자력 발전소를 생각나게 하는 거대한 해시계로 유명하다). 더The 캐스팅Casting
센터Center 위썬within 더the 파아크park 이즈is 울소우also 디자인드designed 원with 앤an
인터어레스팅interesting 언드and 펀fun 씬theme 뎃that 핏스fits 웰well 원with 더the 팬터
시fantasy 월드world. (월드내의 "캐스팅 센터"도 꿈의 나라에 걸맞는 재미있는 디자인이다).
더The 리조어트resort 퍼실리티facility 뎃that 더the 세임same 디즈니Disney 컴퍼니
company 플랜즈plans 투to 빌드build 인in 칼러라도우Colorado 월will 비be 더the 퍼스트
first 리조어트resort 퍼실리티facility 인디펜던트independent 어브of 어a 씬theme 파아크
park. (같은 디즈니사가 콜로라도 주에 건설하려고 하는 리조트 시설은 처음으로 주제공원으
로부터 독립한 리조트 시설이다). 잇It 캔can 비be 디스크라이브드described 애즈as 어a 씬
드themed 타운town 인in 어a 웨이way. (일종의 주제타운이라고 할 수 있다). 베어리어스
Various 필즈fields 서치such 애즈as 팩터리즈factories, 스쿨즈schools, 웰페어welfare 퍼실
러티즈facilities, 어드미니스트레이티브administrative 퍼실러티즈facilities 캔can 비be 컨시더
드considered 인in 어디션addition 투to 오퍼서즈offices 언드and 누new 타운즈towns. (사무
실, 신도시 외에 공장, 학교, 복지시설, 행정시설 등 여러 가지 분야를 생각할 수 있다).
인In 어디션addition 투to 빌딩building 퍼실러티즈facilities, 올모우스트almost 에브리씽
everything 인in 더the 월드world 캔can 비be 어a 타아겟target, 인클루딩including 오어거

너제이셔널organizational 커뮤니케이션communication 위썬within 코어퍼레이션즈corporations 언드and 리저널regional 얼라이언스즈alliances (시아이CI: 코어퍼러Corporate 아이덴티티Identity) 언드and 커뮤니케이션communication 위썬within 호움즈homes, 이빈even 이프if 데이they 아아are 인비저벌invisible. (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 더the 베어리어스various 이그잼플즈examples 어브of 조이-인두싱joy-inducing 비즈너서즈businesses 인in 피그여Figure 쓰리포인트원투투원3.12-1, 원one 어브of 더the 케릭터리스틱스characteristics 어브of 조이-인두싱joy-inducing 비즈너서즈businesses 이즈is 데어their 인퍼넛infinite 레인지range 어브of 애플리케이션즈applications 언드and 파서빌리티즈possibilities. (<그림 3.12-1>의 각종 기쁨유발 사업의 범위와 같이 무한한 응용 가능성이 있다는 것이 기쁨유발 사업의 특징이다).

〈피그여Figure(그림) 3.12-1〉 더The 스코웽scope 어브of 조이joy 인두싱inducing 비즈너서즈businesses (기쁨유발 사업의 범위)



- 베이식Basic 조이joy 인두서즈inducers 오피스office, 팩터리factory, 헬스케어healthcare, 에저케이션education, 뮤지엄museum, 사이언스science 센터center, 어뮤즈먼트amusement 파아크park, 씬theme 파아크park, 웰페어welfare, 하우징housing, 어번urban 디벨럽먼트development, 호우텔hotel, 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 뎃that 인플루언스influence 조이-인두싱joy-inducing 비즈너서즈businesses (기쁨유발사업에 영향을 미치는 분야)
- 멀티미디어Multimedia, 텍날러지technology (멀티미디어, 기술)

3.13 아이디어즈Ideas 포어for 비디오우Video 커뮤니케이션Communication 비즈너스Business(영상 통신 사업 아이디어)

비디오우즈Videos 컨베이convey 어a 랏lot 어브of 인포어메이션information 투to 어스us 인 in 앤an 인스턴트instant 컴페어드compared 투to 텍스트text 언드and 사운드sound. (영상은 문자, 소리에 비해서 순식간에 많은 정보를 우리에게 전해준다). 데어포어Therefore, 잇it 이즈is 익스펙터드expected 댓that 더the 필드field 어브of 비디오우video 윌will 플레이 play 어a 키key 로울role 인in 디the 아아트art 인더스트리industry. (그러므로 영상 분야는 작품업에서 핵심 역할을 하리라 기대된다). 어코어딩리Accordingly, 더the 더메스틱domestic 언드and 인터내셔널international 마아켓스markets 인in 더the 필드field 어브of 비디오우 video 아아are 그래주얼리gradually 익스팬딩expanding. (이에 따라 영상분야의 국내외 시장도 점차 확장되고 있다). 위We 빌리브believe 댓that 아우어our 리더즈readers 해브have 어 a 하이high 찬스chance 어브of 석세스success 웬when 어템프팅attempting 디스this 필드field.(우리 독자들이 이 분야를 시도할 때 성공할 확률이 높으리라 본다).

더The 팔로우잉following 이즈is 더the 비디오우video 아이티IT 커머셜리제이션 commercialization 플랜plan 어브of 더the 미너스트리Ministry 어브of 인포어메이션 Information 언드and 커뮤니케이션Communication. (다음은 정보통신부의 영상IT 사업화 계획이다).

미너스트리Ministry 어브of 인포어메이션Information 언드and 커뮤니케이션Communication 투to 푸쉬push 포어for 릴러제이션realization 어브of 노어씨스트Northeast 에이저Asia 아이티IT 허브hub (정통부, 동북아 IT 중심국 실현 추진)

데어There 아아are 액티브active 에퍼트스efforts 투to 메이크make 사우쓰South 코어리어 Korea 어a 허브hub 포어for 커뮤니케이션communication 네트워크networks 언드and 디저털digital 미디어media 인더스트리즈industries 인in 노어씨스트Northeast 에이저Asia, 언드and 라아지large 스케일scale 아이티IT 언드and 디저털digital 미디어media 캄플렉스즈 complexes 아아are 비잉being 디벨럽트developed 인in 로우케이션즈locations 서치such 애즈as 송두Songdo 인in 인촌Incheon, 생엄Sangam 동dong 인in 서울Seoul, 언드and 부산 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). 언더Under 디스this 플랜plan, 더the 미너스트리Ministry 어브of 사이언스Science 언드and 아이시티ICT 윌will 컨티뉴continue 투to 엔핸스enhance 더the 월드 world 클래스class 하이high 스피드speed 인포어메이션information 언드and 커뮤니케이션 communication 네트워크network, 리드lead 디the 인터그레이션integration 원with 오우버시즈overseas 인포어메이션information 언드and 커뮤니케이션communication 네트워크 networks, 언드and 파스터foster 언드and 디벨럽develop 사우쓰South 코어리어Korea 애즈as 어a 허브hub 포어for 노어씨스트Northeast 에이전 Asian 커뮤니케이션communication 인프라스트럭처infrastructure. (이 방안에 따르면 정통부는 세계 최고수준의 초고속정보통신망을 지속적으로 고도화해 해외 정보통신망과의 연동을 주도, 우리나라를 동북아 통신인프라의 허브로 육성, 발전시키기로 했다).

인In 어디션addition, 더the 플랜plan 인클루즈includes 디the 이스태블리쉬먼트 establishment 어브of 조인트joint 프러덕션production 퍼실러티즈facilities 포어for 퍼블리싱 publishing 카믹스comics, 애너메이션animation, 언드and 캐릭터character 릴레이티드 related 콘텐츠content 투to 스트렝썬strengthen 더the 원One 소어스Source, 멀티Multi 유스Use 칸셉트concept (이와 함께 출판만화와 애니메이션, 캐릭터 연계 공동 제작실을 구축해 'One Source, Multi Use'를 강화하고) 더The 플랜plan 올소우also 인발브즈involves 호우스팅hosting 더the 코어리어Korea 일렉트라닉Electronic 북Book 인더스트리Industry 페어Fair 투to 프러모우트promote 더the 파퓰러리제이션popularization 어브of 이북스e-books 언드and 이스태블리싱establishing 어a 캄프리헨시브comprehensive 서포어트support 시스템 system 투to 리스판드respond 투to 누new 프러덕션production 인바이런먼트스 environments 서치such 애즈as 하이-데퍼니션high-definition 텔레비전television 에이치디 티비(HDTV). (한국전자책 산업전(展)을 개최, 전자책 대중화를 유도하며 HDTV(고품질TV) 등

새로운 제작환경에 대응한 종합지원 체제를 구축할 계획이다).

투To 엡트attract 인베스먼트investment 프럼from 포런foreign 아이티IT 컴퍼니즈companies, 더the 플랜plan 에임즈aims 투to 임프루브improve 더the 비즈너스business 인 바이런먼트environment 포어for 아이티IT 컴퍼니즈companies 투to 밋meet 인터내셔널international 스탠더즈standards 바이by 엔핸싱enhancing 인텔렉추얼intellectual 프라퍼티property 프러텍션protection 언드and 텔러커뮤니케이션telecommunication 릴레이티드related 레귤러토어리regulatory 시스템즈systems 투to 더the 레벨level 어브of 어드밴스트advanced 컨트리즈countries. (외국 IT기업의 투자유치를 활성화하기 위해 지적재산권 보호와 통신산업 관련 규제제도를 선진국 수준으로 끌어올리는 등 IT기업의 경영환경을 국제수준에 부합토록 개선해 나가기로 했다).

투To 어치브achieve 디스this, 더the 플랜plan 인클루즈includes 리바이징revising 더the 컴퓨터Computer 프로그래밍Program 프러텍션Protection 액트Act 투to 스트렝썬strengthen 더the 프러텍션protection 어브of 카피라이트copyright 홀더즈'holders' 라이트rights 언드and 이스태블리싱establishing 어a 데더케이티드dedicated 엔포어스먼트enforcement 팀team 투to 엔핸스enhance 크랙다운즈crackdowns 안on 일리걸illegal 프로그래밍program 리프로덕션reproduction 언드and 디스트리뷰션distribution. (이를 위해 컴퓨터프로그램보호법을 개정, 저작권자의 권리보호를 강화하고 상시 단속반을 운영, 프로그램의 불법복제 및 불법유통을 단속을 강화할 계획이다).

소어스Source 얏햏Yonhap 뉴스News (출처: 연합뉴스)

3.14 아이디어즈Ideas 포어for 뮤직Music 비디오우Video 비즈너스Business (뮤직 비디오 사업 아이디어)

데어There 이즈is 어a 라이징rising 트렌드trend 어브of 비즈너스businesses 댓that 쇼우show 비디오우즈videos 어코어딩according 투to 뮤직music. (음악에 따라 비디오를 보여주는 사업이 뜨고 있다). 더The 비즈너스business 어브of 프러바이딩providing 백그라운드background 비디오우즈videos 베이스트based 안on 엔조이어벌enjoyable 뮤직music 이즈is 제너레이팅generating 프라핏스profits 바이by 오퍼링offering 어a 펀fun 익스피어리언스experience 어브of 리서닝listening 투to 뮤직music 얼롱along 윈with 비쥬얼리visually 어필링appealing 이머지리imagery. (즐거운 음악을 듣는 재미와 그 음악에 따른 배경 그림 영상 사업이 수익을 올리고 있다). 이프If 유you 워were 투to 스타아트start 어a 비즈너스business 포우커스트focused 안on 뮤직music 비디오우즈videos, 섬some 이그잼플즈examples 어브of 스페시픽specific 케이스즈cases 쿠드could 인클루드include. (만약 뮤직 비디오에 중점을 둔 비즈니스를 시작한다면, 구체적인 사례로는 다음과 같은 것들이 있을 수 있습니다).

퍼스트First, 워킹Working 윈with 인디펜던트independent 뮤지션즈musicians 투to 프러두스produce 하이-퀄리티high-quality 뮤직music 비디오우즈videos 댓that 쇼우케이스showcase 데어their 탠트talent 언드and 헬프help 뎀them 게인gain 익스포저exposure (첫째, 독립 뮤지션들과 함께 일하여, 그들의 재능을 진열하고 홍보하는 고품질 뮤직 비디오를 제작합니다). 세컨드Second, 컬래버레이팅Collaborating 윈with 브랜즈brands 투to 크리에이트create 뮤직music 비디오우즈videos 댓that 프러모우트promote 데어their 프라덕트스products 오어or 서버서즈services 인in 어a 크리에이티브creative 언드and 인게이징engaging 웨이way. (둘째, 브랜드와 협력하여, 창의적이고 매력적인 방식으로 그들의 제품이나 서비스를 홍보하는 뮤직 비디오를 제작합니다). 써드Third, 파아트너링Partnering 윈with 이벤트event 플래너즈planners 투to 프러두스produce 뮤직music 비디오우즈videos 포어for 웨딩즈weddings, 파티party, 언드and 어더other 스페셜special 오케이전즈occasions. (셋째, 이벤트 기획자들과 협력하여, 결혼식, 파티, 그리고 다른 특별한 행사를 위한 뮤직 비디오를 제작합니다). 포어쓰Fourth, 크리에이팅Creating 뮤직music 비디오우즈videos 포어for 이스태블리쉬드established 뮤지션즈musicians 후who 아아are 루킹looking 투to 프러모우트promote 데어their 레이터스트latest 앨범album 오어or 싱글single. (넷째, 최신 앨범이나 싱

글을 홍보하려는 이미 유명한 뮤지션들의 뮤직 비디오를 제작합니다). 래스틀리Lastly, 디벨러핑Developing 어a 니치niche 스페셜티specialty 인in 어a 퍼티컬러particular 스타일style 오어or 잔러genre 어브of 뮤직music, 서치such 애즈as 랩rap, 팝pop, 오어or 일렉트로닉electronic 댄스dance 뮤직music. (마지막, 랩, 팝, 혹은 일렉트로닉 댄스 뮤직과 같은 특정 스타일이나 장르에 대한 전문성을 발전시킵니다).

3.15 아이디어Ideas 포어for 게임Game 비즈니스Business (게임 사업 아이디어)

코어리언즈Koreans 아아are 메이킹making 프라핏스profits 프럼from 게임즈games 보우쓰both 더메스티클리domestically 언드and 이너내셔널리internationally. (국내외에서 게임 한국인들이 수익을 올리고 있다). 더The 팔로우잉following 아아are 섬some 이그젼플즈examples. (다음은 그 사례이다).

더The 컨셉트concept 어브of 더the 그랜Gran 투어리스모우Turismo 레이싱racing 게임game 피쳐즈features 디the 액처얼actual 어피런서즈appearances 어브of 트웬티식스26 카아즈cars 커런틀리currently 안on 더the 마아켓market 프럼from 혼다이Hyundai, 토우요우터Toyota, 언드and 니산Nissan. (자동차 경주 게임 '그랜 투리스모' 컨셉트에는 현대·도요타·닛산 자동차에서 시판 중인 자동차 26대의 실제 모습이 등장한다). 이프If 어a 게이머gamer 추저즈chooses 원one 어브of 디즈these 카아즈cars, 더the 게임game 월will 쇼우show 더the 카아car 프럼from 베어리어스various 앵글즈angles, 인클루딩including 더the 프런트front, 백back, 레프트left, 언드and 라이트right. (게이머가 이 중 하나를 선택하면 전·후·좌·우에서 해당 자동차를 보여주고), 더The 게임game 월will 올소우also 프러바이드provide 베이스basic 인포어메이션information 서치such 애즈as 웨이트weight 언드and 스피드speed 애즈as 파아트part 어브of 더the 프라덕트product 인포어메이션information ("무게, 속도 등 기본 '상품정보'를 알려준다).

그랜Gran 투어리스모우Turismo, 위치which 해즈has 릴리스released 어a 토우털total 어브of 세븐seven 인스톨먼트스installments 애즈as 어브of 트웬티트웬티투2022, 이즈is 어a 글로우벌global 베스트셀러bestseller. (2022년 총 7 편까지 나온 그랜 투리스모는 전세계적인 베스트 셀러이다). 혼다이Hyundai 모우터Motor 컴퍼니Company 해즈has 피쳐드featured 포어four 마덜즈models 인in 더the 게임game, 인클루딩including 더the 버래너Verana, 터스커니Tuscani, 클릭Click, 언드and 로우드스터Roadster. (현대자동차는 게임에 베르나, 투스카니, 클릭, 로드스터 등 4종을 등장시켰다). 더The 헤드Head 어브of 혼다이Hyundai 모우터'즈Motor's 브랜드Brand 스트래티지Strategy 팀Team 스테이티드stated,, 위We 파아트서페이터드participated 인in 더the 게임game 디벨러먼트development 바이by 프러바이딩providing 난-퍼블릭non-public 인터널internal 대터data 안on 아우어our 카아즈cars 인스टे드instead 어브of 캐쉬cash. (현대자동차 유권종 과장은 "현금 대신, 자동차에 대한 비공개 내부 자료를 제공하는 조건으로 게임 제작에 참여했다"며) 더The 스포옥스퍼션spokesperson 올소우also 스테이티드stated 댓that 데이they 플랜plan 투to 컨티뉴continue 피쳐링featuring 혼다이Hyundai 카아즈cars 인in 퓨처future 시어리즈series 어브of 더the 게임game. ("앞으로 나올 시리즈에도 계속 현대차를 삽입할 예정"이라고 말했다).

프라덕트Product 플레이스먼트placement 마아커팅marketing 이즈is 게이닝gaining 어텐션attention 애즈as 앤an 애드버타이징advertising 메써드method 포어for 컴퍼니즈companies. (PPL(Product Placement) 마케팅이 기업의 광고 수단으로 각광받고 있다). 프라덕트Product 플레이스먼트placement 와즈was 어이저널리originally 어a 마아커팅marketing 텍닉technique 어브of 인더렉트indirect 애드버타이징advertising 바이by 인서팅inserting 어a 프라덕트product 인투into 무비즈movies 오어or 드라마드ramas 하우에버However 리션틀리recently 잇it 해즈has 익스팬드expanded 잇스its 스코웁scope 투to 인클루드include 게임games 언드and 뮤직music 비디오우즈videos. (PPL은 원래 영화나 드라마에 제품을 끼워 넣는 방식으로 간접 광고를 하는 마케팅 기법이지만, 최근에는 게임, 뮤직비디오에까지 영역을 넓히고 있다).

더The 게이밍gaming 인더스트리industry 해즈has 낫not 옛yet 폼드formed 어a 프라덕트product 플레이스먼트placement 마아켓market 애즈as 이스태블리쉬드established 애즈as 무비즈movies 오어or 드라마드dramas, 뷏but 잇it 이즈is 더the 모우스트most 커버티드coveted 필드field 바이by 애드버타이저즈advertisers. (게임쪽은 아직 영화나 드라마만큼 PPL 시장이 형성되지는 않았지만 광고주들 이 가장 탐내는 분야이다). 디스This 이즈is 비카즈because 컨수머즈'consumers' 포우커스focus 언드and 익스포우저exposure 타임time 아아are 머치much 하여higher 인in 게임즈games 컴페어드compared 투to 무비즈movies 언드and 드라마드dramas. (소비자들의 집중도와 노출 시간이 영화, 드라마에 비해 월등히 높기 때문이다).

인In 더the 게임game 투 싸우전드투2002 파이퍼FIFA 월드World 컵Cup 크리에이터드created 바이by 디the 어메리칸American 컴퍼니company 이에이EA, 애드버타이저먼트스advertisements 프럼from 어피셜official 월드World 컵Cup 스파서즈sponsors 서치such 애즈as 야후Yahoo 언드and 매스터카드Mastercard 아아are 디스플레이드displayed 인in 더the 게임game. (미국 EA사가 만든 '2002 FIFA월드컵' 게임에는 야후·마스터카드 같은 월드컵 공식 후원사들의 광고판이 그대로 나타난다). 이에이EA's 바이스Vice 프레지던트President, 제프리Jeffrey 브라운Brown, 스테이티드stated 뎃that 인In 더the 퓨쳐future, 웬when 온라인online 피쳐즈features 아아are 인코어퍼레이티드incorporated 인투sports 스포어트스into 게임즈games, 위we 플랜plan 투to 링크link 올all 애드버타이징advertising 보어즈boards 투to 더the 리스펙티브respective 웹사이트스websites. (EA 제프리 브라운 부사장은 "앞으로 스포츠 게임에 온라인 기능이 탑재되면, 모든 광고판을 해당 사이트와 연결시킬 계획"이라고 말했다).

더메스틱Domestic 게임game 컴퍼니즈companies, 위치which 아아are 디the 액처얼actual 다머넌트dominant 컨트리즈countries 인in 온라인online 게이밍gaming, 아아are 액티브리actively 퍼수잉pursuing 애드버타이저즈advertisers. (실제 온라인 게임 종주국인 국내 게임 업체들은 광고주 모시기에 적극 나서고 있다). 제이씨이JCE 엔터테인먼트Entertainment 러시브드received 애드버타이징advertising 버짓스budgets 어브of 레스less 던than 텐10 밀런million 원won 언드and 크리에이터드created 마덜즈models 어브of 패밀리family 레스토랑restaurants 서치such 애즈as 버거Burger 킹King 언드and 배스킨-라빈즈Baskin-Robbins 인in 더the 게임game 조이시티Joycity. (제이씨엔터테인먼트는 1000만원 이하의 광고비를 받고 '조이시티' 게임 안에 버거킹, 베니건스 등의 패밀리 레스토랑 모형을 만들었다).

피피엘PPL 마아커팅marketing 이즈is 올소우also 카머늘리commonly 유즈드used 인in 뮤직music 비디오우videos. (PPL 마케팅은 뮤직 비디오에도 애용된다). 에스케이SK 텔러캄Telecom 서포터드supported 디the 어피런스appearance 어브of 잇스its 모우벌mobile 브랜드brand 유티오우UTO 포우스터poster 인in 더the 뮤직music 비디오우video 아이I 완트Want 투to 러브Love 바이by 더the 싱어 singer 웨스Wax, 타아거팅targeting 피펠people 인in 데어their 트웬티즈20s 언드and 써티즈30s, 바이by 프러바이딩providing 써디30 밀런million 원won 포어for 피피엘PPL 마아커팅marketing. (SK텔레콤은 가수 왁스의 '사랑하고 싶어' 뮤직비디오에 20~30대 전용 이동통신 브랜드인 'UTO' 포스터를 등장시 키며 3000만원을 지원했다). 엘지LG 텔러캄Telecom 올소우also 프러바이더드provided 텐10 밀런million 원won 바이by 피쳐링featuring 더the 할먼Holman 캐릭터character 인in 더the 뮤직music 비디오우video 어브of 베이비Baby 복스V.O.X. (LG텔레콤도 베이비복스 뮤직비디오에 '홀맨' 캐릭터를 선보이면서 1000만원을 제공했다).

애즈As 컴퍼니즈companies 인크리싱글리increasingly 유즈use 피피엘PPL 마아커팅marketing, 디the 애드버타이징advertising 피즈fees 포어for 프라덕트product 플레이스먼트placement 인in 무비즈movies 언드and 드라마드dramas, 위치which 워were 디the 어이저널original 파이어니어즈pioneers 어브of 피피엘PPL, 아아are 올소우also 스카이라커팅skyrocketing. (기업들이 앞다퉈 PPL 마케팅을 활용하자, 원조격인 영화, 드라마의 PPL 광고료도 치솟고 있다). 인In 퍼티컬러particular, 피피엘PPL 캄퍼티션competition 인in 디the 일렉트라닉스electronics 인더스트리industry 이즈is 피어스fierce 인in 드라마드dramas 뎃that 아아are 와이들리widely 와치트watched 바이by 하우썬브즈housewives. (특히 주부들이 많이

보는 드라마는 가전업체의 PPL 경쟁이 치열하다). 업라이언스Appliance 컴퍼니즈companies 번들bundle 티비즈TVs, 리프리즈레이터즈refrigerators, 와싱washing 머신즈machines, 언드and 어더other 업라이언시즈appliances 터게더together 언드and 프러바이드provide them 투to 드라마드dramas 오어or 무비즈movies, 얼롱along 월with 어디셔널additional 서포어트support 어브of 오우버over 원헌드러드100 밀런million 원won. (가전업체들은 TV, 냉장고, 세탁기 등을 세트로 묶어 드라마나 영화에 제공하고, 1억원 이상을 추가로 지원하고 있다). 케이티에프KTF 프러바이더드provided 서그니피컨트significant 파이낸셜financial 서포어트support 포어for 더the 프러덕션production 어브of 에스비에스SBS 드라마drama 글래스Glass 슬리퍼즈'Slippers' 안on 더the 컨디션condition 댓that 더the 네임name 어브of 더the 컴퍼니company 시티에프CTF 웨어where 더the 프로우태거너스트스protagonists 워크work 언드and 더the 프라덕트product (아이칸Icon 팩Pack) 데이they 디벨럽develop 비be 유즈드used 인in 더the 드라마drama. (KTF는 SBS 드라마 '유리 구두'의 제작비를 상당액 지원하는 조건으로, 주인공들이 근무하는 회사(CTF)와 이들이 개발하는 상품(아이콘팩)이름을 정했다). 디The 아이칸Icon 팩Pack 와즈was 크리에이터드created 투to 프러모우트promote 케이티에프'sKTF's 멀티-팩multi-pack 포어for 유징using 아이칸즈icons. (아이콘팩은 KTF의 '아이콘'으로 이용하는 멀티팩'을 부각시키기 위한 것). 케이티에프KTF 매너저manager 리Lee 병-무Byung-moo 세드said, 위We 해브have 인터널리internally 애널리이즈드analyzed 댓that 위we 해브have 어치브드achieved 애드버타이징advertising 이펙트스effects 워쓰worth 트웬티20 빌런billion 원won 쓰루through 피피엘PPL. (KTF 이병무 과장은 "PPL을 통해 200억원의 광고효과를 본 것으로 자체 분석하고 있다"고 말했다).

데어There 아아are 커런틀리currently 오우버over 원헌드러드100 스페셜라이즈드specialized 피피엘PPL 에이전시즈agencies 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States, 언드and 더the 피피엘PPL 어소우시에이션association, 어머ERMA 엔터테인먼트Entertainment 리소어시즈Resources 언드and 마아커팅Marketing 어소우시에이션Association, 해즈has 올소우also 빈been 이스태블리쉬드established. (미국에서는 현재 PPL 전문 대행사만 100개가 넘고, PPL협회인 ERMA (Entertainment Resources and Marketing Association)도 설립됐다). 피피엘PPL 피즈fees 아아are 올소우also 디퍼렌쉬에이티드differentiated 베이스트based 안on 더the 레벨level 어브of 프라덕트product 익스포우저exposure 포어For 이그잼플example, 이프if 더the 프라덕트product 이즈is 심플리simply 쇼운shown 안on 스크린screen, 더the 피fee 메이may 비be 트웬티싸우전드달러즈\$20,000, 벳but 이프if 디the 액터actor 프러나운시즈pronounces 더the 프라덕트product 네임name, 잇it 메이may 카스트cost 포어 싸우전드달러즈\$40,000, 언드and 이프if 디the 액터actor 액추얼리actually 유저즈uses 더the 프라덕트product, 더the 피fee 캔can 리치 reach 식스티싸우전드달러즈\$60,000 . . . , (PPL 단가도 제품노출만 할 경우 2만달러, 배우가 제품명을 발음할 경우 4만달러, 배우가 직접 사용할 경우 6만달러 등으로 세분화돼 있다).

3.16 석세스Success 스토어리Story 어브of 아아티스틱Artistic 비즈너스Business 난터Nanta (작품업 성공 사례: '난타')

데어There 이즈is 어a 코어리언Korean 퍼포어먼스performance 아아트art 콜드called 난터Nanta 댓that 이즈is 게이닝gaining 글로우벌global 레커그니션recognition. (우리나라의 작품업이 전세계를 주름잡고 있는 '난타'가 있다). 저스트Just 라익like 하우how 난터Nanta 석시더드succeeded, 위we 캔can 올소우also 석시드succeed 인in 더the 필드field 어브of 아아티스틱artistic 프러덕션production. (난타처럼 우리도 작품업에서 성공할 수 있다). 히어Here 아아are 섬some 더메스틱domestic 언드and 인터내셔널international 레커즈records 댓that 난터Nanta 해즈has 셋set ('난타'가 세우고 있는 국내외 기록들은 다음과 같다).

1. 더The 롱거스트longest 러닝running 쇼우show 인in 코어리언Korean 히스토리history (국내 최장기 공연)

2. 더The 퍼스트first 코어리언Korean 쇼우show 투to 오우편open 안on 브로웨이Broadway (브로드웨이에서 개막하는 최초의 한국 쇼)
3. 퍼포먼서즈Performances 인in 오우버over 쓰리헌드러드텐310 시티즈cities 인in 식스티60 컨트리즈countries (60개국 310개 이상의 도시에서 공연)
4. 오우버Over 트웬티투22 밀런million 뷰어즈viewers 월워드worldwide (전 세계 2,200만 명 이상의 시청자)
5. 인트러덕션Introduction 어브of 비즈너스business 칸셉트스concepts 인투into 더the 더메스틱domestic 씨어터theater 인더스트리industry (국내 연극계에 비즈니스 개념 도입)

쓰루Through 더the 버쓰birth 프로세스process 어브of 난터Nanta, 아이I 빌리브believe 뎃 that 리더즈readers 캔can 올소우also 어템프트attempt 투to 익스플로어explore 도우즈 those 파서빌리티즈possibilities. ('난타'의 출생 과정을 통해서 독자 여러분도 그 가능성을 시도할 수 있으리라 본다).

더The 난-버벌non-verbal 퍼포먼스performance 난터Nanta 캔can 비be 디스크라이브드described 윌with 어a 퓨few 넘버즈numbers. (비언어 퍼포먼스 '난타(NANTA.亂打)'는 몇 가지 숫자로 설명이 가능하다). 난터Nanta 해즈has 빈been 퍼폼드performed 모어more 던than 원헌드러드세번티싸우전드170000 타임즈times 신스since 잇it 퍼스트first 오우편드opened 인in 악토우버October 나인틴나인티세븐1997. (난타는 1997년 10월 첫 막을 올린 이래 170000회 넘게 공연이 되었다). 모어More 던than 텐10 밀런million 뷰어즈viewers 와치트watched 더the 무비movie 인in 코어리어Korea, 언드and 모어more 던than 트웬티투22 밀런million 뷰어즈viewers 어라운드around 더the 월드world 와치트watched 더the 쇼우show. (한국에서 천만 명이 넘는 시청자들이 관람했고, 전 세계 2,200만 명 이상의 시청자가 난타를 관람했다). 난터Nanta 해즈has 빈been 퍼폼드performed 인in 쓰리헌드러드텐310 시티즈cities 인in 식스티60 컨트리즈countries 어라운드around 더the 월드world (전세계 60개국 310개 도시에서 '난타'가 난타(亂打)되었다).

앳At 디스this 포인트point, 어a 심플simple 퀘스천question 어아이지즈arises. (여기서 소박한 의문이 생긴다). 와이Why 아아are 풀pure 코어리언Korean 크리에이티브creative 퍼포먼서즈performances 칸스턴틀리constantly 러시빙receiving 페이버러벌favorable 리뷰즈reviews 어브로드abroad? (순수한 한국 창작 공연물이 해외에서 꾸준한 호평(好評)을 받는 이유가 뭘까)? 디The 앤서answer 투to 디스this 퀘스천question 캔can 비be 이절리easily 파운드found 바이by 비지팅visiting 더the 데더케이터드dedicated 난터Nanta 씨어터즈theaters 인in 용-구'즈Jung-gu's 쟁-동Jeong-dong 오어or 갱남-구'즈Gangnam-gu's 치웅담-동Cheongdam-dong 인in 서울Seoul. (이에 대한 해답은 서울 중구 정동 난타 전용극장이나 강남구 청담동 난타전용극장에 가보면 금방 답이 나온다). 안On 에이프릴April 트웬티 포어쓰24th 어라운드around 파이프:트웬티5:20 피엠PM, 앳at 용-구Jung-gu 쟁동Jeongdong 난터Nanta 씨어터Theater. (지난 4월 24일 오후 5시20분쯤 중구 정동 난타전용극장), 이빈Even 도우though 잇it 와즈was 포어억락 4:00 피엠PM 쇼우show, 어바우트about 쓰리-쿼터즈three-quarters 어브of 더the 씯스seats 워were 필드filled. (4시 공연인 데도 객석은 4분의3 가량이 차 있었다). 안On 더the 스테이지stage, 포어four 아디언스audience 멤버즈members 콜드called 업up 프럼from 더the 씯스seats 조인드joined 디the 액터즈actors 언드and 해드had 어a 그레이트great 타임time 터게더together. (무대에는 객석에서 불러져 나온 관객 4명이 배우들과 한데 어우러져 흥겨워했다). 하우에버However, 데어their 제스처즈gestures 룩트looked 서몯somewhat 오크워드awkward 언드and 언퍼밀르여unfamiliar. (그런데 이들의 몸짓은 어딘가 어색하고 낯설게 보였다). 애프터After 더the 커튼curtain 콜call 앤드ended 언드and 더the 라잇스lights 케임came 안on, 디the 아디언스audience 스타아터드started 투to 톡talk 라우들리loudly, 언드and 셉라이징리 surprisingly, 모우스트most 어브of 데어their 랭귀지language 와즈was 재퍼니즈Japanese 언드and 차이니즈Chinese. (커튼콜이 끝나고 불이 켜졌을 때 관객들은 왈작하게 떠들기 시작했는데 놀랍게도 그들의 언어는 일본말과 중국말이 대부분이었다). 아이I 쿠던'tcouldn't 언더스탠드understand 재퍼니즈Japanese 언드and 차

이니Chinese, 벗but 아이I 쿼드could 텔tell 프럼from 데어their 익스프레션즈expressions
 댓that 데이they 워were 세이잉saying, 잇It 와즈was 소우so 펀fun 언드and 익사이팅
 exciting! (일본인들과 중국인들의 말을 알아들을 수는 없었지만 표정에서 '너무 재밌고 신이
 났다'는 의미를 읽을 수 있었다).

더The 석세스success 어브of 난터Nanta 턴드turned 액터actor 송Song 송-환Seung-hwan
 인투into 어a 프러두서producer 원with 더the 세임same 네임name. ('난타'의 성공은 배우
 송승환을 제작자 송승환으로 거듭나게 만들었다).

더The 그래스루트스grassroots 라이프life 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States 이즈is
 더the 베이스basis 어브of 난터Nanta (미국의 밑바닥 생활이 '난타' 밑천)

송Song 송-환Seung-hwan 이스태블리쉬드established 어a 스몰small 씨어터theater 컴퍼니
 company 콜드called 환Hwan 퍼포먼스Performance, 원with 어a 포어파이용4-pyeong 오
 퍼스office 애즈as 어a 서블렛sublet, 웬when 히he 리턴드returned 프럼from 더the 유나이
 터드United 스테이트스States 인in 나인틴에이티나인1989 애프터After 씨틴13 이어즈years, 히
 he 비케임became 더the 시이오우CEO 어브of 어a 쓰리헌드러드세븐티370 파이용pyeong 퍼
 포먼스performance 프러덕션production 컴퍼니company. (미국에서 돌아온 다음해인 1989
 년 친구 사무실에 결방살이로 4평 규모의 연극 제작사 '환 퍼포먼스'를 세운지 13년 만에 송
 씨는 370평 규모의 공연 제작사 대표가 되었다). 애즈As 어브of 마아치March 나인틴쓰19th,
 더the 넘버number 어브of 피플people 후who 해브have 와치트watched 난터Nanta 보우쓰
 both 더메스티클리domestically 언드and 이너내쉬날리internationally 익시더드exceeded 원
 one 밀런million. (지난 3월 19일로 국내외에서 '난타'를 본 사람은 100만명을 넘었다). 디
 즈These 데이즈days, 와일while 워킹walking 다운down 더the 스트릿street, 송Song 송-환
 Seung-hwan 오픈often 히어즈hears 프럼from 스트레인저즈strangers, 유'어You're 더the
 원one 후who 크리에이터드created 난터Nanta! (요즘 송씨는 거리를 걷다가 종종 모르는 사
 람으로부터 '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 프러두서producer. (대중의 인식 속에서 송승환은 배우에서 제작자로
 옮겨갔음을 뜻한다).

송Song 송-환Seung-hwan, 후who 스타아터드started 애즈as 어a 차일드child 액터actor 안
 on 텔레비전television 인in 나인틴식스티에잇1968, 메이드made 어a 네임name 포어for 힘셀
 프himself 인in 올모우스트almost 올all 엔터테인먼트entertainment 필즈fields 서치such 애
 즈as 씨어터theater, 필름film, 드라마drama, 버라이어티variety 프로우그램program 엠시MC,
 언드and 디제이DJ 이빈even 애즈as 앤an 어덜트adult. (1968년 텔레비전 아역 연기자로 시
 작한 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 해피니스happiness 웨레버wherever 히he 웬트
 went.(가수를 제외한 모든 분야에서 인정을 받은 만능 기쁨유발인이 그였다). 인In 나인틴에이
 티파이브1985, 웬when 히he 와즈was 앳at 더the 픽peak 어브of 히즈his 커리어career 인in
 디the 엔터테인먼트entertainment 인더스트리industry, 히he 게이브gave 업up 히즈his 브로
 드캐스팅broadcasting 커리어career 언드and 플루flew 투to 누New 요어크York 투to 비컴
 become 어a 와치watch 딜러dealer 피플People 쏘thought 댓that 송Song 송-환
 Seung-hwan 와즈was 웨이스팅wasting 히즈his 타임time 와칭watching 뮤지컬즈musicals
 언드and 플레이즈plays, 와일while 어더즈others 워were 비지busy 원with 워work. (연예계
 에서 잘 나가던 그가 1985년 방송생활을 접고 미국 뉴욕으로 날아가 좌판 시계장사를 하면서
 뮤지컬과 연극을 보면서 시간을 보낼 때 사람들은 '송승환이 쓸데없이 허송세월을 한다'고 생
 각하기도 했다). 송Song 송-환Seung-hwan 세즈says 댓that 이프if 히he 해던'thadn't 스펀
 트spent 더the 포어four 이어즈years 인in 누New 요어크York 인덜징indulging 인in 씨어터
 theater 언드and 뮤지컬즈musicals, 난터Nanta 워드would 낏not 해브have 빈been 본born.
 (송씨는 뉴욕에서 연극과 뮤지컬에 취해 보낸 4년이 없었으면 '난타'는 태어나지 않았을 것이

라고 말한다). 더The 포어four 이어즈years 송Song 스펀트spent 완더링wandering 어라운드around 브로드웨이Broadway 인in 뉴New 요어크York 비케임became 더the 너리쉬먼트nourishment 댓that 레드led 투to 더the 버쓰birth 어브of 난타Nanta. (뉴욕 브로드웨이를 헤맨 4년이 '난타'의 자양분(滋養分)이 되었다는 얘기다).

옛At 댓that 타임time, 데어there 와즈was 어a 스트롱strong 컬처럴cultural 써스트thirst. ("당시 문화적 갈증이 심했습니다). 인In 더the 나인틴에이티즈1980s, 잇it 와전'twasn't 이지easy 투to 해브have 더the 컨디션conditions 투to 프리리freely 와치watch 더the 무비즈movies 오어or 플레이즈plays 댓that 유you 원티드wanted 투to 시see. (1980년대만 해도 보고싶은 영화나 연극을 마음대로 볼 수 있는 여건이 아니었잖아요). 이빈Even 이프if 어a 필름film 원won 더the 탑top 프라이즈prize 옛at 더the 캔즈Cannes 필름Film 페스티벌Festival, 잇it 쿤던'tcouldn't 비be 와치트watched 언레스unless 앤an 임포터importer 브롯brought 잇it 인in, 언드and 노우no 매터matter 하우how 그레이트great 어a 뮤지컬musical 오어or 플레이play 와즈was 스테이지드staged 안on 브로드웨이Broadway, 잇it 쿤던'tcouldn't 비be 신seen 인in 코어리어Korea 언레스unless 잇it 와즈was 퍼폼드performed 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-오버left-over 클락sclocks 안on 더the 스트릿streets 어브of 뉴New 요어크York 투to 메이크make 어a 리빙living, 아이I 새터스파이드satisfied 마이my 인세이셔블insatiable 컬처럴cultural 써스트thirst. (저는 비록 뉴욕 거리에서 좌판을 벌여 시계를 팔기는 했지만 문화적 갈증을 여한 없이 풀었습니다). 와일While 어더others 메이 may 해브have 콜드called 잇it 포인틀리스pointless 서퍼링suffering, 포어for 미me, 잇it 와즈was 낫not 서퍼링suffering 옛at 올all 벳but 래더rather 앤an 인크레더블리incredibly 펀fun 언드and 엔조이어블enjoyable 타임time. (남들은 괜한 고생이라고 말했지만 저는 고생이 아니라 너무나 재미 있고 즐거운 시간이었죠)."

인In 팩트fact, 데어there 이즈is 노우no 플레이스place 애즈as 컴페티티브competitive 언드and 루슬러스ruthless 애즈as 디the 엔터테인먼트entertainment 인더스트리industry.(사실 연예계만큼 생존 경쟁이 치열하고 냉혹한 곳도 없다). 이스페셜리Especially, 잇it 이즈is 베어리very 레어rare 포어for 서원someone 후who 스타아터드started 애즈as 어a 차일드child 액터actor 투to 컨티뉴continue 어a 석세스풀successful 액팅acting 커리어career 애즈as 앤an 어덜트adult. (특히 아역 배우로 시작한 사람이 성인이 되어서도 성공적인 연기자 생활을 하는 경우가 매우 드물다). 디스파이트Despite 더the 컷스로우트cutthroat 캠퍼디션competition 인in 디the 엔터테인먼트entertainment 인더스트리industry, 송Song 게인드gained 이멘스immense 파퓰러티popularity, 어즈earned 어a 랏lot 어브of 머니money, 언드and 러시브드received 메니many 어워즈awards. (그런 연예계에서 송씨는 정상급의 인기를 누리면서 돈도 벌고 상(賞)도 많이 받았다). 디스파이트Despite 히즈his 석세스success 언드and 파퓰러티popularity, 송Song 디드did 낫not 세텔settle 다운down 언드and 인스테드instead 점프트jumped 인투into 프러두싱producing 퍼포먼스performances. (그럼에도 송씨는 안주하지 않고 공연 제작에 뛰어들었다). 인In 나인틴나인티식스1996, 송Song 송-환Seung-hwan 파운디드founded 피엠시PMC 퍼포먼스Performance, 뮤지컬Musical, 시너머Cinema 인in 컬래버레이션collaboration 월with 히즈his 프렌드friend, 리Lee 황-호Kwang-ho. (1996년 친구인 이광호씨와 손잡고 PMC(Performance, Musical, Cinema)를 설립했다). 애프터After 디the 이스태블리쉬먼트establishment 어브of 피엠시PMC, 더the 포어쓰fourth 워work 팔로우잉following 글래스Glass 머내저리Menagerie, 엘유비LUV, 언드and 멘'즈Men's 임펄스Impulse 이즈is 난타Nanta. (PMC 설립 이후 '유리동물원', '루브(LUV)', '남자총동'에 이어 네번째 작품이 '난타'이다). 어이저널리Originally, 더the 타이틀title 어브of 더the 쇼우show 와즈was 인In 더The 키친Kitchen, 벳but 원one 어브of 더the 스태프staff 멤버members 익스클레임드exclaimed 디스This 이즈is 낫not 프랙티스practice, 잇'sit's 난타Nanta 와일while 와칭watching 어a 리허설rehearsal, 언드and 댓'sthat's 하우how 더the 네임name 난타Nanta 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 쏿thought 어바우트about 웨더whether 잇it 메익스makes 머니money 오어or 브링즈brings 아너honor 퍼스트first 웬when 추징choosing 마이my 워크work. (돈이 되느냐 명예가 있느냐는 먼저 생각해본 적이 없습니다). 하우에버However, 더the 원one 씽thing 아이I 해브'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 윌with 더the 이니셜initial 아이디어idea, 선택select 액터즈actors 언드and 스태프staff, 언드and 핸들ehandl 마아커팅marketing. (최초 아이디어를 내고 배우와 스태프를 선정하고 마케팅을 하는게 제작자의 역할입니다). 난터 와즈was 어이저널리originally 크리에이터드created 포어for 엑스포어트export 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 엘러먼트elements 윌with 리듬rhythm 언드and 비트beat. (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 피플people, 인클루딩including 오피스office 임플로이이즈employees, 액터즈actors, 언드and 스태프staff. ('난타'의 성공으로 PMC는 사무실 직원, 배우, 스태프까지 포함해 100여명으로 늘었다). 피엠시PMC 해즈has 빈been 리스터드listed 안on 카스닥KOSDAQ 언드and 해즈has 익스팬더드expanded 잇스its 비즈너스business 투to 인클루드include 호우텔즈hotels 언드and 키즈'kids' 비즈너스businesses. (PMC는 코스닥에 상장되었고, 호텔과 키즈 사업까지 분야를 넓히고 있다). 플레이빌Playbill, 앤an 잉글리쉬English 랭귀지language 팸플릿pamphlet 댓that 송Song 킵스keeps 애즈as 어a 트레저treasure. (송씨의 애장 품은 영어 팸플릿 '플레이빌(PLAYBILL)'. 잇it 와즈was 크리에이터드created 웬when 난터Nanta 와즈was 스테이지드staged 앳at 더the 슈버트Shubert 씨어터Theater 인in 바스턴Boston, 유에세이USA, 인in 셉템버September 투싸우전드원2001. (2001년 9월 미국 보스턴 슈베르트극장에 '난타'가 올려질 때 만들어진 것이다). 웬When 커스터머즈customers 비짓visit 힘him, 히he 쇼우즈shows 뎀them 더the 팸플릿pamphlet 댓that 히he 해즈has 프레임드framed. (그는 손님이 찾아오면 액자에 넣은 이 팸플릿을 보여준다).

애즈As 어a 푸어poor 인터내셔널international 스투던트student 인in 더the 레이트late 나인틴에이티즈1980s, 플레이빌Playbill 와즈was 라익like 어a 하이high 캐슬castle 댓that 아이I 쿼드could 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 레졸루션resolution 투to 해브have 마이my 오운own 워크work 피쳐드featured 인in 플레이빌Playbill 섬데이someday. (언젠가 내가 만든 작품을 꼭 플레이빌에 올려보자고 결심했었죠). 하우에버However, 웬when 아이I 소saw 마이my 네임name 피쳐드featured 인in 플레이빌Playbill, 어a 누즐레터newsletter 댓that 오운리only 인클루즈includes 프러덕션즈productions 레커그나이즈드recognized 안on 브로웨이Broadway, 아이I 와즈was 오우버웰로드

overwhelmed 원with 이모우션emotion. (그런데 진짜로 브로드웨이서 인정한 공연 작품에 한 해 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 투to 빌드build 어a 씨어터theater 데더케이터드dedicated 투to 난터Nanta 인in 융-구'즈Jung-gu's 쟁-동Jeong-dong 에어리어area, 메니many 피플people 인in 더the 씨어터theater 인더스트리industry 뷰드viewed 더the 플랜plan 스킵티컬리skeptically. (2000년 7월, PMC측이 중구 정동에 난타전용극장을 세울 때 많은 연극 관계자들이 회의적으로 바라봤다). 데이They 원더드wondered 하우how 피엠시PMC 쿠드could 필fill 어a 데더케이터드dedicated 씨어터theater 원with 아디언서즈audiences 봐스twice 어a 데이day, 앳at 포어4 피엠p.m. 언드and 에잇8 피엠p.m. (매일 2회 공연(4시, 8시)에 관객을 어떻게 채우려고 전용극장을 만드느냐고 했다). 어코어딩According 투to 송Song, 커런틀리currently 에이티퍼센트80% 어브of 디the 아디언스audience 앳at 더the 쟁동Jeongdong 씨어터Theater 아아are 포런foreign 투어리스트stourists. (현재 정동전용극장의 경우 관객의 80%가 외국 관광객들이라는 것이 송씨의 설명이다). 인In 팩트fact, 어멍among 영young 피플people 인in 저팬Japan, 데어there 이즈is 어a 트렌드trend 어브of 퍼처싱purchasing 티켓stickets 쓰루through 재퍼니즈Japanese 티켓ticket 에이전시즈agencies 언드and 커밍coming 투to 시see 난터Nanta. (실제로 일본 젊은이들 사이에는 일본 티켓피아에서 입장권을 구입한 뒤 '난타'를 보러온다). 데어There 이즈is 어a 트렌드trend 어브of 패키지드packaged 트래벨travel 프라덕트products 뎃that 인클루드include 샵핑shopping 언드and 사잇시잉sightseeing 두링during 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 피스pieces 뎃that 프러모우터드promoted 코어리어Korea, 벳but 데이they 디드did 낫not 인발브involve 디the 아디언스audience 언드and 액터즈actors 인in 더the 세임same 웨이way 인in 오어더order 투to 어아우즈arouse 익사잇먼트excitement. ('난타'가 나오기 전에도 한국을 알리는 공연물이 있었지만 관객들의 흥(興)을 돋우어 배우와 일체가 되는 것은 아니었다). 하우에버However, 인in 난터Nanta, 디the 액터즈actors 언드and 아디언스audience 비컴become 원one 포어for 디the 인타여entire 원1 아우어hour 언드and 포어티40 미닛스minutes 어브of 더the 퍼포어먼스performance. (하지만 '난타'에서만큼은 배우들과 관객이 1시간 40분 동안 하나가 된다).

두링During 더the 프로세스process 어브of 이스태블리싱establishing 힘셀프himself 애즈as 더the 크리에이터creator 어브of 난터Nanta, 어a 컬처럴cultural 프라덕트product 렙리젠틱representing 코어리어Korea, 프레지던트President 송Song 세즈says 뎃that 히he 캔can 네버never 퍼갯forget 도우즈those 투two 피플people. (한국을 대표하는 문화상품 '난타'의 제작자로 자리매김하는 과정에서 송 대표는 두 사람을 결코 잊을 수 없다고 말한다). 터데이'즈Today's 송Song 송-환Seung-hwan 언드and 에네이엔티에이NANTA 마이트might 낫not 해브have 이그지스트드existed 이프if 히he 해드had 낫not 멧met 뎃that 퍼션person 앳at 뎃that 타임time. (오늘의 송승환과 '난타'는 그때 그 사람을 만나지 않았더라면 없었을지도 모른다).

웬When 차일드child 스타아star 송Song 송-환Seung-hwan 리치트reached 애덜레션s adolescence 언드and 페이스트faced 커릴career 디시전즈decisions, 히he 스펀트spent 어a 랏lot 어브of 타임time 위잉worrying 어바우트about 웨더whether 투to 퍼수pursue 액팅acting, 위치which 히he 해드had 스타아터드started 애즈as 어a 하비hobby, 애즈as 어a 락이플롱lifelong 프러페션profession. (아역 스타 송승환이 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 스테디잉studying 포어for 칼리지college 엔트런스entrance 이그젼스exams 인in 나인틴세븐티파이브1975, 송Song 송-환Seung-hwan 해펀드happened 투to 시see 어a 플레이play 콜드called 이퀴스

Equus 앳at 디the 익스페리멘털Experimental 씨어터Theater 인in 어니-동Unni-dong, 장고 노우-구Jongno-gu 더The 플레이play 해드had 어a 트러멘더스tremendous 임팩트impact on 힘him 언드and 헬프트helped 힘him 파인드find 히즈his 패쓰path 애즈as 앤an 액터actor, 쌤크스thanks 투to 히즈his 센서티브sensitive 네이처nature. (재수 시절인 1975년 그는 우연히 종로구 운니동 실험극장에서 연극 '에쿠스'를 보게 되었는데 이것이 감수성이 예민하던 그에게 엄청난 충격을 주었고 배우의 길을 다잡아주었다).

와칭Watching 이퀴스Equus, 위치which 와즈was 프리미어드premied 바이by 캥Kang 테이-키Tae-ki, 아이I 와즈was 베어리very 샷트shocked 언드and 쏏thought 댓that 디the 액터'actor's 라이프life 와즈was 워쓰worth 잇it. ("강태기 선배가 초연한 에쿠스를 보면서 엄청난 충격을 받았고 배우의 삶이 가치가 있는 것이라고 생각하게 되었습니다). 벳But 인in 더the 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).

미팅Meeting 월with 히즈his 하이high 스쿨school 클래스메이트classmate 리Lee 광-호우 Kwang-ho 레드led 투to 석세스풀successful 비즈너스business 벤처즈ventures. (교동창 이광호 만나 사업화 성공)

잇It 와즈was 올소우also 베어리very 러키lucky 투to 밋meet 어a 파아트너partner 인in 더the 비즈너스business 네임드named 리Lee 광-호우Kwang-ho. (이광호라는 사업의 파트너를 만난 것도 크나큰 행운이었습니다). 비포어Before 난터Nanta, 아이I 크리에이터드created 세 버럴several 워크스works 댓that 페일드failed, 벳but 위다우트without 마이my 프렌드friend 리Lee 광-호우Kwang-ho, 후who 빌리브드believed 인in 미me 언드and 인베스터드invested 인in 미me 컨시스턴틀리consistently, 노우no 매터matter 하우how 그레이트great 마이my 아이디어즈ideas 워were, 잇it 워드would 해브have 빈been 디퍼컬트difficult 포어for 미me. ('난타' 이전에 몇 작품을 만들어 실패도 했지만 나를 믿고 꾸준히 투자해준 친구 이광호가 없었더라면 제가 아무리 훌륭한 아이디어를 갖고 있었더라도 어려웠을 겁니다). 이프If 더the 커런트current 석세스success 이즈is 피프티퍼센트50% 마이my 셰어share, 덴then 프레지던트President 리Lee 광-호우'즈Kwang-ho's 셰어share 워드would 올소우also 비be 피프티퍼센트50%, 히he 세드said. (현재의 성공이 내 몫이 50%라면 이광호 대표의 몫도 50%가 될 겁니다)."

히He 리즈leads 난터Nanta 언드and 스텝스steps 안on 브로웨이Broadway 인in 뉴New 요어크York, 위치which 히he 드림드dreamed 어브of. ('난타'를 이끌고 꿈에도 그리던 뉴욕 브로웨이를 밟는다).

데어There 메이may 비be 노우no 어더other 프러두서producer 트래벌링traveling 어라운드around 더the 월드world 라익like 랩러젠티브Representative 송Song, 캐어리잉carrying 앤an 어이저널original 퍼포먼스performance 피스piece. (창작 공연물을 들고 송 대표처럼 전세계를 많이 돌아다니고 있는 제작자는 없을 것이다). 인In 나인틴나인티나인1999, 히he 플루flew 포어for 텐10 아우어즈hours 투to 밋meet 어a 런던London 뮤지컬musical 프러두서producer 포어for 오운리only 씨디30 미닛스minutes, 인in 앤an 어템프트attempt 투to 브링bring 난터Nanta 투to 더the 브리티쉬British 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 이머지image 와즈was 워weak, 언드and 잇its 컬처럴cultural 이머지image 와즈was 프랙티컬리practically 난 에그지스턴트non-existent. (그 당시에는 "한국의 국가 이미지도 약하지만 문화 이미지는 사실상 없는 것이나 마찬가지 예요). 더The 브리티쉬British 뮤지컬musical 프러두서producer 이빈even 애스크트asked 미me, 두Do 유you 크리에이트create 어이저널original 뮤지컬즈musicals 인in 코어리어Korea 애즈as 웰well? (영국의 뮤지컬 기획자는 제게 '한국에서도 창작 뮤지컬을 만드느냐?'고 물을 정도였습니다). 웬When 난터Nanta 이즈is 퍼폼드performed 인in 포런foreign

씨어터theaters, 아이I 오픈often 어브저브observe 디the 아디언서'즈audience's 익스프레션expressions 인in 더the 라비lobby. (외국 극장에서 '난타'가 공연되면 저는 로비에서 관객들의 표정을 살피곤 합니다). 아이I 필feel 앤an 인디스크라이버벌indescribable 센스sense 어브of 프라이드pride 웬when 아이I 시see 포러너즈foreigners 퍼처싱purchasing 익스펜시브expensive 티켓tickets 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 엠am 소우so 해피happy 웬when 아이I 히어hear 포런foreign 아디언서즈audiences 머머링murmuring 어바우트about 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 엠am 액팅acting, 벳but 더the 해피너스happiness 아이I 필feel 프럼from 도우즈those 모우먼트smoments 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 스팟라이트spotlight 애즈as 디the 액터즈actors, 벳but 더the 필링feeling 이즈is 이빈even 베테better 포어for me. (제작자로서 비록 배우만큼 스포트라이트는 받지 못하지만 기분은 더 좋습니다).