

2.5 더The 소우사이이티Society 품Form 어브of 디스턴트Distant 퓨처Future (먼 미래의 사회형태)

위We 해브have 컴come 투to 리얼라이즈realize 댓that 프리딕팅predicting 더the 퓨처future 소우사이이티society 이즈is 크루셜crucial 투to 오우버커밍overcoming 어a 파서벌possible 리커런스recurrence 어브of 더the 코어리언Korean 에커나믹economic 크라이시스crisis, 애즈as 익스피어리언스트experienced 두링during 디the 아이에메프IMF (앞에서 IMF 한국경제위기 재발을 극복하기 위해선 미래사회의 예측이 절실히 필요함을 알게 되었다). 디The 오써author 어템프터드 attempted 투to 컨덕트conduct 리서치research 안on 퓨처future 서사이이티즈societies 포어for 오우버over 텐10 이어즈years 투to 러시브receive 프라퍼시즈prophecies 어바우트about 뎀them, 벳but 와즈was 어네이벌unable 투to 파인드find 컨클루시브conclusive 에버던스evidence (저자는 그 이전부터도 미래사회에 대한 예증을 받기 위해 미래사회에 대한 문헌조사를 10여년에 걸쳐서 시도했으나, 확실한 증거를 찾지 못했다). 두링During 디this 타임time, 디the 오써author 와즈 was 에이벌able 투to 러시브receive 프라퍼시즈prophecies 어바우트about 퓨처future 서사이이티즈societies 바이by 찬스chance 와일while 메머라이징memorizing 어a 프레어prayer (그러던 중 우연히 주기도문을 암송하면서 미래사회에 대한 예증을 받을 수 있었다). 더The 팔로우잉following 텍스트text 이즈is 더the 로어'즈Lord's 프레어Prayer (다음 글은 주기도문이다).

더the 로어'즈Lord's 프레어Prayer (주기도문) : 아우어Our 파더Father 위치which 아아트art 인in 헤븐heaven (하늘에 계신 우리 아버지여), 헬로우드Hallowed 비be 다이thy 네임name (이름이 거룩히 여김을 받으시오며), 다이Thy 킹덤kingdom 컴come (나라이 임하옵시며), 요어your 월will 비 be 던done 인in 어쓰earth, 애즈as 잇it 이즈is 인in 헤븐heaven 로어'즈Lower's 프레어Freer (『뜻이 하늘에서 이룬 것(천국)같이 땅에서도 이루어지이다.』) 기브Give 어스us 디스this 데이day 아우어our 데일리daily 브레드bread 로어'즈Lower's 프레어Freer (오늘날 우리에게 일용할 양식을 주옵시고), 언드And 퍼기브forgive 어스us 아우어our 뎃스debts, 애즈as 위we 퍼기브forgive 아우어our 데터debtor 로어'즈Lower's 프레어Freer, (우리가 우리에게 죄지은 자를 사하여 준 것 같이 우리 죄를 사하여 주옵시고), 언드And 리드lead 어스us 낫not 인투into 템테이션temptation (우리를 시험에 들게 하지 마옵시고), 벳but 딜리버deliver 어스us 프럼from 이벌evil (다만 악에서 구하옵소서). 포어For 다인thine 이즈is 더the 킹덤kingdom, 언드and 더the 파워power, 언드and 더the 글로어리glory, 포어for 에버ever (대개 나라와 권세와 영광이 아버지께 영원히 있 사옵나이다). 어멘Amen (아멘). 매슈Matthew 식스 나인 투 써틴 6:9-13 (마태복음 6:9-13)

더The 프레이즈phrase 릴레이티드related 투to 더the 퓨처future 소우사이이티society 와즈was 애즈as 팔로우즈follows (미래사회와 관련되는 구절은 다음 이었다).

다이Thy 월will 비be 던done 안on 어쓰earth 애즈as 잇it 이즈is 인in 헤븐heaven. (뜻이 하늘에서 이룬 것(천국)같이 땅에서도 이루어지이다).

인In 어더other 워즈words, 더The 헤븐heaven 어브of 헤븐heaven 이즈is 메이드made 안on 디스this 어쓰earth (즉, “하늘의 천국이 이 땅에서 이루어진다.”는 내용이다).

인In 더the 바이벌Bible, 헤븐heaven 이즈is 더the 가아던Garden 어브of 이던Eden 웨어where 애덤Adam 언드and 이브Eve 리브드lived. (성경에서 천국은 아담과 이브가 살았던 에덴동산이다). 어코어딩According 투to 디the 어퍼upper 텍스트text 어브of 더the 로어'즈Lord's 프레어Prayer, 가드God 월will 섬데이someday 메이크make 디스this 랜드land 인투into 앤an 이던Eden 어겐again. (주기도문의 윗 글에 의하면 하나님은 언젠가 “이 땅을 다시 에덴동산으로 만드시겠다”는 내용이다).

엣At 퍼스트first, 더the 가아던Garden 어브of 이던Eden 헤드had 파이브five 애드밴티지즈advantages 오우버over 휴먼human 라이프life (처음 에덴동산에는 지금의 인간 생활보다 좋은 점이 5가지가 있었다).

① 데어There 와즈was 노우no 데쓰death 인in 어스us 휴먼즈humans (우리 인간에게 죽음이 없었다).

② 위We 워were 낫not 어세임드ashamed 어브of 아우어셀브즈ourselves 위다우트without

클로운즈clothes (우리 인간이 옷을 입지 않아도 부끄럽지 않았다).

③ 위We 휴먼즈humans 디던'tdidn't 해브have 더the 페인pain 어브of 스웨팅sweating (우리 인간이 땀 흘리며 일하는 고통이 없었다).

④ 데어There 와즈was 노우no 페인pain 인in 아우어our 휴먼human 비잉'즈being's 차일드버쓰childbirth (우리 인간이 아기 낳는 해산의 고통이 없었다).

⑤ 데어There 와즈was 노우no 페인pain 인in 커뮤니케이션communication 비카즈because 위we 비케임became 어a 마널링귄monolingual 시스템system (우리 인간끼리 단일언어체계가 되어 의사소통의 고통이 없었다).

가드God 리스토어즈restores 더the 가아던Garden 어브of 이던Eden, 애즈as 인in 디the 어퍼upper 파아트part 어브of 더the 로어'즈Lord's 프레이어Prayer.(주기도문의 윗 글에서처럼 하 나님은 에덴동산을 회복시킨다). 언드And 애즈as 플랜드planned, 유'어you're 프러시딩proceeding 위다우트without 에니any 에어러즈errors (그리고 그 계획대로 한치의 오차도 없이 착착 진행하고 계신다).

디스This 페이쓰Faith 윌will 리드lead 어스us 투to 더the 서브스턴스Substance 어브of 더the 가아던Garden 어브of 이던Eden (이 믿음(Faith)은 우리를 에덴동산의 실상(Substance:본질,원조)에 도달하게 할 것이다).

윌With 디the 어브브above 서브스턴스Substance (위의 실상(Substance)으로)

① 앤티-에이징Anti-aging 텍날리지technology, 애즈as 어a 사인sign 어브of 디the 일리머네이션elimination 어브of 데쓰death, 해즈has 령썬드lengthened 아우어our 휴먼human 라이프스팬lifespan 프럼from 식스티60 투to 에이티80 이어즈years, 언드and 이즈is 게팅getting 롱거longer 언드and 롱거longer 언드and 롱거longer. (죽음이 없어지는 징조로서 노화방지 기술로 우리 인간들의 수명이 60세에서 80세로 길어졌고, 점차 더 길어지고 있다).

② 애즈As 어a 사인sign 댓that 데이they 아아are 낫not 어세임드ashamed 어브of 낫not 웨링wearing 클로운즈clothes, 데이they 섬타임즈sometimes 리브live 위다우트without 필링feeling 어세임드ashamed 이빈even 이프if 데이they 아아are 낫not 웨링wearing 클로운즈clothes 와일while 워킹working 앳at 호움home 윌with 더the 헬프help 어브of 디the 인터넷Internet. (옷을 입지 않았으나 부끄럽지 않은 징조로서 인터넷 등의 도움을 받아 재택근무 중에는 옷을 입지 않아도 부끄러움을 느끼지 않고 생활하기도 한다).

③ 애즈As 어a 사인sign 댓that 더the 페인pain 어브of 워킹working 와일while 스웨팅sweating 이즈is 곤gone, 모어more 던than 세븐티퍼센트70% 어브of 더the 피플people 워크work 인in 디the 오피스office 위다우트without 고우잉going 아웃out 투to 더the 필드field 언드and 스웨팅sweating 애즈as 데어their 워크work 이즈is 메커나이즈드mechanized 언드and 오토메이티드automated. (땀을 흘리며 일하는 고통이 없어지는 징조로서 업무가 기계화, 자동화되면 서 들에 나가 땀을 흘리지 않고, 사무실에서 근무하는 국민이 70% 이상이다). 로우बाटRobots 아아are 비커밍becoming 모어more 인텔러전트intelligent 언드and 오토메이티드automated 언드and 그래주얼리gradually 무빙moving 터워드toward 어a 소우사이이티society 웨어where 유you 도운'tdon't 해브have 투to 스웨트sweat 앳at 올all (더욱더 지능화, 자동화된 실상으로 로봇들이 만들어져 점차 아예 땀을 흘리지 않아도 되는 사회로 가고 있다).

④ 애즈As 어a 사인sign 어브of 디the 일리머네이션elimination 어브of 더the 페인pain 어브of 차일드버쓰childbirth, 더the 디벨롭먼트development 어브of 메더션medicine 이즈is 리딩leading 투to 어a 소우사이이티society 위다우트without 더the 페인pain 어브of 디설루션dissolution 듀due 투to 페인리스painless 딜리버리delivery. (아기 낳는 해산의 고통이 없어지는 징조로서 의학의 발달로 무통 분만 등으로 해산의 고통이 없는 사회로 가고 있다).

⑤ 윌With 디the 애드벤트advent 어브of 더the 컴퓨터computer 인터넷Internet 애즈as 어a 사인sign 어브of 디the 일리머네이션elimination 어브of 커뮤니케이션communication 페인pain, 더the 월드world 이즈is 그래주얼리gradually 무빙moving 터워드toward 어a 마널링귄monolingual 시스템system 듀due 투to 더the 유스use 어브of 인터내셔널international 랭귀지languages (의사소통의 고통이 없어지는 징조로서 컴퓨터 인터넷의 등장과 함께 국제 언어 사용으로 세계가 점차 단일언어체계로 나아가고 있다).

이빈Even 인in 디the 어버브above 클리어clear 사인즈signs, 플랜즈plans 바이by 가드God 투to 리스토어restore 어스us 휴먼즈humans 투to 더the 가아던Garden 어브of 이던Eden 아are 프로그레싱progressing 스테덜리steadily. (이상 위와 같이 확실한 징조들을 볼 때도 하나님께서 우리 인간들을 에덴동산으로 회복시키려는 계획들이 착착 진행되고 있다).

기번Given 디즈these 팩트스facts, 더the 소우사이이티society 어브of 더the 디스턴트distant 퓨처future 월will 비be 어a 리스토어드restored 가아던Garden 어브of 이던Eden 소우사이이티society (이러한 사실들을 고려할 때 먼 미래사회는 회복에덴동산사회이다). 파아티서페이팅Participating 인in 가'즈God's 플랜plan 인발브즈involves 애드레싱addressing 언드and 일리머네이팅eliminating 더the 서퍼링suffering 어브of 아우어our 네이버즈neighbors 애즈as 디스크라이브드described 어버브above (하나님의 계획에 참여함으로써 우리는 위와 같은 이웃의 고통을 해결하고 없앨 수 있습니다). 디The 인벤션invention 어브of 지아이피GIP 이즈is 올소우 also 어a 구드good 설루션solution 투to 디즈these 이슈즈issues (GIP 발명은 이러한 문제를 해결하기에 좋은 방안입니다)

디스커션Discussion 타픽스topics (토의문제)

1. 윗What 와즈was 더the 펀더멘털fundamental 코즈cause 어브of 디the 아이에메프 IMF 크라이시스crisis 인in 더the 코어리언Korean 이카너미economy? (IMF 한국경제위기의 근본 원인은 무엇이었는가)?
2. 윗What 워were 더the 카저즈causes 어브of 더the 페일르여즈failures 어브of 초우전Chosun, 스페인Spain, 언드and 디the 인디저너스indigenous 피플people? (조선, 스페인, 인디언의 실패원인은 무엇이었는가)?
3. 윗What 워were 더the 리전즈reasons 포어for 더the 석세스success 어브of 더the 유나이티드United 스테이트스States 언드and 저팬Japan? (미국, 일본의 성공원인은 무엇이었는가)?
4. 익스플레인Explain 더the 히스토리컬historical 트렌즈trends 언드and 소우셜social 퍼나머너phenomena 어브of 더the 피프쓰fifth 스테이지stage 어브of 디벨롭먼트development (5차계의 역사흐름과 사회현상에 대해서 설명해보자).
5. 디스커스Discuss 더the 코렐레이션correlation 비트윈between 매즐로우'즈Maslow's 파이브five 스테이지즈stages 어브of 휴먼human 니즈needs 언드and 소우셜social 퍼나머너phenomena (매슬로우의 인간의 욕구 5단계와 사회 현상의 상관관계를 토의해 보자).
6. 익스플레인Explain 하우how 투to 임프루브improve 마이my 컴페티티브니스competitiveness 쓰루through 커리어career 에저케이션education (나의 경쟁력을 발전시키는 승업 교육에 대해서 설명해보자).
7. 디스커스Discuss 스트래티지즈strategies 포어for 더the 립leap 포어루어드forward 어브of 더the 코어리언Korean 이카너미economy (한국경제의 도약 방안에 대해서 토의해보자).
8. 윗What 이즈is 더the 웨이way 투to 살브solve 어닐플로이먼트unemployment 언드and 자브job 크리에이션creation 프라블럼즈problems 쓰루through 더the 파운딩founding 어브of 프리딕트드predicted 퓨처future 인더스트리즈industries? (예측된 미래산업의 창업을 통하여 실업난, 취업난을 해소할 수 있는 방법은 무엇인가)?
9. 윗What 카인드kind 어브of 소우사이이티society 월will 이그지스트exist 인in 더the 디스턴트distant 퓨처future? (먼 미래의 사회형태는 어떠한 사회인가)?

3장 작품업으로 이웃의 고민 해결하기

- 3.1 웨이브Wave 어브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation (작품화 물결)
- 3.2 미닝Meaning 어브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation (작품화의 의미)
- 3.3 디퍼런스Difference 비트윈between 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation

인더스트리Industry 언드and 아아티스틱Artistic 비즈니스Business (작품화업과 작품업의 차이)

3.4 필즈Fields 어브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation(작품화 분야)

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

3.6 아이디어즈Ideas 포어for 워십Worship 서비스Service 비즈니스Business (제사 예배 사업 아이디어)

3.7 아이디어즈Ideas 포어for 무비Movie 언드and 씬Theme 파아크Park 비즈니스Business (영화와 주제공원 사업 아이디어)

3.8 아이디어즈Ideas 포어for 조이Joy 홀룸Hall(Room) 비즈니스Business (기쁨관(방) 사업 아이디어)

3.9 아이디어즈Ideas 포어for 조이Joy 레스토랑Restaurant 비즈니스Business (기쁨 식당 사업 아이디어)

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

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

3.12 필즈Fields 어브of 인퍼넛Infinite 조이-인두싱Joy-inducing 비즈니스Business (무한 가능한 기쁨유발 사업분야)

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

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

3.15 아이디어즈Ideas 포어for 게임Game 비즈니스Business (게임 사업 아이디어)

3.16 석세스Success 스토어리Story 어브of 아아티스틱Artistic 비즈니스Business: 난타 'Nanta' (작품업 성공 사례: '난타')

러닝Learning 어브젝티브즈objectives (학습목표)

1. 렛'스Let's 런learn 어바우트about 더the 웨이브wave 어브of 아아터퍼케이션artification (작품화 물결에 대해서 알아보자).

2. 렛'스Let's 런learn 어바우트about 더the 미닝meaning 어브of 디the 아아터퍼케이션artification(그 작품화의 의미에 대해서 알아보자).

3. 렛'스Let's 파인드find 아웃out 더the 디퍼런스difference 비트윈between 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 비즈니스business 언드and 아아트art 비즈니스business.(작품화업과 작품업의 차이에 대해서 알아보자).

4. 렛'스Let's 런learn 어바우트about 더the 필드field 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation (그 작품화 분야에 대해서 알아보자).

5. 렛'스Let's 파인드find 아웃out 하우how 더the 프러덕션production 어브of 더the 조이펄joyful 소우사이이티society 컨트리뷰트스contributes 투to 내셔널national 컴페티티브니스competitiveness (작품화 사회의 국가경쟁력 산출에 대해서 알아보자).

6. 렛'스Let's 익스플로어explore 아이디어즈ideas 포어for 어a 머모어리얼memorial 서비스service 워십worship 비즈니스business (제사 예배 사업 아이디어에 대해서 알아보자).

7. 렛'스Let's 익스플로어explore 아이디어즈ideas 포어for 어a 무비movie 비즈니스business (영화 사업 아이디어에 대해서 알아보자).

8. 렛'스Let's 익스플로어explore 아이디어즈ideas 포어for 어a 씬theme 파아크 park 비즈니스business (주제 공원 사업 아이디어에 대해서 알아보자).

9. 렛'스Let's 익스플로어explore 아이디어즈ideas 포어for 어a 해피너스happiness 룸room

비즈니스business (기쁨관(방) 사업 아이디어에 대해서 알아보자).

10. 렛'스Let's 익스플로어explore 아이디어즈ideas 포어for 어a 조이joy 레스토랑restaurant 비즈니스business (기쁨 식당 사업 아이디어에 대해서 알아보자).

11. 렛'스Let's 익스플로어explore 아이디어즈ideas 포어for 어a 조이joy হাসপিটলhospital 비즈니스business (그 기쁨 병원 사업 아이디어에 대해서 알아보자).

12. 렛'스Let's 익스플로어explore 아이디어즈ideas 포어for 어a 조이joy 에저케이션education 비즈니스business (기쁨 교육 사업 아이디어에 대해서 알아보자).

13. 렛'스Let's 익스플로어explore 디the 인퍼너틀리infinitely 파서벌possible 필즈fields 포어for 조이-인두싱joy-inducing 비즈니스즈businesses (무한 가능한 기쁨유발 사업분야에 대해서 알아보자).

14. 렛'스Let's 익스플로어explore 아이디어즈ideas 포어for 어a 비디오우video 커뮤니케이션communication 비즈니스business. (영상통신사업 아이디어에 대해서 알아보자).

15. 렛'스Let's 익스플로어explore 아이디어즈ideas 포어for 어a 뮤직music 비디오우video 비즈니스business (뮤직비디오 사업 아이디어에 대해서 알아보자).

16. 렛스 익스플로어 아이디어즈 포어 어 게임 비즈니스 Let's explore ideas for a game business (게임 사업 아이디어에 대해서 알아보자).

17. 렛'스Let's 런learn 어바웃about 어a 석세스풀successful 이그젼플example 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 비즈니스business: 난타NANTA (작품업 성공 사례: 난타에 대해서 알아보자).

18. 렛'스Let's 파인드find 아웃out 하우how 투to 디벨롭develop 내셔널national 컴페티티브니스competitiveness 언드and 퍼시널personal 컴페티티브니스competitiveness 인in 더the 조이풀joyful 소우사이티society (작품화 사회에서 국가 경쟁력과 나의 경쟁력을 발전시키는 방향이 무엇인지 알아보자).

19. 추즈Choose 원one 필드field 유you 완트want 투to 트랜스폼transform 아아티스틱클리artistically 언드and 디스크라이브describe 하우how 유you 워드would 디벨롭develop 잇it (작품화하고 싶은 분야를 한가지 선택해서 어떻게 발전시킬지 서술해 보자).

3.1 웨이브Wave 어브of 크리에이티비티Creativity (작품화 물결)

어A 웨이브wave 어브of 크리에이티비티creativity 이즈is 스위핑sweeping 쓰루through (작품화 물결이 밀려오고 있다). 더The 팔로우잉following 팩트스facts 프루브prove 디스this (다음 사실들이 이것을 증명해 준다). 트랜슬레이션Translation 라이터즈writers 후who 크리에이트create 워크스works 바이by 트랜스포머링transforming 러코어더드recorded 머티어리얼즈materials 라익like 나벌즈novels 투to 무브move 피플people, 언드and 누new 자브즈jobs 라익like 저널journal 재키즈jackies 아아are 이머징emerging. (소설 등의 기록물을 작품화해서 사람들을 감동시키는 번역작가, 저널자키 직업이 새롭게 생기고 있다). 자브즈Jobs 라익like 피디즈PDs, 탠런트스talents, 비디오우video 자키즈jockeys, 언드and 그래픽graphic 아아티스트스artists 후who 크리에이트create 워크스works 바이by 트랜스포머링transforming 비저월visual 머티어리얼즈materials 라익like 무비즈movies 투to 무브move 피플people 아아are 올소우also 이머징emerging. (영화 등의 영상물을 작품화해서 사람들을 감동시키는 PD, 탠런트, 비디오자키, 그래픽아티스트라는 직업이 새롭게 생기고 있다). 언드And 더the 자브job 어브of 사운드sound 엔지니어즈engineers 후who 크리에이트create 워크스works 바이by 트랜스포머링transforming 뮤직music 머티어리얼즈materials 라익like 송즈songs 투to 무브move 피플people 이즈is 올소우also 이머징emerging (노래 등의 음악물 을 작품화해서 사람들을 감동시키는 음향작가라는 직업이 새롭게 생기고 있다).

어A 누new 프러페션profession 어브of 애니메이터즈animators 후who 터치touch 피플people 바이by 터닝turning 무비즈movies 서치such 애즈as 카아툰즈cartoons 인투into 워크스works 어브of 아아트art 이즈is 이머징emerging (만화 등의 상영물을 작품화해서 사람들을 감동시키는 애니메이터라는 직업이 새롭게 생기고 있다). 시멀러리Similarly, 어a 누new 프러

페션profession 어브of 뉴스news 앵커즈anchors, 카멘테이터즈commentators, 언드and 커미디언즈comedians 후who 터치touch 피플people 바이by 터닝turning 브로드캐스트드broadcasted 뉴스news 인투into 워크스works 어브of 아트art 이즈is 올소우also 이머징emerging. (뉴스 등의 방송물을 작품화해서 사람들을 감동시키는 아나 운서, 앵커, 시사평론가, 코메디언이라는 직업이 새롭게 생기고 있다).

어A 누new 프러페션profession 어브of 게임game 디벨러퍼즈developers, 게임game 시네어리오scenario 라이터즈writers, 게임game 프로그래머즈programmers, 언드and 게임game 디자이너즈designers 후who 터치touch 피플people 원with 버추얼virtual 게임즈games 바이by 터닝turning 게임game 콘텐츠스contents 서치such 애즈as 워어war 시뮬레이션simulations 인투into 워크스works 어브of 아트art 이즈is 올소우also 이머징emerging. (전쟁 시뮬레이션등의 게임물을 작품화해서 사람들을 가상게임으로 감동시키는 게이머, 게임시나리오 작가, 게임프로그래머, 게임디자이너라는 직업이 새롭게 생기고 있다). 커런틀리Currently, 코어리언Korean 소우사이이티society 이즈is 리핑leaping 터워어즈towards 어a 소우사이이티society 어브of 아트artistic 트랜스퍼메이션transformation (현재 한국 사회는 작품화 사회로 도약해 가고 있다). 섬Some 어브of 어스us 해브have 빈been 프랙티싱practicing 인벤팅inventing 신스since 초우Cho 모우-선Mo-seon 언드and 쟁Jang 영-실Yeong-sil 롱long 어고우ago (이미 오래 전 최무선, 장영실 때부터 우리들 중 일부는 발명작품활동을 시행해왔다). 잇It 이즈is 저스트just 댓that 어a 소우사이이티society 어브of 아트artistic 트랜스퍼메이션transformation, 웨어where 모어more 던than 해프half 어브of 디the 인타어entire 파펠레이션population 인게이지즈engages 인in 크리에이티브creative 액티비티즈activities, 이즈is 비잉being 오픈드opened. (단지 전체 인구의 절반 이상이 작품활동을 할 작품화 사회가 열리고 있을 뿐이다).

더The 석세스success 어브of 더the 난타Nanta 퍼포어먼스performance 언드and 더the 평멀Pungmul 퍼포어먼스performance 프루브prove 댓that 어a 소우사이이티society 어브of 아트artistic 트랜스퍼메이션transformation 캔can 임바디embody 더the 캐릭터리스틱스characteristics 어브of 아우어our 피플people (난타 공연의 성공과 풍물패 공연의 성공은 우리 민족의 특성을 살릴 수 있는 사회가 작품화 사회임을 증명하고 있다).

디The 엑스퍼트스experts 후who 마니터드monitored 더the 투싸우전드2000 폴Fall 캄덱스Comdex, 더the 월'즈world's 라아저스트largest 인포어메이션information 테크날리지technology 아이티IT 엑서비션exhibition 헬드held 인in 라스Las 베이거스Vegas, 유에세이USA, 해드had 다이버스diverse 어피년즈opinions (미국 라스베이거스에서 열렸던 지구촌 최대의 정보기술(IT: Information Technology) 전시회인 "2000가을 컴덱스"를 지켜본 전문가들의 소견은 다양했다). 섬Some 이밸류에이터즈evaluated 잇it 애즈as 데어there 이즈is 노우no 서그니피컨트significant 디퍼런스difference 인in 테크날리지technology 컴페어드compared 투to 디the 이벤트event 래스트last 이어year, ("지난해 행사때와 기술적으로 커다란 차이가 없다") 언드and 캄덱스Comdex 해즈has 나우now 비컴become 어a 베뉴venue 포어for 컴퍼니즈companies 댓that 캄바인combine 이그지스팅existing 테크날리지즈technologies 언드and 크리에잇create new누 이-비즈니스e-business, 래더rather 던than 어a 셀러브레이션celebration 어브of 커팅-에지cutting-edge 테크날리지technology. ("이제 컴덱스는 첨단기술의 향연보다는 기존의 기술을 이용, 새로운 e-비즈니스를 조합해내는 업체들의 교류장으로 바뀌었다"라고 평가했다).

데이They 세드said 댓that 올all 아이티IT 프라덕트스products, 인클루딩including 컴퓨터즈computers, 모우벌mobile 디바이스즈devices, 소프트웨어software, 언드and 서버서즈services, 월will 비컴become 파아트part 어브of 더the 웹web ("컴퓨터·휴대기기·소프트웨어·서비스등 모든 IT 제품들이 웹의 일부가 된다"며) 포어For 이그แซม플example, 디the 이-커맥스e-commex 코어너corner 와즈was 오픈드opened 포어for 더the 퍼스트first 타임time, 웨어where 베어리어스various 일렉트라닉electronic 카머스-릴레이티드commerce-related 프라덕트스products 워were 인트러두스트introduced, 서치such 애즈as 설루션즈solutions 포어for 석세스풀successful 비투비B2B 비즈니스Business 투To 비즈니스Business 스트래티지즈strategies, 언드and 웹web 워크스works 안on 더the 씬theme 어브of 일렉트라닉

electronic 카머스commerce 인in 트웬티트웬티파이브2025. (예컨대 우표나 기차표 등을 언제 어디서나 인터넷 웹에 연결된 각종 기기로 뽑아서 쓸 수 있는 e-커미스판이 처음으로 개설돼 전자상거래 관련 솔루션 등의 제품이 대거 선보였고 성공적인 B2B(Business To Business) 전략, 2025년의 전자상거래 등) 베어리어스 칸퍼런스즈 워 올소우 헬드 Various conferences were also held. (다양한 회의도 열렸다).

더The 소우사이이티society 어브of 아아트웍artwork 캔can 비be 리얼라이즈드realized 바이by 맥서마이징maximizing 더the 유틸러제이션utilization 어브of 더the 날리지knowledge 언드and 인포메이션information 소우사이이티society, 위치which 이즈is 놀리newly 언포울딩unfolding 비포어before 어스us, 쓰루through 디the 인터넷Internet 웹web 언드and 디지탈digital 텍날리지technology. (이처럼 작품화사회는 우리 앞에 새롭게 펼쳐지고 있는 지식정보화 사회의 활용을 극대화함으로써 실현시킬 수 있다). 바이By 스프레딩spreading 더the 크리에이티브creative 날리지knowledge 어브of 소우셜social 멤버즈members 와이들리widely 쓰루through 더the 유스use 어브of 디the 인터넷Internet 웹web 언드and 디지탈digital 텍날리지technology, 언드and 크리에이팅creating 누new 애디드added 벨류value 쓰루through 디the 익스팬션expansion 언드and 립러덕션reproduction 어브of 날리지knowledge, 위we 캔can 크리에이팅create 어a 소우사이이티society 어브of 아아트웍artwork. (사회 구성원의 창의적인 지식을 인터넷 웹과 디지털 기술을 이용해 광범위하게 확산시킴으로써 지식의 확대·재생산을 통해 새로운 부가가치를 창출해 작품화사회를 만드는 것이다). 인In 어더other 워즈words, 잇it 이즈is 어a 소우사이이티society 댓that 에임즈aims 포어for 어a 퀄러테이티브qualitative 체인지change 인in 캄프리헨시브comprehensive 날리지knowledge 바이by 스프레딩spreading 더the 프래그먼트스fragments 어브of 날리지knowledge 프러두스트produced 베이스트based 안on 이치each 인더비저월'즈individual's 크리에이티브creativity, 언드and 레컴바이닝recombining 뎀them 인투into 어a 하아모니우스harmonious 아아트웍artwork. (즉 개개인의 창의 성에 근거하여 생산된 지식의 편린들을 확산시키고 하나의 조화로운 작품으로 재 조합해냄으로써 총체적인 지식의 질적인 변화를 지향하는 사회인 것이다). 위We 어치브achieve 더the 컴플리션completion 스테이지stage 어브of 더the 날리지knowledge 언드and 인포메이션information 소우사이이티society 쓰루through 서치such 어a 퀄러테이티브qualitative 체인지change 인in 날리지knowledge, 위치which 이즈is 콜드called 더the 소우사이이티society 어브of 아아트웍artwork. (우리는 이러한 지식의 질적인 변화를 통해 달성되는 지식정보화 사회의 완성 단계가 '작품화 사회'이다).

더The 펀더멘털fundamental 코즈cause 어브of 디the 에커나믹economic 크라이시스crisis 페이스ingfacing 코어리어Korea 터데이today 이즈is 더the 랙lack 어브of 서피션트sufficient 프레퍼레이션preparation 포어for 퓨처future 인더스트리즈industries. (오늘날 우리나라가 처한 경제위기의 근본적인 원인은 미래산업에 대한 충분한 준비가 부족하였기 때문이다). 코어리어Korea, 저팬Japan, 언드and 어더other 에이전Asian 컨트리즈countries, 후who 페일드failed 투to 프리딕트predict 퓨처future 인더스트리즈industries 언드and 워were 타이티드투to 데어their 패스트past 언드and 프레전트present 석세서즈successes, 아아are 커런틀리currently 페이스ingfacing 디퍼컬티즈difficulties (미래산업을 예측하지 못하고 현재나 과거의 성공에 연연하여 자기 혁신을 이루지 못한 한국, 일본 및 아시아 국가들은 현재 어려움에 처하였지만), 안On 디the 어더other 핸드hand, 더the 유나이티드United 스테이트스States 언드and 섬some 유러피언European 컨트리즈countries, 후who 해브have 액티브리actively 레드led 더the 트랜스퍼메이션transformation 터워어즈towards 퓨처future 인더스트리즈industries, 아아are 익스피어리언싱experiencing 앤an 에커나믹economic 붐boom. (미래 산업으로의 변화를 적극적으로 주도해온 미국과 유럽일부 국가들은 초호황의 경제를 구가하고 있다).

인In 오어더order 투to 어보이드avoid 리피팅repeating 서치such 미스텍스mistakes 인in 더the 퓨처future, 위we 머스트must 칸스턴틀리constantly 프리딕트predict 언드and 프리페어prepare 포어for 더the 퓨처future. (우리가 다시는 이러한 잘못을 반복하지 않기 위해 미래에 대한 끊임없는 예측과 준비가 있어야 할 것이다). 더The 트랜스퍼메이션transformation 투to 어a 크리에이티브creativity 베이스트based 소우사이이티society 이즈is 앤an 이네버

터벌inevitable 더렉션direction 포어for 더the 디벨롭먼트development 어브of 휴먼human 소우사이이티society. (작품화 사회로의 변화는 거스를 수 없는 인류사회의 발전 방향이다).

디The 인벤션invention 어브of 더the 컴퓨터computer 해즈has 코즈드caused 메니many 체인저changes 인in 휴먼human 소우사이이티society 뎃that 캐낫cannot 비be 트레이스트traced 백back 투to 데어their 오어러진즈origins. (컴퓨터의 발명은 인류사회의 발전에서 그 유래를 찾아볼 수 없는 많은 변화를 초래하고 있다). 인In 퍼티컬러particular, 디the 인벤션invention 어브of 디the 인터넷internet, 위치which 에네이벌즈enables 디the 언리미터드unlimited 디스트리뷰션distribution 어브of 날리지knowledge 언드and 인포메이션information 인in 더the 버추얼virtual 스페이스space, 이즈is 프리젠틱presenting 휴머니티humanity 원with 어a 컴플리틀리completely 누new 페어러다임paradigm 어브of 디벨롭먼트development 콜드called 더the 날리지knowledge 인포메이션information 소우사이이티society. (특히 가상공간상에서 무제한적인 지식정보의 유통을 가능하게 하는 인터넷의 발명은 소위 지식정보화 사회라는 전혀 새로운 발전의 패러다임을 인류에게 제시해 주고 있다).

더The 비거스트biggest 체인지change 뎃that 어커드occurred 투to 휴머니티humanity 원with 더the 비기닝beginning 어브of 더the 날리지knowledge 인포메이션information 소우사이이티society 이즈is 디the 언리미터드unlimited 크리에이션creation 언드and 디스트리뷰션distribution 어브of 날리지knowledge, 언드and 더the 크리에이션creation 어브of 밸류-added 베이스트based 안on 풀pure 날리지knowledge 위다우트without 에니any 머티어리얼material 파운데이션foundation (지식정보화 사회의 시작으로 인류에게 발생한 가장 큰 변화는 무엇보다 지식의 무제한적인 창조와 유통 그리고 물질적인 토대없이 순수한 지식에 기반한 부가가치의 창출에 있을 것이다). 디스This 민즈means 뎃that 더the 모우스트most 임포어턴트important 드라이빙driving 포어스force 포어for 휴먼human 디벨롭먼트development 이즈is 낫not 하우how 머치much 머티어리얼material 웰쓰wealth 원one 퍼제스possesses, 뎃but 래더rather 디the 어마운트amount 어브of 크리에이티브creative 날리지knowledge 데이they 퍼제스possess, 언드and 디스this 해즈has 비컴become 디the 에어러era 인in 위치which 원'zone's 석세스success 이즈is 디터먼트determined (이것은 인류발전의 가장 중요한 동인이 이전과 같이 얼마나 많은 물질적 양을 소유하고 있느냐에 있지 않고 얼마나 풍부한 지적인 창의성을 가지고 있느냐에 따라 결정되는 시대가 되었음을 의미한다).

애즈As 앤an 아웃스탠딩outstanding 이그잼플example, 빌Bill 게이트스Gates, 후who 크리에이터created 더the 컴퓨팅computing 아퍼레이팅operating 시스템system, 제어리Jerry 양Yang 어브of 야후Yahoo, 후who 디자인드designed 더the 서치search 엔진engine 투to 메이크it 이지easy 투to 파인드find 인포메이션information 안on 디the 인터넷Internet, 언드and 제프Jeff 베조우즈Bezos 어브of 애머잔.컴Amazon.com, 후who 크리에이터created 어a 누new 비즈너스business 에어리어area 어브of 버추얼virtual 트랜잭션transactions, 해브have 올all 제너레이터드generated 빌런즈billions 어브of 달러즈dollars 인in 애디드added 밸류value 쓰루through 데어their 이너베이티브innovative 아이디어즈ideas 인in 더the 날리지-베이스트knowledge-based 소우사이이티society.(비근한 예로 컴퓨팅 운영체제를 창안한 마이크로소프트의 빌게이츠, 인터넷 상에서 필요한 정보를 쉽게 찾을 수 있도록 도와주는 검색엔진을 설계한 야후의 제리 양, 가상공간상의 거래라는 새로운 비즈니스 영역을 창안한 아마존닷컴의 제프 베조스 등등 이들은 모두 독창적인 아이디어를 통해 수천억의 부가가치를 창출해낸 지식정보화 사회의 총아들이다).

하우How 캔can 위we 어댑트adapt 와이즐리wisely 투to 디the 업로우칭approaching 웨이브wave 어브of 디스this 매시브massive 소우셜social 체인지change? (우리 앞에 다가오고 있는 이 거대한 사회적 변화의 물결을 맞이하여 우리는 어떻게 해야 슬기롭게 적응해 나갈 수 있을 것인가)?

메니Many 피플people 메이may 비be 언퍼밀르여unfamiliar 원with 더the 텀term 날리지-베이스트knowledge-based 소우사이이티society. (작품화란 용어에 낯설어 할 분들이 많을 것이다).

더The 컨셉트concept 어브of 워커퍼케이션workification 이즈is 어a 키워드keyword 인트러

두스트introduced 바이by 어a 펠라서퍼philosopher 투to 디파인define 더the 퓨처future 날리지knowledge 인포어메이션information 소우사이이티society (작품화란 개념은 논자가 앞으로 다가올 미래사회를 정의하는 키워드(Key Word)로 도입한 용어로서 후기 지식정보화 사회를 의미하는 개념이다). 심플리Simply 풋put, 잇it 민즈means 투to 컬렉트collect 언드and 시스터머타이즈systematize 프래그먼트스fragments 어브of 스캐터드scattered 날리지knowledge 인투into 원one (단순하게 설명하면 흩어져 존재하는 지식의 파편들을 하나로 묶어 체계화해 내는 것을 의미한다).

디스This 챗터chapter 월will 애크여엇리accurately 디스크라이브describe 더the 미닝meaning 어브of 워커퍼케이션workification 투to 헬프help 리더즈readers 언더스탠드understand, 언드and 이그재민examine 하우how 디스this 누new 칸셉트concept 이즈is 업라이드applied 인in 소우사이이티society 언드and 윗what 카인드kind 어브of 임팩트impact 잇it 해즈has (본 장에서는 이러한 '작품화'의 의미를 정확하게 서술하여 독자의 이해를 구할 것이며, 이 새로운 개념이 사회 일반에 어떻게 적용되고 어떠한 파장을 불러 일으키는지 살펴보고자 한다).

위We 월will 익스플로어explore 더the 체인저changes 인in 디the 에커나믹economic 시스템system 인더스트리얼industrial 스트럭처structure 더라브드derived 프럼from 더the 월드world 뷰view 어브of 어a 소우사이이티society 댓that 밸류즈values 아아티스틱artistic 익스프레션expression. (작품화 사회의 세계인식과 여기에서 파생되는 경제체제 일반(산업구조)의 변화상을 탐구할 것이다).

더The 월드world 뷰view 어브of 앤an 아아티스틱artistic 소우사이이티society 코어러스판즈corresponds 투to 매즐로우'즈Maslow's 포어쓰fourth 레벨level 어브of 휴먼human 니즈needs, 웨어where 인더비저월즈individuals 식seek 스피어리추얼spiritual 풀필먼트fulfillment 아아티스틱artistic 언드and 로우맨틱romantic 조이joy 비얀드beyond 더the 퍼스uitsuit 어브of 머티어리얼material 디자여즈desires. (작품화 사회의 세계인식은 매슬로의 인간 욕구의 5단계 중에서 제 4단계에 해당한다. 즉 물질적 욕망 추구의 전 단계를 벗어나 정신적 충만(예술적 충만, 사랑의 기쁨)을 갈구하는 단계이다). 애즈As 디the 아아티스틱artistic 인스퍼레이션inspiration 댓that 와즈was 원스once 엔조이드enjoyed 오운리only 바이by 어a 퓨few 아아티스트스artists 비컴즈becomes 파펠러라즈popularized 어멍among 더the 제너럴general 퍼블릭public, 디the 아아티스터서제이션artisticization 어브of 컬처culture 오어or 휴매니티humanity 월will 래퍼들리rapidly 어커occur, 리절팅resulting 인in 어a 누new 리스트럭처링restructuring 어브of 디the 인더스트리얼industrial 시스템system (이전의 소수 예술인들만이 누리던 이러한 예술적 감흥이 일반인에게까지 일반화되면서 전 인류의 예술인화 내지는 문화의 예술화가 급속히 이루어질 것이며, 이에 따라 산업구조도 새롭게 재편될 것이다). 데어포어Therefore, 더the 메인main 퍼퍼스purpose 어브of 디스this 챗터chapter 이즈is 투to 이그재민examine 퓨처future 인더스트리즈industries 언드and 아커페이션occupations 댓that 월will 이머지emerge 애즈as 어a 리절트result 어브of 더the 체인징changing 월드world 뷰즈views 어브of 휴매니티humanity. (이처럼 인류의 세계인식의 변화에 따라 대두할 미래산업과 미래직업을 살펴보는 것이 본절의 주요한 목적이다).

3.2 더the 미닝meaning 어브of 디the 아아터퍼케이션artification (작품화의 의미)

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

데어There 아아are 베어리어스various 타입스types 어브of 구즈goods 인클루딩including 피지컬physical 아브젝트스objects, 서버서즈services, 레커즈records, 스크린드screened 워크works, 소프트웨어software, 게임즈games, 버추얼virtual 캐릭터즈characters, 언드and 모어more. (물건의 종류는 물체, 서비스, 기록물, 상영물, 소프트웨어, 게임, 가상인물 등이 있다). 피펠People 라익like 투to 비be 무브드moved 이모우쉬널리emotionally. (사람들은 감동하기를 좋아한다). 더The 타입스types 어브of 이모우션즈emotions 댓that 캔can 비be 이보옥트evoked 인클루드include 컨비년스convenience 디퍼컬티difficulty, 셰링sharing 퍼제션possession, 조이joy 새드너스sadness, 플레저pleasure 앵거anger, 러브love 헤이트hate,

트러스트trust 서스피션suspicion, 하아머니harmony 디비전division, 라이프life 데쓰death, 유쓰youth 오울드old 에이지age, 헬쓰health 일너스illness, 어치브먼트achievement, 언드and 에퍼트effort. (감동의 종류는 편리함(어려움), 공유(소유), 기쁨(슬픔), 즐거움(노여움), 사랑(미움), 믿음(의혹), 일치(분열), 삶(죽음), 젊음(늙음), 건강(병듦), 성취, 노력이 있다).

피플People 어브of 올all 에이지즈ages 엔조이enjoy 리서닝listening 투to 구드good 뮤직music 언드and 비잉being 무브드moved 바이by 잇it. (사람들은 누구나 좋은 음악작품을 듣고 감동하기를 좋아한다).

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

피플People 해브have 올웨이즈always 연드yearned 투to 리브live 인in 어a 월드world 어브of 인스퍼레이션inspiration 언드and 이모우셔널emotional 임팩트impact. (이처럼 사람들은 감동의 세상에서 살기를 원하고 있었다). 에브리원Everyone 슈드should 해브have 리브드lived 인in 어a 월드world 어브of 이모우션즈emotions, 밋but 나우now 데이they 아아are 스타아팅starting 투to 씹크think 어바우트about 이모우션즈emotions. (모두가 감동의 세상에서 살았어야 하는데 이제야 감동을 생각하게 되었다). 더The 리전reason 와이why 더the 월드world 어브of 이모우션emotion 해즈has 빈been 딜레이드delayed 이즈is 비카즈because 휴먼즈humans 해드had 투to 살브solve 디the 이슈즈issues 어브of 서바이벌survival 언드and 세이프티safety 투to 섬some 익스텐트extent 퍼스트first. (감동의 세상이 늦어진 이유는 인간에게 먼저 생존 문제와 안전문제가 어느 정도 해결되어야 했기 때문이다).

애즈As 스페셜러제이션specialization 언드and 오토메이션automation 해브have 그래주얼리gradually 인크리스트increased, 더the 프라블럼problem 어브of 서바이벌survival 해즈has 빈been 서웁somewhat 어드레스트addressed. (점차 전문화 자동화가 되면서 생존문제가 어느 정도 해결되었다). 애즈As 인포메이션information 언드and 날리지knowledge 비케임became 모어more 와이들리widely 어베일러블available 쓰루through 더the 프라그레스progress 어브of 인포머메이션informatization, 세이프티safety 이슈즈issues 워were 그래주얼리gradually 리잘브드resolved. (점차 정보화 지식화가 되면서 안전문제가 어느 정도 해결되었다). 인In 더the 퓨처future, 애즈as 워크스works 어브of 아아트art 비컴become 모어more 프레발런트prevalent, 디the 이슈issue 어브of 크리에이팅creating 이모우셔널emotional 임팩트impact 윌will 비be 리잘브드resolved. (앞으로 작품화가 되면서 감동 문제를 해결하게 될 것이다). 이제야 대대적인 작품화로 미개척분야인 인간의 감동분야를 해결하게 될 것이다.

세컨들리Secondly, 인포메이션information 이즈is 어a 퍼제션possession, 밋but 아아트웍artwork 이즈is 어a 셰어드shared 프라퍼티property. (둘째 정보는 소유물이지만, 작품은 공유물이다).

어이지널리Originally, 더the 텀term 인포메이션information 러퍼드referred 투to 머티어리얼즈materials 밋that 쿼드could 비be 시크리틀리secretly 액세스트accessed 언드and 유즈드used 오ուն리only 바이by 원셀프oneself, 위다우트without 어더즈others 노우잉knowing. (원래 정보라는 용어는 남들은 모르게 은밀히 나만 보고 이용할 수 있는 자료를 뜻한다). 디The 오어러전origin 어브of 더the 텀term 인포메이션information 컴즈comes 프럼from 더the 바이벌Bible, 웨어where 디the 이즈렐랏스Israelites 후who 해드had 이스케이프escaped 프럼from 이집트Egypt 언드and 워were 리터닝returning 투to 데어their 호옴랜드homeland 어브of 케이난Canaan 센트sent 언더커버undercover 에이전트sagents 스파이즈spies 네임드named 케일러브Caleb 언드and 자슈어Joshua 투to 시크리틀리secretly 어브테인obtain 인포메이션information 어바우트about 더the 랜드land (정보의 어원은 성경에서 출애굽한 이스라엘 백성이 그들의 고향 가나안으로 되돌아 갈 때, 그들이 가나안의 정보를 입수하기 위하여, 정탐꾼(스파이)으로 갈렙과 여호수아를 은밀히 적지에 파견한 데서 유래되었다). 터데이'즈Today's 인포메이션information 에이전시즈agencies 코우버틀리covertly 디스패치dispatch 스파이즈spies 투to 어브저브observe 언드and 개더gather 인포메이션information 안on 윗what 디the 어더other 파아티party 이즈is 베테better 앳at 던than 마이셀프myself, 언드and 컴파일compile 디the 인포메이션information 어브테인드obtained

투to 디저타이즈digitize 잇it. (오늘날 정보기관은 첩보요원을 은밀히 파견하여 상대방이 나보다 잘하는 것이 무엇인가 를 주도면밀하게 관찰해서 얻은 자료를 종합해서 정보화한다).

더The 컴퍼니company 댓that 인벤터드invented 더the 피시PC 비케임became 투too 포우커스트focused 안on 디the 어이저널original 컨셉트concept 어브of 인포어메이션information, 위치which 엠퍼사이즈드emphasized 디the 아이디어idea 댓that 인포어메이션information 슈드should 비be 캡트kept 칸퍼덴셜confidential 언드and 익스클루시블리exclusively 포어for 원'즈one's 오운own 유에시use 애즈As 어a 리절트result, 데이they 오운리only 쏏thought 어바우트about 하아웰hardware 피시즈PCs. (이처럼 은밀히 나만 사용할 수 있어야 된다는 정보의 원래 개념에만 몰두한 “PC를 발명한 회사”는 하드웨어 PC만 생각하게 된 것이다). 더The 컴퍼니company 댓that 인벤터드invented 더the 피시PC 스탑트stopped 앳at 저스트just 셀링selling 어a 스몰-사이즈드small-sized 하아웰hardware, 피시PC, 와일while 오운리only 포우커싱focusing 안on 디the 어이저널original 컨셉트concept 어브of 인포어메이션information 댓that 잇it 슈드should 비be 칸퍼덴셜confidential 언드and 오운리only 어베일러블available 포어for 퍼시널personal 유스use. (“PC를 발명한 회사”는 대형 컴퓨터를 PC라는 소형화 하드웨어 판매만 생각하는데 그쳤다). 더The 컴퍼니company 댓that 인벤터드invented 더the 피시PC 오운리only 쏏thought 어바우트about 셀링selling 소프트웨어software 바이by 임베딩embedding 잇it 인in 하아웰hardware 소우so 댓that 잇it 쿠드could 낫not 비be 레플리케이션드replicated 애즈as 인포어메이션information. (“PC를 발명한 회사”는 소프트웨어를 정보라서 복제되지 못하도록 하드웨어에 끼워서 팔아야 된다고만 생각했던 것이다).

빌Bill 게이트스Gates 쏏thought 댓that 디스트리뷰팅distributing 피시PC 아퍼레이팅operating 시스템system 소프트웨어software 월드와dworldwide 언드and 터닝turning 잇it 인투into 어a 워work 어브of 아아트art 쿠드could 브링bring 인in 어a 랏lot 어브of 머니money. (그러나 빌 게이트스는 PC 운영체제 소프트웨어를 전 세계에 배포해서 작품화하면 큰돈을 벌 수 있을 것이라는 생각을 했던 것이다). 히He 랩트wrapped 잇it 안on 어a 디스켓diskette 언드and 메이드made 잇it 인투into 어a 워work 어브of 아아트art, 위치which 무브드moved 피플people 바이by 프러바이딩providing 어a 컨비넌트convenient 웨이way 포어for 피플people 어라운드around 더the 월드world 투to 유즈use 피시즈PCs. (그는 이것을 감싼 디스켓에 담아 작품화함으로써 전 세계인들이 PC를 편리하게 활용하도록 하는 방법으로 사람들을 감동시킨 것이다).

디스This 페이머스famous 퍼션person 커머셜라이즈드commercialized 소프트웨어software 바이by 푸팅putting 디the 아퍼레이팅operating 시스템system 소프트웨어software 어브of 어a 하아웰hardware 프라덕트product 프럼from 더the 컴퍼니company 댓that 인벤터드invented 더the 피시PC 안on 어a 플라피floppy 디스크disk. (이 유명인”이 “PC를 발명한 회사”의 “하드웨어 제품에 속한 운영체제 소프트웨어를 디스켓에 담아 소프트웨어를 손쉽게 작품화했다). 인In 어디션addition, 더the 셀레브리티celebrity 이절리easily 프러두스트produced 더the 하우스-유스house-use 피시PC 아퍼레이팅operating 시스템system 소프트웨어software 안on 어a 시디CD, 위치which 이즈is 앤an 임프루브먼트improvement 어브of 더the 마우스mouse 소프트웨어software 빌롱잉belonging 투to 더the 하아웰hardware 프라덕트product 어브of 더the 컴퍼니company 댓that 인벤터드invented 더the 피시PC. (또, 이 “유명인”은 PC를 발명한 회사”의 “하드웨어 제품에 속한 마우스 소프트웨어”를 개량한 하우스 사용 PC 운영체제 소프트웨어”를 CD에 담아 손쉽게 작품화했다). 디스This 이즈is 하우how 디스this 페이머스famous 퍼션person 이절리easily 어치브드achieved 더the 탑top 퍼지션position 인in 디the 어스US 언드and 글로убglobal 비즈너스business 월드world 바이by 커머셜라이징commercializing 소프트웨어software 안on 플라피floppy 디스크sdisks 포어for 더the 하아웰hardware 프라덕트products 어브of 더the 컴퍼니company 히he 인벤터드invented 더the 피시PC 포어for (이로 이 “유명인”이 미국 재계 1위, 세계 재계 1위의 기업을 손쉽게 달성했던 것이다). 잇It 이즈is 어a 웰-노운well-known 팩트fact 댓that 디스this 페이머스famous 퍼션person 해즈has 브릇brought 이멘스immense 파워power 언드and 웰쓰wealth 투to 더the 컴페티티브니스competitiveness 언드and 이카너미economy 어브of 더

the 유나이티드United 스테이트스States, 위치which 이즈is 노운known 쓰루아웃throughout 더the 월드world. (이 “유명인”이 미국의 경쟁력과 미국 경제에 막대한 힘과 부를 가져다주었음은 만천하가 알고 있는 사실이다).

앨빈Alvin 토플러Toffler 프리딕트predicted 트웬티20 이어즈years 어고우ago 뎃that 앤an 인포메이션information 소우사이이티society 뎃that 제너레이스generates 레버뉴revenue 바이by 디지털라이징digitizing 컴퓨터-스토어드computer-stored 데이터data 워드would 이머지emerge, 언드and 위we 나우now 노우know 뎃that 히즈his 프리딕션prediction 해즈has 컴come 트루true. (앨빈 토플러는 컴퓨터에 저장된 전산 자료를 정보화해서 수익을 내는 정보화 사회가 도래할 것이라고 20년 전에 예언했고 그 20년 후인 지금은 그의 예언대로 되었음을 우리는 알고 있다). 언드And 도우즈those 인포메이션information 텍날리지technology 스타아트업startup 컴퍼니즈companies 인in 디the 어스US, 서치such 애즈as 에메스MS, 인텔Intel, 에이치피HP, 아이비엠IBM, 애플Apple, 위치which 액티드acted 어코어딩according 투to 히즈his 프라퍼시prophecy, 해브have 브롯brought 메니many 자브즈jobs 언드and 프라핏profits 언드and 이븐even 비게임became 더the 월'즈world's 탑top 컴퍼니즈companies. (그리고 그 예언대로 시행했던 미국의 정보화 기기 창업벤처 기업인 MS, Intel, HP, IBM, Apple 등은 많은 일자리와 수익을 가져다 주었고 세계 재계 1위 기업까지 되었었다).

인In 디the 에퍼트effort, 더the 리딩leading 컨트리즈countries 인in 인포메이션information 텍날리지technology 해브have 올레디already 컴플리터드completed 데어their 인퍼메이션informationization. (그러한 노력으로 정보화의 선발국가는 이미 정보화를 끝마쳐가고 있다).

나우어데이즈Nowadays, 소우사이이티society 이즈is 리퀘스팅requesting 서원someone 라익like 앨빈Alvin 토플러Toffler 투to 이머지emerge 언드and 프리딕트predict 디the 에어러era 애프터after 디the 인포메이션information 소우사이이티society. (이제 앨빈 토플러와 같은 사람이 출현해서 정보화사회 이후의 시대를 예언해 줄 사람을 이 사회는 요청하고 있다). 인In 리스판스response 투to 더the 리퀘스트request 어브of 소우사이이티society 인in 디스this 에어러era, 남Nam 쟁-지Jeong-gi, 어a 코어리언Korean, 프라퍼사이드prophesied 인in 나인틴나인티포어1994 뎃that 더the 퓨처future 소우사이이티society 워드would 비컴become 어a 크리에이티브creative 소우사이이티society, 언드and 나우now 히he 이즈is 트라이잉trying 투to 프루브prove 잇it 인in 디스this 북book. (이 시대 사회의 요청에 따라 한국인 남정기가 1994년에 미래의 사회는 작품화 사회가 될 것이라고 예언했었고 이제 그 실체를 이 책에서 증명하려고 한다).

더The 소우사이이티society 이즈is 올레디already 무빙moving 터워어즈towards 디the 에어러era 어브of 워커퍼케이션workification, 애즈as 잇it 해즈has 컴플리터드completed 디the 에어러era 어브of 다크멘테이션documentation, 컴퓨터리제이션computerization, 언드and 인퍼메이션informationization. (작품화사회를 위해서 사회는 이미 문서화, 전산화, 정보화 시대를 끝마쳐가고 있다). 위We 월will 컴come 투to 레커그나이즈recognize 디the 어아이벌arrival 어브of 더the 크리에이티브creative 소우사이이티society 애즈as 어a 서턴certain 팩트fact 쓰루through 앤an 오우펜open 마인더드minded 업로우치approach 투to 더the 다크먼트document, 컴퓨터computer, 언드and 인포메이션information 소우사이이티society 뎃that 위we 해브have 곤gone 쓰루through. (우리는 열린 생각으로 문서화, 전산화, 정보화 사회를 거쳐 작품화 사회의 도래를 기정 사실로 여기게 될 것이다). 위We 캔can 올소우also 제너레이스generate 서그니피컨트significant 프라핏profits 쓰루through 아아트웍artwork. (우리도 작품화를 통해서 큰 수익을 올릴 수 있다). 라익Like 빌Bill 게이트스Gates, 위we 캔can 올소우also 이절리easily 마너타이즈monetize 바이by 디스트리뷰팅distributing 이모우셔널리emotionally 어필링appealing 워크works 어브of 인포메이션information 투to 피플people 올all 오우버over 더the 월드world, 위치which 캔can 비be 이절리easily 턴드turned 인투into 워크works 어브of 아아트art. (우리도 빌게이츠처럼 누구나 감동 할 수 있는 작품형 정보를 전세계인에게 배포해서 손쉽게 작품화할 수 있다). 쓰루Through 아아트웍artistic 크리에이션creation, 위we 투too 캔can 비컴become 웰씨wealthy 라익like 빌Bill 게이트스Gates 언드and 아우어our 컨트리country 캔can 비컴become 어a 프라스퍼러스prosperous 네이션.

nation. (작품화를 통해서 우리도 빌게이츠처럼 부자가 될 수 있고, 부자나라가 될 수 있다).
 하우에버However, 앳at 디스this 포인트point, 위we 아아are 오운리only 저스트just 스타아팅
 starting 투to 엔터enter 디the 에어러era 어브of 어a 커마더파이드commodified 소우사이이
 티society 베이스트 based 안on 더the 커머셜리제이션commercialization 어브of 서치such
 워크sworks. (다만 지금에야 이런 작품이 본격적으로 상품화되는 작품화사회가 뒤늦게나마 열
 리고 있을 뿐이다). 데어포어Therefore, 더the 소우사이이티society 어브of 워크sworks 슈드
 should 컴come 애즈as 순soon 애즈as 파서벌possible 언드and 위we 슈드should 메익
 make 에퍼트스efforts 투to 메익make 잇it 해편happen 퀵리quickly. (그러니 작품화사회는
 하루 속히 와야하고, 오도록 해야 한다).

써드Third, 와일while 어a 유저user 이즈is 어a 패시브passive 엔터티entity 댓that 이즈is 비
 잉being 유즈드used, 어a 워크work 어브of 아아트art 이즈is 앤an 액티브active 엔터티entity
 댓that 캔can 이보욱evoke 이모우션emotions. (셋째 정보는 이용당하는 수동체이지만, 작
 품은 감동시키는 능동체이다).

위We 해브have 올레디already 리얼라이즈드realized 디the 어전트urgent 니드need 포어for
 베어리어스various 워크sworks 댓that 캔can 무브move 언드and 메익make 피펴'즈people's
 라이프즈lives 모어more 컨비넌트convenient. (우리들이 사람을 감동시키고 편리하게 하는 각
 종 작품들이 속히 필요로 한다는 것을 이미 느끼고 있었다). 페이머스Famous 뮤직music 워크
 sworks, 아아트art 워크sworks, 인벤션zinventions, 옛세터러etc 해브have 빈been 무빙
 moving 피펴people 포어for 어a 롱long 타임time. (유명 음악 작품, 미술 작품, 발명 작품 등
 은 오래 전 부터 사람들을 감동시켰다). 인디드Indeed, 애즈as 서치such, 워크sworks 어브of
 아아트art 해브have 더the 파워power 투to 무브move 피펴people 어라운드around 더the 월
 드world 사이멀테이니어슬리simultaneously 인in 앤an 액티브active 웨이way.(이처럼 작품은
 능동적으로 전세계인을 동시에 감동시키는 위력을 가지고 있다).

애즈As 위we 해브have 신seen 얼리어earlier, 디the 인포어메이션information 이즈is 섬썬
 something 댓that 이즈is 시크리틀리secretly 유즈드used 바이by 어a 퓨few 피펴 people.
 (앞에서 정보의 어원에 대해서 살펴보았듯이 몇 명이 은밀히 사용하는 것이 정보이다). 아아트
 Art 해즈has 더the 파워power 투to 무브move 언드and 터치touch 더the 하아트스hearts 어
 브of 에이8 빌런billion 피펴people 월드드worldwide, 와일while 인포어메이션information
 이즈is 오운리only 유즈드used 바이by 어a 퓨few. (작품은 전세계 80억 인구가 어우러져 감
 동하게 하고, 정보는 몇 명만 이용한다). 데어포어Therefore, 아아트art 이즈is 에이티80 빌런
 billion 타임즈times 모어more 밸러벌valuable 던than 인포어메이션information. (그러므로
 작품은 정보에 비해서 80억배만큼 가치가 있다). 인In 어더other 워즈words, 이프if 인포어메
 이션information 해즈has 어a 마아켓market 사이즈size 어브of 원1, 덴then 워크sworks 어
 브of 아아트art 해브have 어a 마아켓market 사이즈size 어브of 에이티80 빌런billion. (즉 정
 보가 1의 시장 규모라면 작품은 80억의 시장규모이다). 디스This 민즈means 댓that 어a 소우
 사이이티society 댓that 이즈is 베이스트based 안on 워크sworks 어브of 아아트art, 컴페어드
 compared 투to 원one 베이스트based 안on 인포어메이션information, 해즈has 에이티80 빌
 런 billion 타임즈times 그레이트더greater 에커나믹economic 파워power, 언드and 캔can 리드
 lead 투to 어a 베테better 스탠더드standard 어브of 리빙living. (이는 작품화사회가 정보화사
 회에 비해서 80억 배만큼의 경제력으로 잘사는 사회를 뜻한다).

3.3 디퍼런스Difference 비트윈between 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 인더스트리Industry 언드and 아아티스틱Artistic 비즈너스Business (작품화업과 작품업의 차 이)

더The 디퍼런스difference 비트윈between 디the 아아트art 커머셜리제이션
 commercialization 인더스트리industry 언드and 디the 아아트art 인더스트리industry 이즈is
 시밀러similar 투to 더the 디퍼런스difference 비트윈between 디the 인포어메이션
 information 텍날리지technology 인더스트리industry 언드and 디the 인포어메이션
 information 인더스트리industry.(작품화업과 작품업의 차이는 정보화업과 정보업의 차이와

비슷하다).

투To 베테better 언더스탠드understand 더the 디퍼런스difference 비트윈between 디the 아트웍artwork 인더스트리industry 언드and 디the 아아트art 인더스트리industry, 렛'slet's 테이크take 어a 룩look 앳at 더the 디퍼런스difference 비트윈between 디the 인포메이션information 텍날리지technology 인더스트리industry 언드and 디the 인포메이션information 인더스트리industry. (작품화업과 작품업의 차이를 쉽게 이해하기 위해서 정보화업과 정보업을 살펴보자).

디The 인포메이션information 텍날리지technology 인더스트리industry 러퍼즈refers 투to 더the 비즈니스business 어브of 인퍼팅inputting 대터data 인투into 컴퓨터즈computers, 프라세싱processing 잇it 쓰루through 프로그래밍programming 투to 크리에이트create 인포메이션information, 언드and 인클루즈includes 더the 매너팩처manufacture, 세일sale, 리페어repair, 언드and 서버스service 어브of 이쿱먼트equipment 리과일드required 포어for 디스this 퍼퍼스purpose. (정보화업은 자료를 컴퓨터에 입력시키고, 프로그래밍으로 이를 처리해서 정보를 만드는 업무와 이에 소요되는 장비의 제조, 판매, 수리, 서비스의 일체를 말한다). 컴퍼니즈Companies 댓that 폴fall 언더under 더the 카테고리category 어브of 인포메이션information 텍날리지technology 인클루드include 아이비엠 IBM, 애플Apple, 에이치피HP, 삼성Samsung 일렉트라닉스Electronics, 삼성Samsung, 혼다Hyundai 일렉트라닉스Electronics, 하이엔주Hyunju 컴퓨터Computer, 언드and 어더즈others. (이의 회사로는 IBM, Apple, HP, 삼성전자, 삼보컴퓨터, 현대전자, 현주컴퓨터 등이 있다).

아아터페케이션Artification 인더스트리industry 러퍼즈refers 투to 더the 비즈니스business 어브of 크리에이팅creating 워크스works 어브of 아아트art 언드and 에브리씽everything 릴레이티드related 투to 잇it, 인클루딩including 매너팩처링manufacturing, 세일즈sales, 리페어repair, 언드and 서브서비스services 잇it 이즈is 시멀러similar 투to 디the 인포메이션information 텍날리지technology 인더스트리industry 인in 위치which 인포메이션information 이즈is 프라세스트processed 바이by 인퍼팅inputting 대터data 인투into 컴퓨터컴퓨터즈, 프로그래밍programming, 언드and 크리에이팅creating 인포메이션-릴레이티드 information-related 이쿱먼트equipment. (작품화업은 정보화업처럼 작품을 만드는 업무와 이에 소요되는 장비의 제조, 판매, 수리, 서비스의 일체를 말한다). 섬Some 컴퍼니즈companies 인in 더the 필드field 어브of 워크스works 크리에이션creation 언드and 서브서비스services 인클루드include 마이크로소프트Microsoft 파운디드founded 바이by 빌Bill 게이트스Gates, 넷스케이프Netscape, 리얼플레이어RealPlayer, 에이에스피ASP 소프트웨어Software, 어도비Adobe, 핸드사프트HandySoft, 전녕JeonNung 메디컬Medical 소프트웨어Software, 나모우Namo 웹Web 에디터Editor 소프트웨어Software, 언드and 에스케이SK 텔레콤Telecom. (이의 회사로는 빌게이츠의 MS사, 넷스케이프사, 리얼플레이어사, ASP 소프트웨어사, 아도비 소프트웨어사, 핸드 소프트웨어, 전녕 메디칼 소프트웨어, 나모 웹에디터 소프트웨어사, SK 텔레콤 등이 있다).

디The 아아트art 비즈니스business 이즈is 어a 컴퍼니company 댓that 셀즈sells 아아트웍 artworks 크리에이터드created 바이by 디the 아아트art 프러덕션production 인더스트리industry, 시멀러similar 투to 하우how 디the 인포메이션information 인더스트리industry 셀즈sells 인포메이션information 프라덕트products 크리에이터드created 바이by 디the 인포메이션information 프러덕션production 인더스트리industry. (작품업은 정보업처럼 작품화업으로 만들어진 작품을 판매하는 회사이다). 섬Some 이그젠텔examples 어브of 컴퍼니companies 인in 디the 아아트art 인더스트리industry 댓that 셀sell 워크스works 어브of 아아트art 인클루드include 피엠시PMC 프러덕션Production 바이by 난타Nanta, 뮤직music 비디오video 프러덕션production 컴퍼니즈companies, 필름film 프러덕션production 컴퍼니즈companies, 씬theme 파크park 컴퍼니즈companies,, 게임game 컴퍼니즈companies, 아아트art 컴퍼니즈companies, 퍼포먼스performance 컴퍼니즈companies, 어뮤즈먼트amusement 퍼실리티즈facilities, 심페니symphony 오케스트라orchestras, 뮤지컬musical 컴퍼니즈companies, 오페라opera 컴퍼니즈companies, 언드and 씨어터theater 컴퍼니즈companies.(이의 회사로는 난타의 “피엠씨 프러덕션”, 뮤직비디오사, 영화사, 주제공원사,

게임회사, 작품회사, 공연사, 유희시설, 오락시설, 교향악단, 뮤직컬사, 오페라회사, 연극회사 등이 있다).

3.4 필즈Fields 오브of 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation (작품화 분야)

1. 필즈Fields 오브of 아아트 언드and 컬처culture 댓that 해브have 빈been 워크스-이파이드 works-ified (작품화된 분야)

아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 멘션드mentioned 히어here 러퍼즈refers 투to 더the 워크work 댓that 엘러베이트selevates 휴먼human 스피어리추얼spiritual 파워power. (여기서 제기되는 작품화업이란 인간의 정신력을 높여주는 일이다).

더The 휴먼human 렐므realm 캔can 비be 디바이디드divided 인투into 더the 월드world 오브of 더the 마인드mind 언드and 더the 월드world 오브of 더the 바디body. (인간의 영역은 정신의 세계, 육체의 세계로 구분되어 진다).

더The 필드field 오브of 아아트art 비즈니스business, 오어or 워크sworks 비즈니스business, 이즈is 어a 프러페션profession 댓that 익스팬즈expands 더the 월드world 오브of 휴먼human 소울soul 언드and 스피릿spirit. (작품업이란 인간의 영혼의 세계와 정신의 세계를 넓혀주는 직업군이다). 인In 어더other 워즈words, 디the 아커페이션occupation 댓that 메인리mainly 브링즈brings 해피니스happiness 투to 피플'즈people's 마인즈minds 이즈is 디the 아아트웍artwork 인더스트리 industry. (즉 정신을 행복하게 해주는 일을 주로 하는 직업이 작품업이다). 아아티스틱Artistic 트랜스퍼메이션Transformation 해즈has 빈been 어a 프러페션profession 댓that 해즈has 컨티뉴드continued 포어for 파이프싸우전드5000 이어즈years. (작품업은 5000년 동안 계속되어 왔던 직업이다). 퍼포어밍Performing 릴리저스religious 세러모우니즈ceremonies 언드and 오퍼링offering 새크러파이시즈sacrifices 올소우also 폴fall 언더under 더the 캐터고어리category 오브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 애즈as 데이they 릴렛relate 투to 더the 스피어리추얼spiritual 렐므realm. (예배를 드리고 제사를 드리는 일도 정신적 영역에 관한 일로서 작품업에 속한다). 트러디셔널Traditional 포옥folk 아아트sarts 서치such 애즈as 마당-걱madang-guk, 탈کمtalchum, 갱강술레이ganggangsullae, 맨던mandan, 언드and 팬조어리pansori 퍼포어먼서즈performances 올소우also 빌롱belong 투to 더the 필드field 오브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation. (마당굿, 탈춤, 갱강수월래, 만담, 판소리공연 등 우리 전통의 민속도 모두 작품업에 속한다).

더The 게임game 워크work 오브of 스타아크래프트Starcraft 바이by 블리저드Blizzard 엔터테인먼트Entertainment 올소우also 빌롱belongs 투to 디the 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 인더스트리industry. (폴리자드사의 스타크래프트 게임 작품도 작품업에 속한다).

인In 어a 소우사이이티society 댓that 리쳐즈reaches 더the 스테이지stage 오브of 소우셜social 컴플리션completion, 웨어where 더the 카아트cart 서버스service 인더스트리industry 이즈is 올소우also 인클루디드included, 디the 아커페이션occupational 그룹group 댓that 폼즈forms 더the 파운데이션foundation 오브of 서치such 어a 소우사이이티society 이즈is 디the 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 인더스트리industry. (카트서비스업 사회의 완성단계에 오는 사회 양태가 작품화 사회이며, 이러한 사회의 근간이 되는 직업군이 작품업이다). 데어포어Therefore, 디the 아커페이션occupations 빌롱belonging 투to 더the 캐터고어리category 오브of 아아티스틱artistic 워크sworks 리콰이어require 어이저널original 크리에이티비티creativity. (따라서 "작품"에 속하는 직업은 "독창적인 창의성"을 필요로 하는 직종이다). 디The 인더스트리즈industries 댓that 폴fall 언더under 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 인클루드include 베어리어스various 트러디셔널traditional 포옥folk 아아트sarts 서치such 애즈as 마당-걱Madang-guk, 탈کمTalchum, 갱강술레이Ganggangsullae, 맨담Mandam, 언드and 팬조어리Pansori 퍼포어먼서즈performances 잇It 올소우also 인클루즈includes 마던modern 폼즈forms 오브of 아아트art 서치such 애즈as 더

the 비디오우video 게임game 인더스트리industry, 인클루딩including 워크works 라익like 스타아크래프트StarCraft 바이by 블리저드Blizzard 엔터테인먼트Entertainment 퍼더모어Furthermore, 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 러퍼즈refers 투to 에니any 프러페션profession 댓that 리콰일즈requires 크리에이티브creative 어이저널리티originality, 서치such 애즈as 에이징aging 프리벤션prevention 텍날리지technology, 롱-텀long-term 트랜스플랜트transplant 서버서즈services, 엔지니어링engineering 푸드food 프러덕션production, 저네틱genetic 엔지니어링engineering 프룻fruit 컬티베이션cultivation, 와일리스wireless 인더스트리즈industries, 브로드캐스팅broadcasting, 필름film, 씨어터theater, 웨더weather 아브저베이션observation, 어쓰퀘이크earthquake 오토매틱automatic 이스케이프escape, 타이푼typhoon 오토매틱automatic 이스케이프escape, 파이어fire 오토매틱automatic 이스케이프escape, 트래픽traffic 액서던트accident 오토매틱automatic 이스케이프escape, 싱어 singer, 벤처 venture 비즈너스business, 필름film 디렉터director 씨어터theater 디렉터director, 피디PD, 스테이지stage 디렉터director 에프디FD, 액터actor 탤런트talent, 벤처venture 안트러프러너 entrepreneur, 컴포우저composer, 사운드sound 엔지니어engineer, 라이터writer, 스크린라이터screenwriter, 월드워드worldwide 퀴진cuisine 셰프chef 코우커-코올러Coca-Cola, 사이멀테이니아스simultaneous 인터프리터interpreter, 클래식classical 뮤지션musician 싱어 singer, 인스트루멘탈리스트instrumentalist, 컨덕터conductor 옛세터러etc 페인터painter 프러페서professor 티처teacher, 렉처러lecturer, 저널리스트journalist, 애니메이션이터animator, 카아투너스트cartoonist, 게임game 디벨러퍼developer, 매너지먼트management 컨설턴트consultant 엠앤더어M&A 스페셜리스트specialist, 인터내셔널international 로여lawyer, 시이오우CEO, 인텔러전트intelligent 클리닝cleaning, 인텔러전트intelligent 템프러처temperature 컨트롤control, 인텔러전트intelligent 휴미더티humidity 컨트롤control, 인텔러전트intelligent 프레셔pressure 컨트롤control, 인텔러전트intelligent 차일드케어childcare, 오토메이티드automated 글로우벌global 트랜스퍼테이션transportation, 스페이스space 셔틀shuttle 드라이빙driving, 스페이스space 셔틀shuttle 보어딩boarding, 스마트smart 미어러mirror 리빙living, 리모우트remote 워크work, 웹web 에더팅editing, 싱글-랭귀지 single-language 서버서즈services, 웹web 디자인design, 웹web 서버server, 웹마스터 webmaster, 그래픽graphic 디자이너designer, 일렉트라닉electronic 카머스commerce, 이-러닝e-learning, 언드and 더the 디지털러제이션digitalization 어브of 트러디셔널traditional 인더스트리즈industries. (작품업은 노화방지기술업, 장기이식업, 공학 식량제조업, 유전공학 열매업, 유전공학생육업, 무통분만기술업, 자동 수소엔진개발운영업, 무공해원자력기술업, 게임 제작업, 애니메이션업, 무선 산업, 방송업, 영화업, 연극방영업, 기상관측업, 지진자동피신업, 태풍자동피 화재자동피신업, 교통사고자동피신업, 가수업, 벤처업, 영화감독(연극연출 PD), 무대감독(FD), 배우(탤런트), 벤처기업인, 가수, 음향제작자, 작곡가, 소 작가, 시나리오작가, 전세계 식사 작품 요리사(코카콜라), 대중 동시통역사, 음 특가 (성악가, 악기연주자, 지휘자 등), 화가, 교수(교사, 강사), 언론인(기자), 애니메이터, 만화가, 게임제작자, 경영컨설턴트(M&A전문가), 국제변호사, 최고경영자(CEO), 지능청소업, 지능온도조절업, 지능습도조절업, 지 늘기압조절업, 지능보육업, 자동세계교통업, 우주왕복선운전업, 우주선승선업, 사 미래 생활업, 원격업무업, 웹편집업, 단일언어업, 웹디자인업, 웹서버업, 웹마스터, 필디자이너, 디자이너, 전자상거래업, e-learning업, 기존산업e化업, 등이다).

2. 필즈Fields 댓that 캔can 비be 트랜스폼드transformed 인투into 아아트art (작품화될 분야)

더The 필드field 어브of 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션transformation 이즈is 래퍼들리 rapidly 스프레딩spreading 쓰루through 더the 유스use 어브of 더the 웹web. (작품화업은 웹을 이용해서 급속히 확산되고 있다). 더the 웹web 얼라우즈allows 포어for 더the 프레젠테이션presentation 어브of 원셀프oneself 투to 더the 월'즈world's 파퍼레이션population 어브of 에잇8 빌런billion 피플people, 위치which 이즈is 와이why 잇it 이즈is 래퍼들리rapidly 스프레딩spreading 인in 더the 아아티스틱artistic 트랜스퍼메이션

transformation 인더스트리industry. (웹은 전세계 80억 인구에게 자기의 모습을 보여 줄 수 있게 하기 때문이다).

데어포어Therefore, 디the 아아트art 인더스트리industry 댓that 캔can 업로드upload 페이드paid 콘텐츠content 댓that 피플people 어라운드around 더the 월드world 원트want 투to 시see 안on 더the 웹web 윌will 러시브receive 어텐션attention 인in 더the 폼form 어브of 앤an 아아트art 비즈니스business 댓that 스프레즈spreads 래퍼들리rapidly 쓰루through 더the 웹web. (그러므로 세계인이 유료로라도 보고 싶어하는 작품들을 웹에 너도나도 올리게 되는 작품화업이 각광 받을 것이다).

더The 콘텐츠content 댓that 캔can 비be 쇼운shown 안on 디the 인터넷internet 이즈is 콜드called 어a 웹web 아아트웍artwork, 위치which 이즈is 올소우also 러퍼드referred 투to 애즈as 웹web 콘텐츠content. (인터넷상에서 보여줄 수 있는 내용물인 콘텐츠(Contents)를 웹 작품이라 한다). 웹-베이스드Web-based 아아커텍처얼architectural 워크works 캔can 비be 프리젠티드presented 애즈as 비디오우즈videos 어브of 빌딩즈buildings 안on 더the 웹web. (건축물 웹작품은 웹에 영상으로 실은 건축물이 될 수 있다). 디The 아아커텍처architecture 웹web 아아트웍스artworks 캔can 비be 빌딩즈buildings 러코어더드recorded 안on 비디오우video 캐머러즈cameras, 서치such 애즈as 자이옹보우궁Gyeongbokgung 팰러스Palace, 청Chung 훈Hyun 처치Church, 선보우کمSunbokum 처치Church, 영낙Yeongnak 처치Church, 마이앵동Myeongdong 커씨드럴Cathedral, 대버텡Dabotap 퍼고우더Pagoda, 시오욱가텡Seokgatap 퍼고우더Pagoda, 시오욱구렴Seokguram 그라토우Grotto, 치웅Cheong 와Wa 데이Dae, 내셔널National 어셈블리Assembly, 더the 와이트White 하우스House, 티엔넨멘Tiananmen 스크스quare, 아이펠Eiffel 타워Tower, 엠파여Empire 스테이트State 빌딩Building, 스트리트St 피터'즈Peter's 버실리커Basilica 인in 로움Rome, 팰러스Palace 어브of 베어사이Versailles, 버킹햄Buckingham 팰러스Palace, 엡세터etc, 세이브드saved 안on 하아드hard 드라이브즈drives 언드and 업로드드uploaded 투to 웹web 서버즈servers. (경복궁, 충현교회, 순복음교회, 영락교회, 명동성당, 다보탑, 석가탑, 석굴암, 청와대, 국회, 백악관, 천안문, 에펠탑, 엠파이어스테이트빌딩, 로마의 성베드로성당, 베르사이유궁전, 버킹검궁전등의 건축물의 모습을 비디오카메라로 찍어 하드디스크에 저장해서 웹서버에 올린다). 디스This 이즈is 어a 웹web 비디오우video 아아트웍artwork 어브of 아아커텍처얼architectural 빌딩즈buildings 댓that 예니원anyone, 예니웨어anywhere 인in 더the 월드world 캔can 시see. (이것은 세계 어디에서나 누구라도 볼 수 있는 건축물 웹영상 작품이다). 그래주얼리Gradually, 디즈these 웹web 워크works 윌will 올소우also 비be 그랜터드granted 카피라이트copyright 언드and 비be 마너타이즈드monetized, 제너레이팅generating 레비뉴revenue 포어for 글로우벌global 아디언서즈audiences (점차 이 웹작품도 저작권이 부여되어 유료화해서 전세계를 대상으로 수익을 창출할 수 있게 될 것이다). 인In 더the 필드field 어브of 아아트art, 잇it 이즈is 파서벌possible 투to 턴turn 페인팅즈paintings 바이by 아아티스트스artists 서치such 애즈as 밀렛Millet, 매네이Manet, 고우Gogh, 김Kim 홍-duHong-do, 피카소우Picasso, 언드and 김Kim 키-창Ki-chang 인투into 웹web 워크works (미술분야에서 밀레의 그림, 마네의 그림, 고희의 그림, 김홍도의 그림, 피카소의 그림, 김기창의 그림등을 웹작품화 할 수 있다. 글씨 분야에서 추사 김정희의 글씨, 한석봉의 글씨등 각국의 유명 글씨인의 글씨를 웹 작품화 할 수 있다).

인In 더the 필름film 인더스트리industry, 업로딩uploading 페이머스famous 무비즈movies 안투onto 어a 웹web 서버server 애즈as 데이they 아아are 윌will 메이크make 뎀them 어a 웹web 아아트웍artwork. (영화분야에서는 유명 영화를 그대로 웹서버에 올리면 영화 웹 작품이 된다). 인In 더the 뮤직music 필드field, 업로딩uploading 구드good 뮤직music 투to 더the 웹web 캔can 크리에잇create 어a 뮤직music 웹web 아아트웍artwork 댓that 예니원anyone 캔can 리션listen 투to 프럼from 예니웨어anywhere. (음악분야에서는 좋은 음악을 웹에 올리면 어느 곳에서나 같은 음악을 들을 수 있는 음악 웹작품이 된다). 인In 더the 뮤직music 필드field, 데어there 아아are 엔들러스endless 파서빌러티즈possibilities 투to 크리에잇create 웹web 워크works, 서치such 애즈as 힘즈hymns, 클래식classical 뮤직music, 재즈jazz, 탱고tango, 팬조어리pansori, 게이저지엄gayageum, 피애노우piano, 바이얼린

violin, 심퍼니symphony 오케스트라orchestra, 언드and 이빈even 뮤직music 바이by 티네이지teenage 싱어즈singers 인in 더the 투싸우전즈2000s.(찬송가, 클래식, 재즈, 탱고, 판소리, 가야금, 피아노, 바이올린, 심포니오케스트라, 2000년 10대 가수등 음악 분야에서도 무궁무진하게 웹 작품을 만들 수 있다). 인In 더the 필드field 어브of 스포어트스sports, 레커즈records 어브of 베어리어스various 스포어트스sports 서치such 애즈as 풋볼football, 베이스볼baseball, 배스켓볼basketball, 스위밍swimming, 펜싱fencing, 핸드볼handball, 하키hockey, 스케이팅skating, 아이스ice 하키hockey, 박싱boxing, 레슬링wrestling, 태권도우taekwondo, 주도우judo, 옛세터etc 캔can 비be 턴드turned 인into 웹web 아아트웍스artworks.(스포츠분야에서도 축구, 야구, 농구, 수영, 펜싱, 핸드볼, 하키, 스케이트, 아이스하키, 복싱, 레슬링, 태권도, 유도등의 기록물을 웹 작품화 할 수 있다). 인In 더the 필드field 어브of 미디어media, 메니many 뉴즈news 오어거너제이션즈organizations 해브have 빌트built 데어their 웹사이트스websites, 위치which 아아are 라아줄리largely 웹-베이스트web-based 웍스.works. (언론 분야에서는 언론사 홈페이지가 구축되어 상당부분이 웹작품화되어있다). 올도우Although 디즈these 웹web 웍스works 아아are 커런틀리currently 프리free, 유저즈users 후who 올레디already 레커그나이즈recognize 더the 베너핏스benefits 어브of 퀵quick 대터data 서치search 언드and 리두스트reduced 트랜스퍼테이션transportation 카스트스costs 월will 라익리likely 비be 월링willing 투to 페이pay 포어for 뎀them 이빈even 이프if 데이they 비컴become 페이드paid 서버서즈services. (이 웹 작품들이 지금은 무료지만 자료검색의 신속성과 교통 비용절감효과 등을 볼 때 유료화하더라도 이미 그 효과를 알고 있는 사용자들은 유료로 사용하게 될 것이다). 옛At 댓that 타임time, 잇it 월will 제너레일generate 어a 서그니피컨트significant 어마운트amount 어브of 레버뉴revenue 바이by 타아거팅targeting 아디언서즈audiences 월워드worldwide. (이때는 전 세계를 대상으로 많은 수익을 창출하 게 될 것이다).

위We 해브have 리치트reached 어a 포인트point 웨어where 데어there 이즈is 어a 그로우잉growing 디맨드demand 포어for 콘텐츠content 댓that 캔can 비be 업로우드uploaded 투to 더the 와이드스프레드widespread 서버스service 네트워크networks 언드and 인터넷internet.(또한 광범위하게 확산되고 있는 서비스망, 인터넷망에 올릴 수 있는 내용물이 필요한 시점에 다다르고 있다). 더The 콘텐츠content 리콰일즈requires 어a 하이high 레벨level 어브of 아아티스틱artistic 칼러티quality 댓that 커스터머즈customers 워드would 프러퍼prefer.(이 내용물은 고객들이 선호할 만큼 높은 작품성을 요구하고 있다). 더The 데이day 월will 컴come 웬when 디즈these 웍스works 캔can 비be 업로우드uploaded 투to 디the 인터넷internet 서버스service 네트워크network 언드and 제너레일generate 서브스탠셜substantial 프라핏스profits. (이 작품을 인터넷 서비스망에 올려 많은 수익을 거둘 수 있는 날이 올 것이다).

잇It 이즈is 라익리likely 댓that 딜리셔스delicious 푸드food 애즈as 어a 웍work 어브of 아아트art, 이빈even 모어more 딜리셔스delicious 던than 케이에프시KFC 오어or 맥 다널'즈McDonald's 햄버거즈hamburgers, 월will 비be 커넥티드connected 투to 디the 인터넷internet 서버스service 네트워크network 언드and 캉커conquer 더the 글로우벌global 마아켓market. (KFC, 맥도날드 햄버거보다 더욱 맛있는 작품의 음식이 서비스인터넷망에 연결되어 전 세계 시장을 석권하게 될 것이다). 어A 소우사이이티society 웨어where 푸드food 아아트웍artwork, 서치such 애즈as 다이엣diet 프라이드fried 치킨chicken, 다이엣diet 버거burger, 김치kimchi 버거burger, 김치kimchi 피자pizza, 언드and 도운장doenjang 피자pizza, 아우차인즈outshines 케이에프시KFC 언드and 맥다널'즈McDonald's 버거즈burgers, 월will 이머지emerge 언드and 커넥트connect 투to 더the 글로우벌global 마아켓market 쓰루through 더the 서버스service 인터넷internet 네트워크network. (다이어트 후라이드치킨 작품, 다이어트 햄버거 작품, 김치햄버거 작품, 김치피자 작품, 된장피자 작품 등이 서비스 인터넷망에 연결되어 전 세계에 선풍을 일으키는 작품화 사회가 도래할 것이다).

3. 필즈Fields 댓that 슈드should 비be 턴드turned 인into 웍스works 어브of 아아트art (작품화되어야 할 분야)

애즈As 소우사이이티society 엔터즈enters 어a 하일리highly 센서티브sensitive 에어러era, 컨수머즈consumers' 퀄러테이티브qualitative 디맨즈demands 포어for 프라덕트스products 아아are 인크리싱글리increasingly 하이high. (사회가 고감도 사회로 들어감에 따라 소비자들의 제품에 대한 질적 요구수준은 점점 높아지고 있다). 인In 더the 케이스case 어브of 오어더네어리ordinary 구즈goods, 이빈even 이프if 데어there 이즈is 낫not 머치much 디퍼런스difference 인in 스페셜special 텍날리지technology, 더the 디자인design 이즈is 더the 베어리어별variable 댓that 더터먼즈determines 더the 퍼처스purchase 어브of 더the 프라덕트product. (일반 재화의 경우도 특별한 기술의 차이가 별로 크지 않은 경우 그 상품의 구매를 결정짓는 변수는 디자인이다). 디자인Design 더즈does 낫not 오운리only 러퍼refer 투to 프라덕트product 디자인design, 벗but 잇it 올소우also 엔컴퍼서즈encompasses 베어리어스various 필즈fields 서치such 애즈as 디자인ingdesigning 어a 컴퍼니'즈company's 오우버를overall 이머지image 시아이 코어퍼렛 이머지(CI/Corporate Image), 인티어리어interior 디자인design, 아아커텍처럴architectural 디자인design, 퍼블리싱publishing, 에더팅editing, 웹web 디자인design, 언드and 디자인ingdesigning 디the 익스터널external 언드and 인터널internal 인바이런먼트스environments 어브of 어a 컴퍼니company. (디자인은 비단 제품 디자인으로만 국한되는 것이 아니라 기업 전체의 이미지(CI/Corporate Image)를 디자인하는 기업의 내부, 외부환경을 디자인하는 인테리어, 건축디자인, 출판, 편집디자인, 웹디자인 등 다양한 분야로 확대된다). 애즈As 디자인design 비컴즈becomes 어a 크루셜crucial 팩터factor 인in 디터머닝determining 컴페티티브니스competitiveness, 디자인design 컨설팅consulting 컴퍼니즈companies 스페셜라이징specializing 인in 프러바이딩providing 프러페셔널professional 디자인design 컨설팅consulting 서버서즈services 아아are 이머징emerging. (이처럼 디자인작품이 경쟁력을 결정짓는 변수로 등장함에 따라 디자인 컨설팅을 전문적으로 해주는 디자인 컨설팅 회사들이 등장하고 있다). 인In 더the 퓨처future, 디the 임포터런스importance 어브of 디자인design 워크works 인in 더the 사이버스페이스cyberspace 어브of 디the 인터넷internet 윌will 비be 이빈even 모어more 엠퍼사이즈드emphasized (앞으로 인터넷상의 사이버공간에서의 디자인작품의 중요성은 더욱 크게 부각될 것이다).

더The 퍼스트first 에어리어area 댓that 니즈needs 투to 비be 턴드turned 인투into 워크works 어브of 아아트art 이즈is 살빙solving 피플'즈people's 프라블럼즈problems. (먼저 작품화되어야 할 분야는 사람들의 고민을 해결해 주는 일이다). 지저스Jesus 케임came 투to 디스this 어쓰earth 언드and 힐드healed 더the 식sick, 레이즈드raised 더the 데드dead, 언드and 메이드made 더the 파워풀powerful 이퀄equal. (예수께서 이 땅에 오셔서 하신 일은 병든 자를 고치고, 죽은 자를 살리고 권세자들을 평등하게 하셨다). 앳At 댓that 타임time, 퍼블릭public 어피ньopinion 호옵트hoped 포어for 어a 머사이어messiah 라익like 샘선 Samson 후who 워드would 어피어appear 언드and 리버레일liberate 주디어Judea 프롬from 로움Rome. (그때 여론은 구세주가 나타나서 유대를 로마로부터 해방시켜줄 힐센 삼손같은 사람이기를 바랐다). 하우에버However, 지저스Jesus 러브드loved 더the 식sick 언드and 푸어poor 이빈even 애즈as 히he 와즈was 비잉being 네일드nailed 투to 더the 크로스cross 투to 다이die. (그러나 예수님은 십자가에 못 박혀 죽어가면 서까지 병든자와 가난한 자를 사랑하셨다).

더The 필드field 댓that 힐즈heals 서퍼링suffering 시터전즈citizens 라익like 지저스Jesus 디드did 슈드should 비be 더the 퍼스트first 투to 비be 턴드turned 인투into 앤an 아아트art 폼form. (우리들도 예수님같이 고통받는 시민들을 치료하는 분야부터 먼저 작품화되어야 한다).

위We 슈드should 비be 프라블럼problem 살버즈solvers 후who 캔can 살브solve 더the 페인pain 언드and 컨선즈concerns 댓that 시터전즈citizens 아아are 페이싱facing, 저스트just 라익like 지저스Jesus 디드did. (우리들은 예수님처럼 시민이 겪고 있는 아픔과 고민을 해결해 주는 해결사이어야 한다). 지저스Jesus 살브드solved 더the 디퍼컬티즈difficulties, 서퍼링즈sufferings, 언드and 워이즈worries 댓that 더the 시터전즈citizens 워were 페이싱facing, 에네이벌링enabling 뎀them 투to 리드lead 어a 해피happy 라이프life. (예수님께서는 시민이 겪고 있는 어려움과 고통과 고민을 해결해서 그들에게 행복한 삶을 영위하도록 해주셨다). 더

The 필즈fields 댓that 살브solve 더the 페인즈pains 언드and 스트러글즈struggles 어브of 커스터머즈customers 언드and 프러바이드provide 뎀them 원with 어a 해피어happier 라이프 life 슈드should 비be 더the 퍼스트first 투to 비be 디벨럽트developed 인투into 워크works 어브of 아아트art, 저스트just 라익like 더the 웨이way 지저스Jesus 헬프트helped 피플 people 원with 데어their 서퍼링즈sufferings 언드and 디퍼컬티즈difficulties 쓰루through 히즈his 스몰small 액트스acts 어브of 카인드너스kindness. (작은 예수님의 모습이 되어 고객이 겪고 있는 아픔과 고민을 해결해주는 분야부터 작품화되어야 한다). 투To 어치브achieve 디스 this, 위we 니드need 투to 애스크ask 퀘스천즈questions 투to 언더스탠드understand 윗 what 더the 커스터머'즈customer's 페인pain 포인트스points 아아are. (이렇게 하기 위해서는 고객의 아픔이 무엇인지 질문을 통해서 알아야 한다).

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

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

더The 스트렝쓰strength 어브of 더the 유나이티드United 스테이트스States, 위치which 이즈is 랭크트ranked 넘버number 원one 인in 내셔널national 컴페티티브니스competitiveness, 락이즈lies 인in 잇스its 인벤션invention 언드and 패턴팅patenting 파워power 베이스트based 안on 디the 아이디어즈ideas 어브of 잇스its 시티전즈citizens, 서치such 애즈as 더the 넘버 number 어브of 애커데믹academic 페이퍼즈papers 언드and 패턴트patent 애플리케이션즈 applications. (국가경쟁력 1위의 미국의 힘은 국민의 논문저작수, 특허출원수 등의 아이디어에 의한 발명작품력이다). 이그잼플즈Examples 어브of 디스this 인클루드include 인벤션즈 inventions 바이by 컴퍼니즈companies 서치such 애즈as 마이크로소프트Microsoft, 인텔 Intel, 홀릿Hewlett 패커드Packard, 쓰리엠3M, 맥도날'즈McDonald's, 아이비엠IBM, 보잉 Boeing, 언드and 제너럴General 일렉트릭Electric. (그 예는 빌게이츠의 마이크로 소프트사, 인텔사, 휴렛 팩커드사, 3M사, 맥도널드햄버거사, IBM사, 보잉사, 제너럴일렉트로닉사 등의 발명품에 의해서이다). 더The 탑top컴퍼니company 인in 디the 어스US 비즈니스business 월드world 체인저즈changes 어바우트about 에브리every 파이프five 이어즈years, 원with 어a 뉴new 벤처venture 컴퍼니company 테이킹taking 더the 리드lead. (미국의 재계 1위 기업은 약 5년마다 새로운 벤처기업이 차지한다).

웬When 루킹looking 앳at 디스this, 내셔널national 컴페티티브니스competitiveness 파워 (Power) 이즈is 디터먼드determined 바이by 더the 스쿼스square 어브of 이치each 시티전'즈 citizen's 아이디어idea 아이디어(Idea), 더the 넘버number 어브of 시티전즈citizens 넘버 (Number), 언드and 디the 애버리지average 액티브active 타임time 어브of 이치each 시티전 citizen 타임(Time). (이것을 볼 때 국가경쟁력(Power)은 각국민의 아이디어(Idea)의 제곱, 국민숫자(Number), 각국민의 평균 활동시간(Time)으로 결정된다). 이프If 위we 워were 투to 익스프레스express 디스this 애즈as 어a 포어머러formula, 잇it 워드would 비be 애즈as 팔로우즈follows. (이것을 수식으로 표현하면 다음과 같다). 더The 유닛unit 어답터드adopted 이즈is 맨파워[manpower], 위치which 렘퍼져스represents 디the 인텐저벌intangible 파워power 어브of 원one 퍼션person. (단위는 한사람의 무형 유형의 힘인 [인력]을 채택했다.)

내셔널National 컴페티티브니스competitiveness $P = I^2 * N * T$ [맨파워manpower]
(국가경쟁력 $P = I^2 * N * T$ [인력])

비포어Before 디the 에어러era 어브of 어a 소우사이이티society 댓that 벨류즈values 크리에이티비티creativity, 코어리어'즈Korea's 내셔널national 컴페티티브니스competitiveness 쿠드could 비be 캘컬레이터드calculated 유징using 더the 포어멀러formula 원with 어a 코어리언Korean 파펠레이션population 넘버number 어브of 피프티원51 밀런million 피플people. 더The 캘컬레이션calculation 워드would 비be, (작품화사회 이전의 한국의 국가경쟁력은 위 수식에 한국인 국민숫자 5,100 만 명을 대입한다. 이때의 계산은),

비포어Before 디the 에어러era 어브of 디the 아아터퍼케이션Artification 소우사이이티Society, 더the 내셔널national 컴페티티브니스competitiveness 어브of 코어리어Korea
 $P1 = I^2 \times 51,000,000 \times T$ [맨파워manpower]
 (작품화사회 이전 국가경쟁력 $P1 = I^2 \times 51,000,000 \times T$ [인력] 이다).

코어리어'즈Korea's 내셔널national 컴페티티브니스competitiveness 애프터after 더the 페인팅painting 소우사이이티society 리플레이시즈replaces 더the 넘버number 어브of 피플people 어라운드around 더the 월드world 원with 디the 어버브above 포어멀러formula. (작품화사회 이후의 한국의 국가경쟁력은 위 수식에 전세계인의 국민숫자 80 억명을 대입한다). 더The 리전reason 포어for 디스this 이즈is 애즈as 팔로우즈follows. (그 이유는 다음과 같다). 와일while 인포메이션information 이즈is 어a 패시브passive 엔터티entity 댓that 이즈is 유즈드used, 아아트art 이즈is 앤an 액티브active 엔터티entity 댓that 캔can 인스파이어inspire. (정보는 이용당하는 수동체이지만, 작품은 감동시키는 능동체이다). 아아트Art 해즈has 더the 파워power 투to 무브move 피플people 어라운드around 더the 월드world 사이멀테이니어슬리simultaneously. (작품은 능동적으로 전세계인을 동시에 감동시키는 위력을 가지고 있다). 아아트Art 해즈has 디the 어빌리티ability 투to 터치touch 더the 하아트스hearts 어브of 디the 인타여entire 글로브global 파펠레이션population 어브of 에이8 빌런billion, 웨래즈whereas 인포메이션information 이즈is 오온리only 유틸라이즈드utilized 바이by 어a 퓨few 피플people. (작품은 전세계 80억 인구가 어우러져 감동하게 하고, 정보는 몇 명만 이용한다).

인In 더the 프리-마던pre-modern 소우사이이티society, 더the 리전reason 와이why 오온리only 더the 시터전즈citizens 워were 컨시더드considered 애즈as 디the 에커나믹economic 파펠레이션population 와즈was 시멀러similar 투to 디the 오어러전origin 어브of 디the 인포메이션information 댓that 오온리only 어a 퓨few 피플people 원티드wanted 투to 유즈use 시크리틀리secretly. 잇It 와즈was 더the 칸셉트concept 댓that 오온리only 더the 시터전즈citizens 슈드should 리브live, (작품화사회 이전에는 자국민만을 경제 인구로 본 이유는 몇몇 명만이 은밀히 사용하려는 정보의 어원에서 나타나듯이 자국민만 살아야 된다는 개념이었으나), 하우에버However, 인in 더the 마던modern 소우사이이티society 웨어where 아아트art 이즈is 엠퍼사이즈드emphasized, 잇it 이즈is 더the 칸셉트concept 댓that 피플people 어라운드around 더the 월드world 슈드should 리브live 해펠리happily 바이by 비잉being 무브드moved 바이by 아아트art. (작품화사회는 온 세계인이 작품의 감동을 받으며 행복하게 살아야 된다는 개념이다). 데어포어Therefore, 애프터after 디the 에어러era 어브of 더the 컬처culture 어브of 워크works, 더the 내셔널national 파펠레이션population 슈드should 비be 컨시더드considered 애즈as 더the 월드world 파펠레이션population. (그러므로 작품화사회 이후의 국민숫자는 전세계인으로 보아야 한다). 더The 내셔널national 컴페티티브니스competitiveness 어브of 코어리어Korea 애프터after 디the 에어러era 어브of 더the 컬처culture 어브of 워크works 캔can 비be 익스프레스트expressed 애즈as 피투P2 아이투 I^2 에이8 빌런8,000,000,000 티T 맨파워[manpower]. (작품화사회 이후의 국가경쟁력 $P2 = I^2 \times$

8,000,000,000 × T[인력]이다).

디The 인크리스increase 인in 내셔널national 컴페티브니스competitiveness 애프터after 더the 컬처럴cultural 엔라이텐먼트enlightenment 소우사이이티society 이즈is 랩러젠터드represented 바이by 더the 그로우쓰growth 레이트rate 케이K 피투P2 피원P1, 위치which 이즈is 이퀄equal 투to 원헌드러드피프티세븐157. (작품화사회 이후가 이전보다 국가경쟁력 증가율 $K = P2 / P1 = 157$ 이다). 디스This 민즈means 댓that 내셔널national 컴페티브니스competitiveness 인크리스트increased 바이by 원헌드러드피프티세븐157 타임즈times 웬when 더the 컬처럴cultural 엔라이텐먼트enlightenment 소우사이이티society 와즈was 인트러두스트introduced. (즉 157배만큼의 국가경쟁력이 작품화사회가 올 때 증가된다).

쓰루아웃Throughout 더the 파이브싸우전드5,000 이어즈years 어브of 코어리언Korean 히스토리history, 위we 해브have 러브드loved 언드and 서브드served 아우어our 네이버링neighboring 컨트리즈countries 위다우트without 인베이딩invading 뎀them. (5000년 코리아 역사동안 우리는 이웃 나라들을 사랑하고 섬겼을지언정, 침략하지 않았다). 애즈As 어a 리절트result, 올all 네이션즈nations 해브have 컴come 투to 러브love 코어리어Korea 언드and 코어리언Korean 아아트웍artwork. (그렇기에 모든나라들이 한국을 좋아하고 한국작품을 좋아한다). 리센트Recent 글로우벌global 파퓰러리티popularity 어브of 더the 코어리언Korean 웨이브wave 퍼나머난phenomenon 이즈is 어a 테스트먼트testament 투to 디스this. (최근 전세계적인 한류열풍 현상이 이를 입증하고 있다). 데어포어Therefore, 아우어our 소우사이이티society 어브of 아아티스틱artistic 플러리싱flourishing 이즈is 더the 컬머네이션culmination 어브of 파이브싸우전드5,000 이어즈years 어브of 뮤추얼mutual 트러스트trust 언드and 구윌goodwill. (그렇기에 5000 년동안의 고진감퇴를 꽃 피울 우리의 작품화 사회이다).

3.6 아이디어Ideas 포어for 워쉽Worship 서버스Service 비즈너스Business (제사 예배 사업 아이디어)

인In 더the 디스턴트distant 퓨처future, 더the 피프쓰fifth 디멘션dimension 어브of 더the 스피어리추얼spiritual 월드world 윌will 그래주얼리gradually 익스팬드expand. (먼 미래에는 5차 계의 영혼의 세계가 점차 확장되리라). 데어There 이즈is 어a 패서지passage 인in 더the 바이벌Bible 댓that 리즈reads, 데이They 윌will 플레이play 더the 라이어lyre 언드and 하아프harp, 언드and 탬버린즈tambourines 언드and 카스타넷스castanets 윌will 비be 플레이드played, 언드and 데이they 윌will 댄스dance 투to 더the 뮤직music. (성경에 이런 글이 있다. "비파와 수금과 소고(통소와 북)치며 춤추며 노래하리라). 인In 더the 디스턴트distant 퓨처future, 워쉽worshiping 가드God, 조이펄리joyfully 댄싱dancing, 싱잉singing, 언드and 매칭matching 리듬즈rhythms 윌will 비컴become 메이저major 인더스트리즈industries. (먼 미래는 하나님께 예배드리며 즐겁게 춤추며 노래하며 장단 맞추는 일이 주요 산업이 될 것이다).

원One 어브of 더the 리전즈reasons 와이why 잇it 이즈is 디퍼컬트difficult 투to 빌리브believe 인in 가드God 인in 코어리어Korea 이즈is 비카즈because 피플people 피어fear 댓that 빌리빙believing 인in 가드God 윌will 프리벤트prevent 뎀them 프럼from 퍼포어밍performing 앤세스트럴ancestral 라잇스rites 언드and 코즈cause 어a 리프트rift 윌with 데어their 앤세스터즈ancestors. (우리나라에서 하느님을 믿기 어려운 이유 중의 한가지는 하느님을 믿으면 제사를 못 드리게 해서 조상과 단절하는 것이 싫어서, 하느님을 안믿는다는 하소연을 자주 듣곤 했다).

디The 오써author 웬트went 투to 처치church 윌with 히즈his 허her 파더father 후who 해드had 빈been 어텐딩attending 처치church 윌with 히즈his 허her 그랜드머더grandmother 신스since 차일드후드childhood. (저자는 할머니와 함께 유아때부터 교회에 다녔던 아버지를 따라 교회에 다녔다). 웬When 아이I 와즈was 인in 엘러멘트리elementary 스쿨school, 마이my 파더father 워드would 프리페어prepare 푸드food 언드and 라이트write 더the 네임즈names 어브of 아우어our 앤세스터즈ancestors 안on 더the 월wall 투to 오퍼offer 뎀them

어a 머모어리얼memorial 서버스service 안on 디the 애너버서리anniversary 어브of 데어 their 데쓰sdeaths. (내가 초등학교에 다닐 때 아버지는 할아버지 제삿날이면 음식을 차려놓고 벽에 지방을 써 붙이고 제사예배를 드리곤 했다). 마이My 파더father 유즈드used 투to 라이트write 디즈these 워즈words 안on 더the 월wall. (아버지는 그 지방에 이렇게 쓰곤 했다).

가드God→ 애덤Adam → 이브Eve → 노우어Noah → 셈Shem→ 땡건Dangun/
와이먼Wiman/ 광게이토우Gwanggaeto/ 융 몽-주Jung Mong-ju/ 나미Nami
→그레이트Great 그랜드페런트스grandparents → 그랜드-페런트스Grandparents
→ 페런트스Parents (하나님 → 아담 → 하와 → 노아 → 셈 →
단군/위만/광개토/정몽주/남이
→ 고조부모 → 조부모 → 부모)

마이My 파더father 유즈드used 투to 프리페어prepare 푸드food 언드and 라이트write 어a 메서지message 안on 어a 피스piece 어브of 페이퍼paper 투to 오퍼offer 잇it 투to 아우어 our 앤세서즈ancestors. (이렇게 지방을 써놓고 우리 형제자매를 참석시키고 제사예배를 드렸다). 디The 오어더order 어브of 디the 앤세스트럴ancestral 라잇srites 와즈was 애즈as 팔로우즈follows 힘hymn 싱잉singing, 사일런트silent 프레이어prayer, 레서테이션recitation 어브of 디the 어포설'즈Apostle's 크리드Creed, 힘hymn 싱잉singing, 프레이어prayer, 리딩reading 어브of 더the 스크립처scripture, 프레이어prayer, 힘hymn 싱잉singing, 보우잉bowing 투to 가드God 더the 크리에이터Creator, 언드and 리사이팅reciting 더the 로어'즈Lord's 프레이어Prayer. (제사 예배순서는 찬송, 묵도, 사도신경, 찬송, 기도, 성경말씀, 기도, 찬송, 하나님 조상께 절, 주기도문 순서로 진행되었다). 인In 디the 오어더order 어브of 프라스트레이션prostration, 데이they 샤우터드shouted 락우들리loudly, 가드God, 더the 크리에이터Creator 어브of 헤븐Heaven 언드and 어쓰Earth!' (절하는 순서에서는 "천지 창조주 하나님"이라고 큰 목소리로 외쳤다). 애프터After 디스this 리추얼ritual, 어a 누new 호옵hope 어오우zarose. (이 제사예배를 드리고 나면 새로운 희망이 솟구쳤다). 잇It 이즈is 호옵thoped 뎃that 디즈these 리추얼ritual 워쉽worship 서버스services 월will 플레이play 어a 캐탈리틱catalytic 로울role 인in 리딩leading 난-빌리버즈non-believers 투to 비컴become 빌리버즈believers. (이러한 제사예배 사업이 불신양자를 신앙인으로 인도하는데 촉매역할을 하리라 기대된다). 더The 워쉽worship 서버스service 캔can 비be 콜드called 어a 새크러피셜sacrificial 워쉽worship 서버스service 프라젝트project. (여기에서 지방을 붙이고 드리는 예배를 제사예배 사업이라 할 수 있다). 데어There 아아are 울소우also 처치즈churches 뎃that 유use 드럼즈drums, 일렉트라닉electronic 오어건즈organs, 언드and 어더other 인스트러먼트스instruments 투to 오퍼offer 프레이즈praise 투to 가드God 두링during 워쉽worship 서버스services. (그리고 예배시간에 드럼, 전자울겐 등의 수금과 비파를 하나님께 찬양 드리는 교회도 있다). 인클루딩Including 드럼즈drums, 쟁우janggu, 심벌즈cymbals, 언드and 공즈gongs 인in 더the 워쉽worship 서버스service 마이트might 메이크make 가드God 이빈even 모어more 플리즈드pleased 윈with 디the 오퍼링offering 어브of 더the 새크러피시스 sacrifice, 도운'tdon't 유you 씽크think 소우so? (여기에 북, 장구, 징, 팽과리도 참석시키면 하느님이 좀 더 기쁘게 제사예배를 받아 주지 않을까)? 인커러징Encouraging 서치such 새크러피셜sacrificial 워쉽worship 쓰루아웃throughout 디the 인타여entire 처치church 캔can 리드lead 아우어our 인타여entire 네이션nation 투to 빌리브believe 인in 가드God, 언드and 더스thus, 아우어our 랜드land 캔can 비be 리스토어드restored 투to 앤an 이던-라익Eden-like 페어러다이스paradise 웨어where 헤븐heaven 이즈is 리얼라이즈드realized. (이러한 제사 예배를 전교회적으로 장려 해서 우리 민족 모두가 하느님을 믿어야 이 땅에 천국이 이루어져 에덴동산으로 되돌아갈 수 있다).

왓What 이즈is 더the 리전reason 와이why 사우쓰South 코어리어Korea 이즈is 베테rbetter 오프off 던than 노어쓰North 코어리어Korea? (남한이 북한보다 잘사는 원인은 무엇일까)? 데어There 아아are 투two 메인main 리전즈reasons 와이why 사우쓰South 코어리어Korea

이즈is 베테better 오프off 던than 노어쓰North 코어리어Korea. (남한이 북한보다 잘사는 이유는 다음 두 가지로 생각해 볼 수 있다).

퍼스틀리Firstly, 사우스South 코어리어Korea 해즈has 이스태블리쉬트established 처치즈churches 언드and 빌리브즈believes 인in 가드God 웰well, 언드and 더스thus 러시브즈receives 메니many 인스퍼레이션즈inspirations 아이디어즈(ideas) 프럼from 가드God.(첫째, 남한은 교회를 세우고 하느님을 잘 믿어 하나님으로부터 많은 영감(아이디어)을 받는다).

세컨들리Secondly, 사우스South 코어리어Korea 해즈has 안트럽러너즈entrepreneurs. (둘째, 남한은 기업가가 있다).

데어There 아아are 메니many 씽즈things 댓that 사우스South 코어리어Korea 해즈has 댓that 노어쓰North 코어리어Korea 올소우also 해즈has, 벳but 노어쓰North 코어리어Korea 이즈is 스틸still 레스less 디벨롭트developed 던than 사우스South 코어리어Korea. (그 외에 남한에 있는 것은 북한에도 다 있는데 북한이 남한보다 못산다).

투To 퍼더further 임프루브improve 더the 퀄리티quality 어브of 라이프life 인in 사우스South 코어리어Korea, 잇it 이즈is 네서세어리necessary 투to 퍼더further 스트렝썬strengthen 더the 투two 어포어멘션드aforementioned 팩터즈factors. (남한이 더 잘 살게 하기 위해서는 위 두 가지를 더욱 확충해야 한다). 사우스South 코어리어Korea, 윌with 잇sits 처치즈churches 언드and 릴리저스religious 프랙티시즈practices, 텐즈tends 투to 해브have 어a 하higher 스탠더드standard 어브of 리빙living 컴페어드compared 투to 노어쓰North 코어리어Korea, 웨어where 서치such 프랙티시즈practices 아아are 리스트릭터드restricted. (교회가 있고 예배를 드리는 남한은 그렇지 않은 북한보다 잘 산다). 더The 파운데이션foundation 포어for 어a 컨트리country 투to 비be 에이벌able 투to 스탠드stand 톨tall 윌with 셸프-리스펙트self-respect 락익like 더the 유나이티드United 스테이트스States 오어or 프랜스France 이즈is 투to 워쉽worship 가드God. (미국, 프랑스처럼 자존자강할 수 있는 국가의 초석은 하느님께 예배드리는 일이다). 투To 어치브achieve 디스this, 메니many 처치즈churches 니드need 투to 비be 이스태블리쉬트established 언드and 애즈as 메니many 시터전즈citizens 애즈as 파서벌possible 니드need 투to 빌리브believe 인in 가드God. (그렇기 위해서는 많은 교회가 세워져야하고 가능한 많은 국민이 하느님을 믿어야 한다). 아이I 프레이pray 댓that 디스this 새크리피셜sacrificial 워쉽worship 윌will 브링bring 어스us 클로우서closer 투to 가드God. (이 제사예배가 우리들을 하느님께 좀 더 가까이 갈 수 있게 하기를 빈다). 더The 라인line 메이May 가'즈God's 프러텍션protection 비be 어판upon 아우어our 네이션nation 포어for 이터너티eternity! 인in 더the 사우스South 코어리언Korean 내셔널national 앤섬anthem 랩러젠트srepresents 디the 애스퍼레이션aspiration 포어for 더the 코어리언Korean 피플people 투to 비컴become 어a 리딩leading 네이션nation 인in 더the 월드world 인in 더the 가드-센터드God-centered 새크리피셜sacrificial 워쉽worship 무브먼트movement. (애국가 중 - "하느님이 보호하사 우리나라 만세!"는 한국 민족이 전 세계적으로 하느님 제사예배 사업을 주도하는 민족이 되리이다). 비하인드Behind 더the 날리지-knowledge-based 소우사이이티society 라이즈lies 디the 이디닉Edenic 페어러다이스paradise. (지식 작품화 사회 뒤로 에덴동산이 있다). 엔터링Entering 더the 가아던Garden 어브of 이던Eden 쓰루through 어a 소우사이이티society 어브of 날리지knowledge 커머셜리제이션commercialization 윌will 열라우allow 어스us 투to 리브live 퍼레버forever 위다우트without 다이잉dying. (작품화 사회를 통해서 에덴동산으로 진입했을 때 우리는 죽지 않고 영원히 살 것이다).

3.7 아이디어즈Ideas 포어for 무비Movie 언드and 씬Theme 파아크Park 비즈너스Business (영화와 주제공원 사업 아이디어)

3.7.1. 필름Film(영화)

더The 하이-퍼포어먼스high-performance 디지털digital 카메라camera 포어for 무비movie 슈팅shooting, 위치which 유즈드used 투to 비be 익스펜시브expensive, 해즈has 비컴

become 어포어더별affordable 디즈these 데이즈days, 메이킹making 잇it 앤an 에어러era 웨어where 에니원anyone 캔can 쏷shoot 어a 무비movie. (고가였던 고성능 영화촬영 디지털 카메라가 요즘은 저렴해져서 누구나 영화를 찍을 수 있는 시대가 되었다).

어A 비기너beginner 필메이커filmmaker 후who 크리에이트creates 비디오투videos 포어for 저널리스트journalistic 퍼퍼서즈purposes 이즈is 콜드called 어a 비디오투Video 저널리스트Journalist. (초보 영화제작인을 비디오 저널리스트(Video Journalist)라 부른다). 잇 이즈 콜드 비제이 애즈 앤 어브리비에이션. It is called VJ as an abbreviation. (약어로 VJ 라고 부른다).

이프If 서원someone 비쥬라이지즈visualizes 데어their 퓨처future 드림dream 쓰루through 어a 무비movie, 잇it 캔can 브링bring 더the 드림dream 클로우서closer 투to 리얼리티reality. (자기가 펼쳐보고 싶은 미래의 꿈을 영화로 만들어 보이면 훨씬 그 꿈이 앞당겨 이룩 될 수 있다). 쓰루Through 무비즈movies, 위we 캔can 쇼우케이스showcase 어a 퓨처future 리얼리티reality 댓that 캐낫cannot 비be 어치브드achieved 인in 어a 쇼어트short 피어리어드period 어브of 타임time 언드and 프리젠트present 잇it 인in 앤an 엔조이어별enjoyable 웨이way 위썬within 어a 버추얼virtual 리얼리티reality. (단 시간에 이를 수 없는 미래현실을 영화라는 가상현실로 재미있게 보여줄 수 있다).

이프If 더the 플랏plot 어브of 더the 무비movie 캔can 터치touch 언드and 임프레스impress 더the 제너럴general 아디언스audience 후who 와쳐즈watches 잇it, 덴then 잇it 이즈is 워쓰worth 쇼우잉showing 뎀them 더the 버추얼virtual 리얼리티reality 댓that 캐낫cannot 비be 어치브드achieved 인in 어a 쇼어트short 피어리어드period 어브of 타임time. (그 영화를 보아줄 일반인들을 감동시킬만한 줄거리라면 말이다). 이빈Even 애머터-메이드amateur-made 필름즈films 캔can 어느earn 어a 랏lot 어브of 머니money 바이by 디스트리뷰팅distributing 뎀them 월드와드worldwide 이프if 데이they 캔can 프러바이드provide 이너프enough 이모우셔널emotional 임팩트impact 투to 데어their 아디언서즈audiences. (아마추어가 만들 영화일지라도 독자들에게 감동만 줄 수 있다면 전세계에 이 영화를 배포 하여 큰 돈을 벌 수 있다). 하우에버However, 더the 플랏plot 어브of 더the 무비movie 머스트must 비be 에이별able 투to 무브move 언드and 인스파이어inspire 오어더네어리ordinary 피플people, 언드and 더the 비쥬얼visuals 머스트must 올소우also 비be 에이별able 투to 이모우셔널리emotional 임팩트impact 뎀them 어코어딩according 투to 더the 플랏plot. (단, 이 영화의 줄거리가 일반인들을 감동시킬 수 있으며, 그 영상도 줄거리에 맞게 일반인들을 감동시켜야 할 것이다). 투To 메이크make 어a 베테better 무비movie, 원one 니즈needs 투to 프리페어prepare 베어리어스various 엘러먼트elements 서치such 애즈as 디자인design, 더렉션direction, 캐릭터characters, 플랏plot 스트럭처structure, 카스툼즈costumes, 라이팅lighting, 스페셜special 이펙트seffects, 언드and 셋set 디자인design. (보다 영화를 잘 만들기 위해서는 디자인, 연출, 캐릭터, 줄거리 구성, 복장, 조명, 특수효과, 무대장치세트 등을 준비해야 한다).

바이By 터닝turning 디the 이큅먼트equipment 언드and 디바이서즈devices 유즈드used 포어for 석세스풀successful 필름film 프러덕션production 인투into 씬theme 파아크스sparks, 잇it 이즈is 파서별possible 투to 제너레이generate 어디셔널additional 레버뉴revenue 비얀드beyond 디the 인컴income 프럼from 필름films. (성공적인 영화제작 장치와 기구들을 주체 공원화해서 영화수입이외에 부가수 입도 올릴 수 있다). 인it 어디션addition, 잇it 이즈is 올소우also 파서별possible 투to 인크리스increase 레버뉴revenue 프럼from 캐릭터character 라이선싱licensing 머천다이징(merchandising). (또한, 캐릭터(상징물) 수입도 올릴 수 있다).

<케이스Case 스터디study (사례) 3.7.1> 더The 글로우벌global 히트hit 애니메이션animated 무비movie 머리'즈Marie's 스토어리Story (세계 제패 애니메이션 영화 '마리 이야기')

어A 투-스토어리two-story 트러디셔널traditional 코어리언Korean 하우스house 로우케이터드located 인in 악수-동Ok-su-dong, 서울Seoul. (서울 옥수동의 한 갈빗집 건물 2층). 인In 어a 스페이스space 어브of 어바우트about 피프티50 파이웅pyeong, 더스트-커버드

dust-covered 컴퓨터computers 워were 스캐터드scattered 어라운드around. (50평 남짓한 공간에 먼지가 뿌얇게 쌓인 컴퓨터들이 이리저리 널려 있었다). 언틸Until 텐10 먼쓰months 어고우ago, 디스this 플레이스place 와즈was 웨어where 더전dozens 어브of 애니메이터animators 에잇ate 언드and 슬랩트slept 와일while 드로잉drawing 신즈scenes 포어for 애니메이티드animated 필름즈films. (10개월 전까지만 해도 수십명의 애니메이터들이 먹고 자면서, 만화영화 장면을 그리던 곳이다). 디스This 이즈is 디the 오퍼스office 어브of 시'즈C's 엔터테인먼트Entertainment, 더the 프러덕션production 컴퍼니company 비하인드behind 더the 피쳐feature 애니메이션animation 필름film 메어리Mary 언드and 더the 위치'즈Witch's 플라워Flower, 웨어where 더전dozens 어브of 애니메이터animators 유즈드used 투to 워크work 언드and 드로draw 애니메이티드animated 신즈scenes 포어for 더the 무비movie 언틸until 어바우트about 텐10 먼쓰months 어고우ago. (바로 장편 애니메이션 '마리 이야기' 제작사인 '씨즈엔터테인먼트' 사무실이다). 인In 댓that 스페이스space, 더the 피쳐feature 필름film 캐터고어리category 그랜드grand 프라이즈-위닝prize-winning 애니메이션animation 필름film 머리'즈Marie's 스토어리Story' 와즈was 본born 앳at 더the 투싸우전드투2002 애니시Anecy 인터내셔널International 애니메이션Animation 페스티벌Festival. (그 공간에서 '2002 앙시 국제애니메이션페스티벌'의 장편부문 그랑프리 수상작 '마리 이야기'가 탄생했다). 디The 애니시Anecy 인터내셔널International 애니메이션Animation 필름Film 페스티벌Festival 인in 프랜스France 이즈is 어a 프레스티저스prestigious 이벤트event 노운known 애즈as 더the 캔즈Cannes 필름Film 페스티벌Festival 어브of 디the 애니메이션animation 월드world. (프랑스 앙시 페스티벌은 '세계 애니메이션계의 칸 영화제'라고 불릴만큼 권위있는 행사다). 프러두서Producer 초이Choi 윤-화Eun-hwa, 후who 와즈was 가아딩guarding 디the 오퍼스office 얼로운alone, 세드said, 원스Once 더the 필름film 와즈was 컴플리터드completed, 위we 해드had 투to 세이say 구드바이goodbye 투to 어바우트about 씨디30 익스터널external 애니메이터animators 원with 흠whom 위we 해드had 워크worked 클로우스리closely 포어for 투two 이어즈years, 언드and 오운리only 파이브five 피플people 프럼from 아우어our 컴퍼니'즈company's 플래닝planning 팀team 리메인드remained. (혼자 사무실을 지키던 최은화 프로듀서는 "작품이 완성되자, 2년간 한술밥 먹던 외부 출신 애니메이터 30여명과는 이별하고, 기획 인력인 우리 회사 사람 5명만 남았다"고 말했다). 서치Such 어a 신scene 이즈is 언퍼밀르여unfamiliar 인in 더the 더메스틱domestic 애니메이션animation 인더스트리industry. (이 같은 풍경은 국내애니메이션업계에서는 낯설다). 모우스트Most 애니메이션animation 프러덕션production 컴퍼니즈companies 인in 코어리어Korea 아아are 유즈드used 투to 해빙having 더전dozens 오어or 헝드러즈hundreds 어브of 애니메이터animators 워킹working 안on 사이트site 투to 드로draw 카아툰즈cartoons. (대부분의 국내 애니메이션 제작사는, 수십 수백명의 애니메이터가 상주하면서 만화를 그리는 데 익숙해 있다). 비카즈Because 모우스트most 더메스틱domestic 애니메이션animation 프러덕션production 컴퍼니즈companies 해브have 메이드made 어a 리빙living 애즈as 서브컨트랙터즈subcontractors 후who 드로draw 픽처즈pictures 어브of 워크works 플랜드planned 바이by 어메리칸American 언드and 재퍼니즈Japanese 컴퍼니즈companies, 래더rather 던than 크리에이팅creating 데어their 오운own 어이저널original 워크works. (직접 기획한 창작물 대신, 대부분 미국과 일본업체가 기획한 작품의 그림을 대신 그려주는 하도급업체로 먹고 살았기 때문이다). 디The 애니메이션animation 인더스트리industry 인in 코어리어Korea 와즈was 레이버-인텐시브labor-intensive (한국의 애니메이션은 '노동집약적' 산업이었다). 인In 스파이트spite 어브of 비잉being 어a 놀리newly 이스태블리쉬드established 애니메이션animation 컴퍼니company 원with 노우no 애니메이터animators, 어a 퍼스트-타임first-time 디렉터director 후who 챌런지드challenged 힘셀프himself 투to 메이크make 어a 피쳐-렌크쓰feature-length 애니메이션animation, 디즈these 투two 인처즈Inchers 루키즈rookies 팀드teamed 업up 언드and 크리에이터드created 더the 워크work 머리'즈Marie's 스토어리Story, 위치which 원won 인터내셔널international 어워어즈awards 인in 데어their 퍼스트first 어템프트attempt. (한데 애니메이션 인력이 1명도 없는 신생 제작사, 장편 애니메이션에 처음 도전한 감독, 이 두 '왕초보'가 손잡고 만든 작품 '마리 이야기'가 첫 도

전에서 국제적인 상을 타냈다). It 와즈was 어a 피버털pivotal 모우먼트moment 댓that 게 이브gave 어a 그레이트great 호옵hope 투to 더the 스트러글링struggling 애니메이션 animation 인더스트리industry 인in 코어리어Korea, 위치which 해드had 빈been 마이어드mired 인in 어a 센스sense 어브of 디피트defeat 듀due 투to 롱텀long-term 서브컨트랙팅 subcontracting 워work. (오랜 하도급 작업으로 패배 의식에 빠져있던 국내 애니메이션 업계에 커다란 희망을 안겨다주는 일대 '사건'이었다).

더The 키key 투to 더the 석세스success 어브of 머리'즈Marie's 스토어리Story 와즈was 더the 매너지먼트management 스트래티지strategy 댓that 브로욱broke 더the 놈norm 인in 원one 워드word. ('마리 이야기'의 성공 비결은 한마디로 관행을 파괴한 '경영전략'에 있다). 더The 석세스success 어브of 머리'즈Marie's 스토어리Story 라이즈lies 인in 어a 매너지먼트management 스트래티지strategy 댓that 브로욱broke 어웨이away 프럼from 컨벤션 convention, 캐릭터라즈characterized 바이by 어a 플렉서벌flexible 오어거너제이셔널 organizational 스트럭처structure 웨어where 이치each 멤버member 프리리freely 컨트리뷰티드contributed 아이디어즈ideas, 어a 비즈니스business 스트래티지strategy 댓that 유틸라이즈utilized 아웃소어싱outsourcing, 언드and 보울드bold 어템프츠attempts 투to 브레이크break 쓰루through 컨벤셔널conventional 바운더리boundaries. (구성원 한 사람 한 사람이 자유롭게 아이디어를 뽐내내는 유연한 조직 운영, 아웃소싱(외부조달)을 활용한 비즈니스 전략, 칸막이를 넘는 새로운 시도들). 댓That 매너지먼트management 스트래티지strategy 프리바이더드provided 어a 스페이스space 포어for 영young 피플people 후who 드림dream 어브of 점핑jumping 인투into 애니메이션animation 투to 프리리freely 드림dream 언드and 크리에이트create. (그런 '경영 전략'이 꿈을 안고 애니메이션에 뛰어든 젊은이들에게, 맘껏 꿈꿀 공간을 마련해준 것이다). 디The 이니셜initial 드래프트draft 어브of 머리'즈Marie's 스토어리Story 케임came 프럼from 디렉터director 리Lee 성-강'즈Sung-gang's 마인드mind (당초 '마리 이야기'의 초안은 이성강 감독의 머릿속에서 나왔다). 더The 루키rookie 디렉터director 해드had 빈been 메이킹making 쇼어트short 애니메이션즈animations 신스since 나인틴 나인티 파이프1995. (신인 이 감독은 95년부터 단편애니메이션을 만들어왔다). 쓰루Through 더the 쇼어트short 애니메이션즈animations 메이드made 얼로운alone 오어or 원with 어a 팀team 어브of 쓰리투포어3-4 피플people, 디스this 디렉터director 프루브드proved 히즈his 스킬skill. (혼자서, 또는 3~4명이 팀을 이뤄 만든 단편 애니메이션으로, 이 감독은 실력을 입증했다). 하우에버However, 히he 해드had 네버never 메이드made 어a 피쳐-랭크스feature-length 애니메이션animation 비포어before. (하지만 장편은 한 번도 만들지 못했다). 인In 코어리어Korea, 잇it 와즈was 디퍼컬트difficult 투to 프러두스produce 이빈even 원one 씨앳리컬theatrical 애니메이션animation 필름film 퍼퍼이어year, 위치which 메이드made 잇it 챌런징challenging 투to 프러두스produce 어a 피쳐-랭크스feature-length 애니메이션animation 필름film. (국내에선 극장용 애니메이션이 1년에 1편 제작되기도 힘든 현실이었기 때문이다). 더The 디렉터director 세드said, 올도우Although 아이I 해드had 어a 플랜plan 포어for 어a 피쳐feature 필름film, 데어there 워were 투too 메니many 허덜즈hurdles 투to 오우버컴overcome 투to 액추얼리actually 턴turn 잇it 인투into 어a 워work. (이 감독은 "장편용 기획안을 만들어 놓았지만, 정작 이를 작품화하려면 넘어야 할 산이 너무나 많았다"고 했다). 더The 태스크task 어브of 트랜스포어밍transforming 더the 쓰리-마이닛3-minute 어이저널original 아이디어idea 어브of 디스this 디렉터director 인투into 어a 피쳐-랭크스feature-length 애니메이션animation 와즈was 캐어리드carried 아웃out 바이by 초이Choi 성-원Sung-won, 더the 렉서젠티브representative 어브of 더the 놀리newly 이스태블리쉬드established 프러덕션production 컴퍼니company 콜드called 시'즈C's 엔터테인먼트Entertainment. (이 감독의 3분짜리 원안(原案)을 장편 애니메이션으로 구체화하는 작업이 신생 제작사인 '씨즈엔터테인먼트'의 조성원 대표에 의해 진행됐다). 더The 투two 피플people 멧met 바이by 찬스chance. (두 사람은 우연한 기회에 만났다). 미스터Mr 조우Jo, 더the 시이오우CEO, 툇took 앤an 인터어레스트interest 인in 디the 이니셜initial 컨셉트concept 어브of 머리'즈Marie's 스토어리Story 크리에이터드created 바이by 더the 디렉터director. (조 대표 는 이 감독이 만들어놓은 '마리 이야기' 초안에 관심을 보였다). 미스터Mr 조우Jo, 후who 해

had 드림dreamed 어브of 비커밍becoming 어a 필름film 디렉터director 신스since 하이 high 스쿨school, 점프tjumped 인투into 더the 필름film 인더스트리industry 언릴레이티드 unrelated 투to 히즈his 메이저major. (고교 시절부터 영화감독을 꿈꿨다는 조씨는 전공과는 무관한 영화쪽 일에 뛰어들었다). 히He 이스태블리쉬드established 히즈his 오운own 프러덕션production 컴퍼니company 인in 나인틴 나인티 에잇1998 애프터after 워킹working 인in 더the 필름film 비즈니스business 팀team 어브of 지엄강Geumgang 플래닝Planning. (금강기획 영화사업팀에서 일했던 그는 98년 독립해 자신의 제작사를 차렸다). 더The 퍼스트 first 워크work 아이I 점프tjumped 인투into 와즈was 머리'즈Marie's 스토어리Story. (첫 작품으로 뛰어든 게 바로 '마리아이야기' 였다). 아이I 스틸still 비버리리vidently 리멤버remember 디the 애니메이션animated 무비movie 로우batRobot 태권Taekwon 비V 댓that 아이I 엔조이드enjoyed 와칭watching 앳at 더the 씨어터theater 웬when 아이I 와즈was 영 young. ("어렸을 적 극장에서 신나게 봤던 만화영화 '로봇태권V'를 지금도 생생하게 기억하죠). 아이I 해드had 어a 쏏thought 어브of 크리에이팅creating 워크sworks 위다우트without 디스팅귀싱distinguishing 비트윈between 무비즈movies 언드and 애니메이션zanimations. (영화든 애니메이션이든 영역 구분 없이 제작하겠다는 생각을 했어요). 벳But 웬when 아이I 액츄얼리actually 점프tjumped 인투into 잇it, 아이I 파운드found 댓that 더the 무비movie 인더스트리industry 언드and 디the 애니메이션animation 인더스트리industry 해드had 풋put 업up 배어리어즈barriers 비트윈between 이치each 어더other 위다우트without 릴리really 노우잉knowing 이치each 어더other. (근데 막상 뛰어들어보니 영화계와 애니메이션계는 서로를 잘 모른 채 칸막이를 쳐놓고 있었어요). 조우Jo 액티브리actively 인트러두스트introduced 무비movie 노우-하우know-how 언드and 프러페셔널즈professionals 투to 디the 애니메이션animation 인더스트리industry, 위치which 랙트lacked 프러덕션production 익스피어리언스experience 언드and 스페셜라이즈드specialized 퍼셔널personnel. (조씨는 제작경험과 전문 인력이 부족한 애니메이션 업계에 영화쪽 노하우와 인력을 적극 도입했다). 데이They 아웃소어스트outsourced 올all 더the 머니money 언드and 퍼셔널personnel. (돈과 인력은 몽땅 '아웃소싱 (outsourcing)' 했다). 데이They 풀리fully 유틸라이즈드utilized 더the 청무어로우 Chungmuro 필름Film 시스템System 언드and 하여드hired 익스터널external 프러페셔널 professional 컴퍼니즈companies 포어for 베어리어스various 애스펙트saspects 어브of 더the 프러덕션production 시스템system, 프럼from 플래닝planning 투to 마아커팅marketing, 인클루딩including 프러모우션promotion, 웹사이트website, 언드and 트레일러즈trailers, 애즈as 웰well 애즈as 디스트리뷰션distribution. ('총무로 영화시스템'을 십분 활용, 기획 단계에서부터 홍보·홈페이지·예고편 등의 마케팅, 배급에 이르기까지 제작시스템 전반에 외부 전문회사들을 각각 영입(아웃소싱)했다). 더The 팀team 비하인드behind 머리'즈Marie's 스토어리Story 올소우also 리잘브드resolved 올all 데어their 애니메이션animation 프러덕션production 퍼셔널personnel 쓰루through 아웃소어싱outsourcing. ('마리 이야기' 팀은 애니메이션 제작인력도 전부 '아웃소싱'으로 해결했다). 쓰루Through 쓰리three 라운드rounds 어브of 러크루트먼트recruitment, 데이they 선택터드selected 씨디파이브35 애니메이션animation 데이터data 투to 크리에이팅create 어a 드림Dream 팀Team. (세 차례의 공모를 통해 35명의 애니 데이터를 뽑아 '드림팀'을 만들었다). 디The 애버리지average 에이지age 와즈was 트웬티에잇28. (평균 연령 28세). 프러듀서Producer 리Lee 동-윤Dong-eun 세드said, 인스टे드 Instead 어브of 익스피어리언스experience, 위we 하여드hired 피플people 베이스트based 안 on 데어their 스킬즈skills 언드and 아이디어즈ideas 섬Some 어브of 디the 애니메이터즈 animators 해드had 프리비어슬리previously 워크worked 포어for 이그지스팅existing 컴퍼니즈companies, 벳but 디the 어더other 해프half 워were 아이더either 애머터즈amateurs 오어or 비기너즈beginners. (이동은 프로듀서는 경력 대신, 실력과 아이디어만 갖고 사람을 뽑았다"면서 "기존 업체에서 일하던 애니메이터도 있었지만, 나머지 절반은 아마추어 아니면 초보들이었다"고 말했다). 와일While 이그지스팅existing 애니메이션animation 프러덕션production 컴퍼니즈companies 해드had 어a 스트롱strong 하이라아커컬hierarchical 오어더 order 베이스트based 안on 익스피어리언스experience, 더the 팀team 비하인드behind 머리'즈Marie's 스토어리Story 와즈was 디퍼런트different (기존 애니메이션 제작사들은 경력에 의

한 위계 질서가 강한 반면, 마리 이야기 팀은 달랐어요. 나이는 어려도 '내가 뭔가 대단한 일을 한다' 는 자부심으로 신나게 일할 수 있었죠. 원One 앰플로이이employee 세드said, 잇It 와즈was 어a 프리free 앳머스피어atmosphere 웨어where 위we 쿠드could 컴come 업up 윌with 아이디어ideas 러가아들러스regardless 어브of 에이지age 오어or 익스피어리언스 experience, 소우so 이빈even 웬when 드로잉drawing 어a 신scene 어브of 어a 배쓰하우스 bathhouse 오어or 앤an 엑스트러extra 컷cut, 아이I 풋put 인in 마이my 오운own 아이디어 ideas 언드and 컬러즈colors. (어느 직원은 "나이, 경력에 상관없이 자유롭게 아이디어를 내는 분위기였기 때문에 목욕탕 장면 하나, 엑스트라 한 컷을 그릴 때도 나만의 아이디어와 색깔을 담았다"고 말했다). 더The 트리트먼트treatment 어브of 애너메이터즈animators 와즈was 올소우also 디퍼런트different. (애니메이터에 대한 대우도 달랐다). 디The 인더스트리 industry 프랙티스practice 이즈is 어a 스트럭처structure 웨어where 스킬드skilled 애너메이터즈animators 후who 캔can 드로draw 퀵리quickly 언드and 인in 라아지large 콰터티즈 quantities 캔can 어느earn 모어more 인컴income. (업계 관행은 그림을 빨리, 많이 그리는 '속련공'일수록 수입을 많이 올리는 구조다). 하우에버However, 디the 애너메이터즈animators 인in 더the 팀team 비하인드behind 머리'즈Marie's 스토어리Story 워were 페이드paid 어a 셸러리salary. (그런데 '마리 이야기' 팀의 애니메이터들은 '월급을 받았다'). 잇It 멘트Take 테익meant 이너프enough 타임time 투to 두do 크리에이티브creative 워work. ("충분한 시간을 갖고 창의적인 작업을 하라"는 뜻이었다). 언더Under 디즈these 서컴스탠서즈circumstances, 디렉터director 리Lee 성-갱'즈Seong-gang's 익스페리먼트experiment 투to 크리에잇create 어a 뷰터펠beautiful 비저월visual 언드and 리리컬lyrical 스토어리story 와즈was 웰well 러시브드received. (이런 여건에서 "아름다운 영상, 서정적인 스토리의 작품을 만들어 보겠다"는 이성강 감독의 '실험'이 먹혀들었다). 이빈Even 웬when 더the 디렉터director, 리Lee 성-갱 Sung-gang, 해드had 투to 스타아트start 더the 워work 오우버over 프럼from 스크래치 scratch 포어for 어a 먼쓰-month-long 프라그레스progress, 노우바디nobody 컴플레인드. complained. (이 감독이 한 달씩이나 진행된 작업을 원점으로 돌려도, 누구 하나 불평하지 않았다). 모두들 의기투합했다. 김기표(단편애니메이션 감독 출신) 디렉터Director 조우Jo 세드 said, 디The 앳머스피어atmosphere 어브of 워킹working 프릴리freely 언드and 액티브리 actively 커밍coming 업up 윌with 아이디어ideas 와즈was 아우어our 비거스트biggest 스트렝쓰strength. (조감독은 "자유롭게 일하고, 적극적으로 아이디어를 내는 분위기가 우리의 최대 강점이었다"고 말했다). 마아리Mari 스토어리Story 러시브드received 트웬티에잇28 빌런 billion 원won 어브of 인베스먼트investment 프럼from 벤처venture 캐피털capital 펌firm, 머한텍Muhantech 인베스먼트Investment 커런틀리(currently 리네임드renamed 투to 무한투 Muhantoo 인베스먼트Investment) 언드and 잇sits 서브시디에어리subsidiary, 아이 픽처즈 iPictures, 아웃out 어브of 더the 네이션와이드nationwide 프러덕션production 카스트cost 어브 of 씨디원31 빌런billion 원won. ('마리 이야기'는 전국 제작비 31억원 가운데 28억원을 벤처 캐피털인 무한기술투자(현 무한투자)와 자회사인 아이픽처스에서 투자 받았다). 앳 퍼스트, 데 이 러시브드 오우리 쓰리 헥드러드 밀런 원 애즈 시드 머니. At first, they received only 300 million won as seed money. (처음엔 종자돈 3억원만 받았다). 덴Then 데이they 프러 포우즈드proposed 투to 디the 인피니티Infinity 인베스먼트Investment 댓that 데이they 워드 would 메이크make 어a 쓰리-마이닛3-minute 파일럿pilot 에피소우드episode 애즈as 어a 샘플sample, 언드and 애스크트asked 뎀them 투to 디사이드decide 웨더whether 투to 인베스트invest 인in 더the 프라젝트project 베이스트based 안on 댓that. (그러면 "3분짜리 맛보기 작품을 만들 테니, 그걸 보고 투자 여부를 판단하라"고 무한투자측에 제안했다). 더The 시이오우CEO 어브of 머한텍Muhantech, 리Lee 인-큐In-kyu, 세드said, 위We 해브 have 러시브드received 누머러스numerous 리퀘스트스requests 투to 인베스트invest 인in 애너메이션animation. (무한투자 이인규 사장은 "애니메이션에 투자해 달라는 요구는 솔하게 받았다). 하우에버However, 모우스트most 어브of 더the 워크스works 워were 아이더either 시 멀러similar 투to 인피어리어inferior 어메리칸American 오어or 재퍼니즈Japanese 애너메이션 animations, 오어or 랙트lacked 비즈너스business 어큐먼acumen, 세드said 리Lee 인-큐In-kyu, 시이오우CEO 어브of 무한투Muhantoo 인베스먼트Investment. (하지만 대부분의

작품이 미국·일본의 아류작 같거나, 아니면 비즈니스 마인드가 부족했다”고 말했다). 메어리 Mary 언드and 더the 위치'즈Witch's 플라워Flower 데먼스트레이터드demonstrated 어이저널리티originality 인in 잇스its 워크work, 언드and 잇it 해드had 베어리어스various 언드and 스페시픽specific 비즈니스business 플랜즈plans 서치such 애즈as 북book, 앨범album, 캐릭터character 머천다이즈merchandise, 언드and 오우버시즈overseas 세일즈sales 인in 어디션addition 투to 더the 씨앤티컬theatrical 릴리스release, 위치which 레드led 투to 더the 디시전decision 투to 인베스트invest, 어코어딩according 투to 디the 엑스플러네이션explanation ('마리 이야기'는 작품의 독창성이 엿보였고, 극장 개봉 외에 책, 음반 · 캐릭터사업 · 해외판매 등으로 다양하고 구체적인 사업계 획안을 짜왔기 때문에 투자를 결심했다는 설명이다).

디스파이트Despite 잇스its 엑셀런트excellent 아아티스틱artistic 칼러티quality, 머리즈'Marie's 스토어리Story 와즈was 어네이벌unable 투to 어보이드avoid 비잉being 어a 로스-메이킹loss-making 프라덕트product 인in 코어리어Korea. (하지만 '마리 이야기'는 뛰어난 작품성에도 불구하고, 국내에서 '적자 상품' 신세를 면치 못했다). 잇It 서퍼드suffered 어a 페일르어failure 인in 더the 더메스틱domestic 마아켓market, 원with 오운리only 원헌드러드텐싸우전드110,000 티켓스tickets 소울드sold, 레스less 던than 해프half 어브of 더the 프러덕션production 카스트cost 어브of 쓰리포인트원3.1 빌런billion 원won. (국내에서 개봉했는데 관객 11만명을 동원, 제작비 (31억원)의 절반도 못 건지는 실패를 맛봤다). 애즈As 더the 필름film 엔터즈enters 더the 글로우벌global 마아켓market, 더the 스토어리story 이즈is 체인징.changing. (한데 세계 시장에 나가면서 얘기가 달라지고 있다). 애프터After 위닝winning 디the 애너시Annecy 페스티벌Festival 어워드award, 더the 벨류value 어브of 더the 필름film 스카이라커티드skyrocketed 바이by 파이브투스식스5-6 타임즈times. (또한 양시 페스티벌 수상 이후, 몸값이 5~6배나 꺾충 뛰었다). 머리'즈Marie's 스토어리Story 이즈is 나우now 레커그나이즈드recognized 애즈as 어a 글로우벌global 프라덕트product 쌍크스thanks 투to 잇스its 석세스success. ('마리 이야기'가 일약 '글로벌 상품'으로 인정 받고 있는 것이다).