

### 3.7.2 씬Theme 파아크Park (주제공원)

서울Seoul 랜드Land 로우케이터드(located 인in 과천Gwacheon, 자이이안지-두 Gyeonggi-do), 에벌랜드Everland 로우케이터드(located 인in 양진Yongin, 자이이안지-두 Gyeonggi-do), 롯데Lotte 월드World 로우케이터드(located 인in 잠실Jamsil, 서울Seoul), 언드and 디즈니랜드Disneyland 인(in 더the 유에세이USA, 저팬Japan, 언드and 프랑스France) 아아are 컨시더드considered 투to 비be 씬theme 파아크스parks. (서울랜드(경기 과천), 에버랜드(경기 용인), 롯데월드(서울 잠실), 디즈니랜드(미국, 일본, 프랑스) 등을 주제공원(Theme Park)이라 한다).

애즈As 코어리언Korean 하우스호울즈households' 인컴즈incomes 라이즈rise 언드and 데어their 레저leisure 타임time 인크리시즈increases, 언드and 애즈as 소우사이이티society 에이 지즈ages, 더the 니드need 포어for 씬theme 파아크스parks 이즈is 비커밍becoming 모어more 언드and 모어more 임포어턴트important. (한국인들도 가계소득이 올라가고, 여가시간이 많아지고 고령화사회가 될수록 주제공원이 더욱 필요해지고 있다). 하우How 두do 코어리언Koreans 스펀드spend 데어their 할러데이즈holidays? (한국인들은 휴일을 어떻게 보내고 있을까)? 섬Some 어브of 디the 액티비티즈activities 댓that 코어리언Koreans 엔조이enjoy 두링during 데어their 할러데이즈holidays 인클루드include 슬리핑sleeping, 갈핑golfing, 스키잉skiing, 워터water 스포어트스sports, 랜드land 스포어트스sports, 플레이잉playing 보어드board 게임즈games 서치such 애즈as 배덕Baduk 고우(Go), 잔지Janggi 코어리언(Korean 체스Chess), 언드and 모어more. (잡자기, 골프, 스키, 해양스포츠, 육상스포츠, 바둑, 장기 등...) 모우스트Most 어브of 디these 액티비티즈activities, 익셉트except 포어for 슬리핑sleeping, 리콰이어require 어a 서그니피컨트significant 어마운트amount 어브of 타임time 언드and 머니money 포어for 이쿱먼트equipment 언드and 프랙티스practice 투to 비컴become 스킬드skilled, 언드and 오피오피 often 인발브involve 하이high 카스트스costs 포어for 유징using 퍼실리티즈facilities 서치such 애즈as 스포어트스sports 필즈fields. (잡자기를 제외한 대부분은 장비구입과 동작숙달에 긴 시간이 소요되고, 경기장 사용료도 꽤 많이 들어가는 편이다).

갈프Golf 이즈is 오피오피 often 러가아더드regarded 애즈as 어a 파퓰러 popular 매스mass 엔터테인먼트entertainment 댓that 에니원anyone 캔can 엔조이enjoy, 벳but 인in 리얼리티reality, 잇it 리콰일즈requires 어a 서그니피컨트significant 어마운트amount 어브of 에퍼트effort, 페이션스patience, 타임time, 언드and 머니money 투to 어치브achieve 더the 레벨level 어브of 엔조이먼트enjoyment 댓that 피플people 식seek 데어포어Therefore, 데어there 캔can 비be 섬some 컨퓨전confusion 어바우트about 웨더whether 잇it 이즈is 어a 폼form 어브of 엔터테인먼트entertainment 오어or 어a 러그저리luxury 퍼썬pursuit. (골프는 누구나 즐길 수 있는 대중오락이라고 알고 있는데, 사실 상당한 노력과 인내, 그리고 시간과 돈을 쏟아 부음으로써 그 즐거움을 맛볼 수 있는 오락이기 때문에 오락인지 고행인지를 구분하지 못하는 부분이 있기도 하다). 하우에버However, 씬theme 파아크스parks 프러바이드provide 어a 컴퍼터블comfortable 인바이런먼트environment 웨어where 비지터즈visitors 캔can 엔조이enjoy 뎀셀브즈themselves 이빈even 와일while 시팅sitting, 애즈as 더the 스태프staff 아아are 올웨이즈always 레디ready 투to 프러바이드provide 하스퍼털리티hospitality 언드and 서브스service. (그러나 주제공원은 가셔도 앉아있어도 종업원이 환대해 주기 때문에 편안하게 즐길 수 있다). 노우No 프레퍼레이션preparation 오어or 프랙티스practice 이즈is 네서세어리necessary. (어떤 준비나 연습도 필요 없다). 보우쓰Both 디the 엘덜리elderly 언드and 칠드런children 캔can 엔조이enjoy 씬theme 파아크스parks 터게더together. (노인층이 어린이도 다함께 즐길 수 있다). 더The 씬theme 파아크park 인더스트리industry 캔can 비be 컨시더드considered 어a 폼form 어브of 매스mass 엔터테인먼트entertainment 비즈너스business, 인in 더the 센스sense 댓that 잇it 프러바이드provides 앤an 아퍼투너티opportunity 포어for 더the 제너럴general 퍼블릭public 투to 엔조이enjoy 베어리어스various 폼즈forms 어브of 엔터테인먼트entertainment. (주제공원 사업은 이러한 의미에서 대중오락사업이다).

엔터테인먼트Entertainment 댓that 리콰일즈requires 인텐스intense 피지컬physical 액티비

티activity 오어or 서브스탠셜substantial 날리지knowledge 캔can 비be 엔조이드enjoyed 바  
이by 패멀리즈families 애즈as 어a 유닛unit. (격렬한 동작이나 상당한 지식을 필요로 하는 오  
락은 가족 단위로 즐길 수 있다). 인In 더the 퓨처future, 데어there 윌will 비be 앤an 이빈  
even 그레이트greater 니드need 포어for 매스mass 엔터테인먼트entertainment 서치such  
애즈as 씬theme 파아크sparks. (앞으로의 시대는 주제공원과 같은 대중오락을 더욱 필요로  
한다).

인In 디스this 칸텍스트context, 씬theme 파아크sparks 플레이play 앤an 임포터턴트  
important 로울role 인in 더the 필드field 어브of 매스mass 엔터테인먼트entertainment.  
(이러한 상황에서 주제공원(Theme Park)은 대중오락에 있어서 중요한 역할을 점유해가고 있  
다). 기번Given 디즈these 팩터즈factors, 잇it 이즈is 익스펙트드expected 댓that 더the 씬  
theme 파아크park 인더스트리industry 윌will 컨티뉴continue 투to 플러리쉬flourish. (이러  
한 점에서 주제공원사업이 번창하리라고 본다). 올도우Although 빌딩building 어a 씬theme  
파아크park 리콰일즈requires 어a 서그니피칸트significant 어마운트amount 어브of 인프라스  
트럭처infrastructure 인베스먼트investment, 원one 쿼드could 컨시더consider 플래닝  
planning 어a 씬theme 파아크park 인in 컨정크션conjunction 윌with 더the 크리에이션  
creation 어브of 어a 무비movie 셋set, 언드and 어콰일잉acquiring 랜드land 쓰루through  
도우네이션즈donations 프럼from 로우컬local 거번먼트스governments. (주제공원을 만드는  
데는 많은 시설비가 소요되지만, 영화제작 세트장을 만들면서 같이 기획하고, 부지는 지방자치  
단체의 기증을 받는 방법도 생각해볼 수 있다).

로우컬Local 거번먼트스governments 텐드tend 투to 웰컴welcome 디the 이스태블리쉬먼트  
establishment 어브of 씬theme 파아크sparks, 애즈as 잇it 캔can 제너레이generate 인크  
리스트increased 텍스tax 레버뉴revenue 언드and 스티멀레이트stimulate 로우컬local 파펠  
레이션population 그로우쓰growth. (지방자치단체는 주제공원이 들어섰을 때, 세수입이 확보  
되고, 지방인구가 증가하게 되기 때문에 주제공원 유치에 환영하는 편이다).

### 3.7.3. 더The 씬theme 파아크park 인더스트리industry 다머네이터드dominated 바이by 할리 우드Hollywood 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States (할리우드(Hollywood)에 지배받 는 미국의 주제공원 사업)

어바우트About 해프half 어브of 더the 커런틀리currently 파펠러popular 씬theme 파아크스  
parks 어라운드around 더the 월드world 아아are 다머네이터드dominated 바이by 할리우드  
Hollywood. (현재 세계적으로 인기있는 주제공원의 반 정도는 할리우드에 의해 지배되고 있  
다). 이빈Even 나우어데이즈nowadays, 웬when 피플people 애스크ask 어바우트about 씬  
theme 파아크스parks, 디스this 스토어리story 오피often 컴즈comes 업up 애즈as 어a 스타  
아팅starting 포인트point. (요즘도 주제공원에 관해 질문을 받으면 이 이야기부터 시작하는  
경우가 많다). "하우How 캔can 위we 크리에이트create 앤an 엔터테인먼트entertaining 씬theme  
파아크park? ("재미있는 주제공원을 만들려면 어떻게 하면 좋겠습니까?)" 뭇What 윌will 해펀  
happen 투to 코어리언Korean 씬theme 파아크스parks 인in 더the 퓨처future? ("한국 주제  
공원은 앞으로 어떻게 될까요?)" 아이I 윌will 익스플레인explain 베어리어스various 퀘스천즈  
questions 어바우트about 씬theme 파아크스parks 프럼from 더the 퍼스펙티브perspective  
어브of 씬theme 파아크스parks 다머네이터드dominated 바이by 할리우드Hollywood  
(주제공원에 관한 여러 가지 질문에 대해 "할리우드가 지배하는 주제공원"의 관점에서 설명한  
다). 메니Many 피플people 메이크make 어a 페이스face 애즈as 이프if 투to 세이say 뱃but 위'  
어we're 낫not 애스킹asking 어바우트about 할리우드Hollywood 웬when 더the 토픽topic 어  
브of 할리우드Hollywood 이즈is 브룟brought 업up 인in 릴레이션relation 투to 씬theme 파  
아크스parks. (할리우드에 대해서 말하면 그걸 질문하고 있는게 아닌데"라는 표정을 짓는 사  
람들이 많다). 스트릭틀리Strictly 스피킹speaking, 잇it 이즈is 낫not 앤an 이그제저레이션  
exaggeration 투to 세이say 댓that 디즈닐랜드Disneyland 와즈was 본born 인in 할리우드  
Hollywood. (엄밀히 말해서 디즈니랜드는 할리우드에서 탄생되었다고 해도 과언이 아니다).  
더The 세임same 고우즈goes 포어for 유니버설Universal 스튜디오스Studios. (유니버설 스

튜디오도 마찬가지이다). 어브Of 코어스course, 데어there 아아are 매니many 제너럴general 씬theme 파아크sparks 댓that 아아are 낫not 릴레이티드related 투to 할리우드Hollywood 무비movie 스튜디오우즈studios. (물론 할리우드의 영화사와 관계없는 일반 주제공원도 많이 있다). 댓'sThat's 와이why 피플people 오픈often 기브give 어a 퍼즐드puzzled 룩look 언드and 세이say, 더The 씬theme 파아크park 인더스트리industry 언드and 더the 필름film 인더스트리industry 아아are 컴플리틀리completely 디퍼런트different 필즈fields, 소우so 이프if 아이I 해브have 어a 퀘스천question 어바우트about 더the 필름film 인더스트리industry, 와이why 워드would 아이I 애스크ask 유you? 워We 아아are 토크talking 어바우트about 씬theme 파아크sparks 나우now, 와이why 아아are 유you 토크talking 어바우트about 썬something 이어렐러번트?" (그래서인지 사람들은 "주제공원 업계와 영화업계는 완전히 다른 분야인데 영화 분야라면 다른 사람에게 질문하지 왜 당신에게 질문하 겠는가? 지금은 주제공원에 관해 질문하고 있는데 왜 엉뚱한 이야기를 하고 있는가?"하는 표정들이다).  
 렛'sLet's 씬크think 어바우트about 잇it 어a 리틀little 모어more. (그러나 조금만 더 생각해 보자). 루킹Looking 앳at 씬theme 파아크sparks 프럼from 더the 퍼스펙티브perspective 어브of 더the 필름film 인더스트리industry, 렛'slet's 테이크take 어a 클로우서closer 룩look 앳at 더the 팩트fact 댓that 씬theme 파아크sparks 아아are 다머네이티드dominated 바이by 할리우드Hollywood. (영화업계의 입장에서 주제공원을 바라보면 테마파크가 할리우드에 의해 지배되고 있는 실상을 좀더 구체적으로 살펴보자).

히어Here 아아are 더the 탑top 텐10 씬theme 파아크sparks 월워드worldwide 바이by 어텐던스 attendance 인in 트웬티 트웬티 원2021, 어코어딩according 투to 더the 씬드Themed 엔터테인먼트Entertainment 어소우시에이션Association. (테마 엔터테인먼트 협회에 따르면, 다음은 2021년 관람객 수 기준으로 전 세계 10대 테마파크이다).

1. 매직Magic 킹덤Kingdom 파아크Park 앳at 월트Walt 디즈니Disney 월드World 리조어트Resort 트웬티 밀런 나인 헉드러드 식스티쓰리 싸우전드20,963,000 비지터즈visitors (월트 디즈니 월드 리조트의 매직 킹덤 파크 - 20,963,000명의 방문객)
2. 토크키오우Tokyo 디즈널랜드Disneyland 포어틴밀런투헉드러드포어티싸우전드14,240,000 비지터즈visitors (도쿄 디즈니랜드 - 14,240,000명의 방문객)
3. 토크키오우Tokyo 디즈니DisneySea 시트웰브밀런나인헉드러드트웬티싸우전드12,920,000 비지터즈visitors (도쿄 디즈니씨 - 12,920,000명의 방문객)
4. 유니버설Universal 스튜디오우즈Studios 저팬Japan 일레븐 밀런 파이브 헉드러드 나인티 싸우전드11,590,000 비지터즈visitors (유니버설 스튜디오 재팬 - 11,590,000명의 방문객)
5. 디즈널랜드Disneyland 파아크Park 앳at 디즈널랜드Disneyland 페어리스Paris 에잇 밀런 포어 헉드러드 식스티 싸우전드8,460,000 비지터즈visitors (디즈니랜드 파리의 디즈니랜드 공원 - 8,460,000명의 방문객)
6. 생하이Shanghai 디즈널랜드Disneyland 세븐밀런에잇헉드러드 싸우전드7,800,000 비지터즈visitors (상하이 디즈니랜드 - 7,800,000명의 방문객)
7. 원 디즈니'즈Disney's 애니멀Animal 킹덤Kingdom 씬Theme 파아크Park 앳at 월트Walt 디즈니Disney 월드World 리조어트Resort 세븐밀런식스헉드러드피프티싸우전드7,650,000 비지터즈visitors
8. 엠폿EPCOT 앳at 월트Walt 디즈니Disney 월드World 리조어트Resort 식스 밀런 파이브 헉드러드 트웬티 싸우전드6,520,000 비지터즈 visitors (월트 디즈니 월드 리조트의 EPCOT - 6,520,000명의 방문객)
9. 디즈니'즈Disney's 할리우드Hollywood 스튜디오우즈Studios 앳at 월트Walt 디즈니Disney 월드World 리조어트Resort 파이브밀런에잇헉드러드싸우전드5,800,000 비지터즈 visitors (월트 디즈니 월드 리조트의 디즈니 할리우드 스튜디오 - 5,800,000명의 방문객)
10. 치멜롱Chimelong 오션Ocean 킹덤Kingdom, 차이너China 파이브 밀런 식스 헉드러드 식스티 싸우전드5,660,000 비지터즈visitors (치멜롱 오션 킹덤, 중국 - 5,660,000명의 방문객)

잇's It's 니들러스needless 투to 세이say 뎃that 디즈널랜드Disneyland 언드and 디즈니 Disney 월드World, 위치which 아아are 퍼밀러ryfamiliar 투to 어스us, 아아are 파아트part 어브of 더the 할리워드Hollywood 리니어지lineage. (우리에게 친숙한 디즈니랜드 디즈니월드가 할리우드 계통이라는 사실은 두말 할 나위 없다). 잇It 슈드should 올소우also 비be 노우터드noted 뎃that 토우키오우Tokyo 디즈널랜드Disneyland, 와일while 매너지드managed 세퍼렛리separately, 셰어즈shares 더the 세임same 칸셉트concept 애즈as 디즈널랜드 Disneyland 언드and 데어포어therefore 슈드should 비be 인클루디드included 인in 디스this 디스커션discussion. (도쿄 디즈니랜드도 경영은 따로 하고 있지만, 개념 자체가 디즈니랜드와 동일하기 때문에 여기에 포함시켜야 할 것이다). 더The 투two 유너버설Universal 스튜디오우 Studios 인in 로스Los 앤젤리스Angeles 언드and 플로어러더Florida, 위치which 이머지드emerged 애즈as 어a 라이벌rival 투to 디즈널랜드Disneyland, 아아are 올소우also 티퍼컬typical 이그잼플즈examples 어브of 무비-썸드movie-themed 파아크스parks. (디즈니랜드에 대항하는 세력으로 떠오른 로스앤젤레스와 플로리다의 두 개의 유니버설 스튜디오도 전형적인 영화 주제공원이다).

데어'즈There's 모어more 투to 잇it 던than 뎃that. (이뿐만이 아니다). 인In 팩트fact, 인in 리션트recent 이어즈years, 메이저major 무비movie 스튜디오우즈studios 해브have 올소우also 빈been 트라이잉trying 투to 브링bring 어더other 파아크스parks 언더under 데어their 컨트롤올control. (사실상 근 몇 년동안, 대형 영화사가 다른 파크를 자기 세력권 아래 두기도 했다). 투Two 이그잼플즈examples 어브of 라아지large 필름film 스튜디오우즈studios 익스팬딩expanding 데어their 인플루언스influence 오우버over 썸theme 파아크스parks 인in 리션트recent 이어즈years 아아are 더the 식스Six 플래그즈Flags 체인chain 오운드owned 바이by 타임Time 워너너Warner, 위치which 오운즈owns 더the 페이머스famous 필름film 스튜디오studio 워너너Warner 브러더즈Brothers, 언드and 킹즈Kings 아일랜드Island 오운드owned 바이by 페러마운트Paramount. (유명한 영화사 워너 브라더즈를 소유한 타임 워너사의 식스 플래그스 체인, 파라마운트사의 킹스 체인이 그것이다). 보우쓰Both 어브of 디즈these 체인chains 어이저널리originally 피쳐드featured 스릴thrill 라이즈rides 애즈as 데어their 메인main 어택션즈attractions. (이들 체인 모두 본래는 스릴 라이드가 주요시설이었다). 인In 어더other 워즈words, 와일while 디즈these 체인chains 어이저널리originally 해드had 어a 모어more 어뮤즈먼트amusement 파아크park 라익-like 이머지image 월with 스릴thrill 라이즈rides 애즈as 데어their 메인main 어택션즈attractions, 데이they 아아are 나우now 에이밍aiming 포어for 어a 디퍼런트different 카인드kind 어브of 썸theme 파아크park 베이스트based 안on 데어their 리스펙티브respective 무비movie 스튜디오우즈studios. (즉 유원지에 가까운 이미지였지만, 현재는 영화사를 기반으로 색다른 주제공원을 지향하고 있다). 그 노하우와 캐릭터의 공급원이 영화인 것이다.

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

모어로우버Moreover, 어코어딩according 투to 테이블Table 쓰리포인트세번3.7 쓰리투포어3-4, 디즈these 포어four 컴퍼니즈companies 터게더together 월with 앤하이저부쉬Anheuser-Busch 인베브InBev 더(the 월'즈world's 라아저스트largest 비어beer 컴퍼니company) 후who 오운즈owns 시월드SeaWorld 언드and 부쉬Busch 가아던즈Gardens, 아아are 더the 탑top 파이브five 썸theme 파아크park 컴퍼니즈companies 인in 더the 월드world 와일While 데이they 어카운트account 포어for 포어티세번퍼센트47% 어브of 더the 탑top 피프티50 파아크스parks, 데어their 셰어share 점프스jumps 투to 세번티포어퍼센트74% 웬when 컨시더링considering 오우리only 더the 탑top 텐10 파아크스parks. (더구나 <표

3.7.3-4>에 의하면 상위 50위권내의 파크 중에서 이 네 개 회사 가 차지하는 비율은 47%이지만, 상위 10위권만 놓고 본다면 74%로 훨씬 높은 비율이다). 어너더Another 썬라이징 surprising 팩트fact 이즈is 뎃that 디즈these 포어four 컴퍼니즈companies 올소우also 다머 네이트dominate 더the 탑top 포어4 인in 더the 필름film 인더스트리industry. (또 놀라운 사실은 이 네 개 회사는 영화사로서도 상위 4위권을 석권 하고 있다). 디스This 이즈is 뭇what 씬theme 파아크스parks 다머네이터드dominated 바이by 할리워드Hollywood 민즈means. ("할리워드가 지배하는 주제공원"이란 바로 이것을 의미한다).

<표3.7.3-1> 디스트리뷰션Distribution 필름즈Films 언드and 씬Theme 파아크스Parks 바이 by 필름Film 스튜디오즈Studios (영화사별 배급영화 및 주제공원)

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

디스트리뷰션Distribution 어브of 필름Film 컴퍼니즈Studios (영화회사의 배급분포)

코어퍼럿Corporate 네임name (회사명)	퍼센터지Percentage (비율)	코어퍼럿Corporate 네임name (회사명)	퍼센터지Percentage (비율)
버니비스Brnavister (브르나비스터)	19.3%	디즈니Disney (디즈니)	28.2%
워너Warner (워너)	16.1%	식스Six 플래그즈Flags (식스플래그스)	7.9%
유니버설Universal (유니버설)	13.9%	유니버설Universal 스튜디오즈Studios (유니버설 스튜디오)	5.5%
페러마운트Paramount (파라마운트)	12.5%	페러마운트Paramount 파아크스Parks (파라마운트 파크스)	5.0%
트웬티Twenty 퍼스트First 센처리Century 팩스Fox 21st (21세기 폭스)	9.1%	시Sea 월드World (씨월드)	3.8%
어더Other 옛세터러etc (기타)	28.2%	어더Other 옛세터러etc (기타)	31.5%

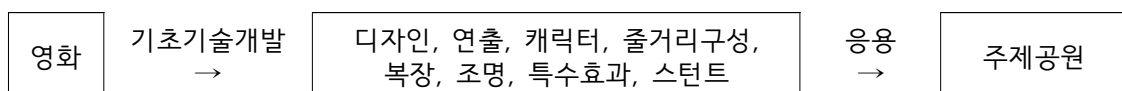
뭇What 이즈is 더the 스페셜special 릴레이션쉽relationship 비트윈between 더the 컴퍼니 company 언드and 더the 씬theme 파아크park, 언드and 와이why 와즈was 잇it 폼드formed



인in 더the 퍼스트first 플레이스place? (회사와 주제공원, 이 특별한 관계는 도대체 왜 형성된 것일까)?

더The 퍼스트first 이즈is 디the 어빌리티ability 투to 레이즈raise 서그니피컨트significant 펀딩funding. (첫째는 거대한 자금조달 능력이다). 디즈These 데이즈days, 투to 빌드build 어a 라아지large 씬theme 파아크park, 이빈even 인in 어a 렐러티브리relatively 이닉스펜시브inexpensive 어스US 시티city, 잇it 캔can 카스트cost 비트윈between 파이프헌드러드500 밀런million 투to 원1 빌런billion 달러즈dollars 오어(or 파이프헌드러드500 빌런billion 투to 원1 트릴런trillion 코어리언Korean 원won). (요즘 대형 주제공원을 만들려면 물가가 싼 미국의 도시에서도 5억달러에서 10억달러(한국 원화로 5천억원~1조원)는 필요하다). 인In 어디션addition 투to 씬theme 파아크스parks, 더the 카스트cost 어브of 빌딩building 어a 캄플렉스complex 원with 호우텔즈hotels 오어or 샤픽shopping 센터즈centers 캔can 리치reach 헌드러즈hundreds 어브of 밀런즈millions 어브of 달러즈dollars. (주제공원 외에도 호텔이나 쇼핑센터를 복합시설로 지으려면 그 비용이 수십 억 달러에 이르기도 한다). 앳At 디스this 레벨level, 잇it 익시즈exceeds 디the 어빌리티ability 어브of 트러디셔널traditional 어뮤즈먼트amusement 파아크park 인더스트리industry 투to 레이즈raise 펀즈funds. (이 정도가 되면 전통적인 유원지 산업의 능력으로 자금을 조달할 수 있는 수준을 넘는다). 비카즈Because 데이they 캐낫cannot 릴라이rely 헤벌리heavily 안on 인베스터즈investors 언드and 파이낸셜financial 인스티튜션즈institutions, 데이they 아아are 레드led 바이by 라아지large 코어퍼레이션corporations 댓that 캔can 게인gain 데어their 트러스트trust. (투자자와 금융기관에 크게 의존하지 않으면 안되기 때문에, 그들의 신뢰를 얻을 수 있는 대기업이 주도하게 된다). 더The 세컨드second 리전reason 이즈is 더the 텍널라지컬technological 릴레이션쉽relationship 비트윈between 무비즈movies 언드and 씬theme 파아크스parks. (둘째는 영화와 주제공원의 기술적인 관계이다). 왓What 카인드kind 어브of 텍날라지technology 언드and 노우-하우know-how 아아are 니더드needed 포어for 어a 씬theme 파아크park (도대체 주제공원에 필요한 기술, 노하우는 무엇일까)? 디자인Design, 더렉션direction, 캐릭터즈characters, 스토릴란storyline 디벨롭먼트development, 카스튜costumes, 라이팅lighting, 스페셜special 이펙트seffects, 언드and 어더other 엘러먼트selements 댓that 딜랏delight 언드and 엔터테인entertain 컨수머즈consumers 아아are 이센셜essential 투to 석세스풀successful 씬theme 더The 모어more 파펠러popular 더the 씬theme 파아크park, 더the 모어more 하입로우파일high-profile 캐릭터즈characters 잇it 텐즈tends 투to 해브have, 언드and 더the 모어more 잇it 캡티베이트scaptivates 피펠people 원with 익사이팅exciting 스토릴란즈storylines, 어펠링appealing 디자인즈designs, 언드and 인게이징engaging 더렉션direction. (소비자를 환대하고 즐겁게 해주는 디자인, 연출, 캐릭터, 줄거리 구성, 의상, 조명, 특수효과 등 인기있는 주제공원일수록 지명도가 높은 캐릭터가 있고, 재미있는 스토리, 매력적인 디자인, 흥미로운 연출로 사람들을 매료시킨다). 하우에버However, 디즈these 엘러먼트selements 아아are 낫not 소우so 이절리easily 어치버벌achievable 프라퍼티즈properties. (하지만 이런 것들이 그렇게 간단하게 이루어낼 수 있는 성질의 것은 아니다). 웨어Where 디즈did 디즈these 스킬즈skills 컴come 프럼from? (이러한 기술은 어디서 나온 것일까)? 디The 앤서answer 이즈is 셉라이징리surprisingly 심플simple. (대답은 의외로 간단하다). 잇It 와즈was 유즈드used 인in 무비movie 프러덕션production. (영화제작에 쓰인 것이다).

<표 3.7.3-2> 더The 텍널라지컬technological 릴레이션쉽relationship 비트윈between 무비즈movies 언드and 씬theme 파아크스parks. (영화와 주제공원의 기술적 관계)



- 필름film (영화)

- 베이식Basic 텍날리지technology 디벨럽먼트development (기초기술개발)
- 디자인Design, 더렉팅directing, 캐릭터character, 플랏plot 캄퍼지션composition, 카스툼costume, 라이팅 lighting, 스페셜special 이펙트seffects, 스텐트stunts (디자인, 연출, 캐릭터, 줄거리구성, 복장, 조명, 특수효과, 스텐트)
- 애플리케이션application (응용)
- 씬theme 파아크park (주제공원)

디자인Design, 스테이징staging, 캐릭터character 디벨럽먼트development, 언드and 라이팅 lighting 텍날리지technology 해브have 올all 이발브드evolved 얼롱along 윈with 무비즈 movies (디자인, 연출, 캐릭터개발, 조명기술도 모두 영화와 함께 발전해 왔다). 애즈As 유you 스트라이브strive 투to 메이크make 구드good 무비즈movies, 유you 캔can 내처럴리naturally 런learn 더the 노우-하우know-how 투to 플랜plan 어a 그레이트great 씬theme 파아크park 애즈as 웰well. (좋은 영화를 만들려고 노력하다 보면 멋진 주제공원을 기획할 수 있는 노하우도 자연스럽게 익힐 수 있는 것이다). 프럼From 디스this 팩트fact, 위we 캔can 인퍼infer 와이why 무비movie 스튜디오스studios 메이may 오운own 씬theme 파아크parks. (이 같은 사실에서 영화사가 주제공원을 소유하고 있는 이유를 짐작할 수 있다). 포어For 무비movie 스튜디오스studios, 씬theme 파아크parks 아아are 어a 필드field 어브of 다이 버서퍼케이션diversification 땃that 캔can 비be 이절리easily 퍼수드pursued. (주제공원은 영화사 입장에서 볼 때 쉽게 진출 할 수 있는 다각화의 한 분야인 것이다). 얼터머틀리 Ultimately, 더the 유나이티드United 스테이트스States, 더the 월'즈world's 라아저스트largest 무비-프러두싱movie-producing 컨트리country, 올소우also 비컴즈becomes 더the 컨트리 country 윈with 더the 라아저스트largest 넘버number 어브of 씬theme 파아크parks 인in 더the 월드world. (결론적으로 세계 최대의 영화제작국인 미국이 동시에 세계 최대의 주제공원 보유국이 되는 것이다).

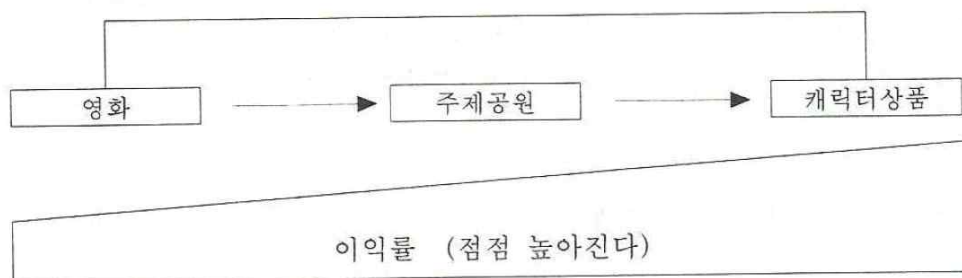
렛'sLet's 컴페어compare 더the 시추에이션스situations 어브of 사우쓰South 코어리어 Korea 언드and 더the 유나이티드United 스테이트스States 프럼from 더the 퍼스펙티브즈 perspectives 어브of 무비즈movies 언드and 씬theme 파아크parks. (영화와 주제공원의 관점에서 한·미의 상황을 비교해 보자). 비포어Before 더the 씬theme 파아크park 인더스트리 industry 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States, 데어there 와즈was 더the 필름film 인더스트리industry, 언드and 디즈these 투two 인더스트리industries 내처럴리naturally 플로우드flowed 터게더together 라익like 어a 리버river. (미국 주제공원산업 이전에 영화산업이 있었고, 이 두 개의 산업은 흐르는 강물처럼 자연스럽게 이어져 왔다). 퍼스트First, 웬when 베이식basic 텍닉스techniques 언드and 노우-하우know-how 포어for 제너레이팅generating 플레저pleasure 아아are 디벨럽드developed 인in 더the 필름film 인더스트리industry, 데이 they 아아are 리쿱트recouped 바이by 더the 디스트리뷰션distribution 어브of 필름films 언드and 어더other 비저월visual 인더스트리industries 서치such 애즈as 비디오우video . (우선 영화산업에서 기본적인 기쁨유발기술과 노하우가 개발되면 이것은 영화배급과 비디오와 같은 영상산업에 의해 회수된다). 덴Then, 더the 씬theme 파아크park 인더스트리industry 유틸라이즈utilizes 디the 어치브먼트스achievements 어브of 더the 필름film 인더스트리 industry. (이어 주제공원 산업은 영화부문의 성과를 활용한다). 더The 더렉팅directing 언드and 라이팅lighting 텍닉스techniques, 더the 캐릭터character 인더스트리industry, 언드and 더the 스토리story 네서세어리necessary 포어for 어뮤즈먼트amusement 퍼실러티즈 facilities 아아are 인헤런트inherent 인in 무비즈 뎀셀브즈movies themselves. (연출과 조명 기술, 유흥시설에 필요한 캐릭 터 산업과 스토리는 영화 그 자체인 것이다).

원스Once 더the 씬theme 파아크park 오픈opens 언드and 더the 무비movie 이즈is 릴리스released, 뭇what 어웨잇스awaits 이즈is 더the 세일sale 어브of 캐릭터character 머천다이즈merchandise. (주제공원의 개장과 함께 영화가 개봉된 후에 기다리고 있는 것은 캐릭터 상품 판매이다). 더The 캐릭터character 머천다이즈merchandise 땃that 게인드gained 파퓰러티popularity 쓰루through 무비즈movies 언드and 씬theme 파아크parks 아아are 소울드sold 앳at 익스펜시브expensive 프라이스즈prices. (영화와 주제공원로의 지명도를 얻

게 된 캐릭터 상품은 비싼 가격에 팔린다). 더The 컴퍼니즈companies 댓that 해브have 어느드earned 서치such 어a 휴지huge 프라핏profit 캔can 메이크make 이빈even 베테rbetter 무비즈movies 월with 더the 머니money. (이렇게 많은 수익을 올린 기업은 더 좋은 영화를 만들 수 있게 된다). 애즈As 구드good 무비즈movies 아아are 메이드made, 디스this 프로세스process 이즈is 리피티드repeated. (좋은 영화가 만들어짐으로써 이런 과정이 반복된다).  
<테이블Table표 3.7.3-3>

셀링Selling 원one 프라덕트product 인in 디퍼런트different 웨이즈ways 이즈is 콜드called 미디어media 믹스mix. (하나의 상품을 다른 방법으로 판매하는 것을 미디어 믹스라고 한다). 어메리칸American 무비movie 언드and 씬theme 파아크park 컴퍼니즈companies 컨덕트conduct 리서치research, 디벨롭먼트development, 프러덕션production, 언드and 세일즈sales 액티비티즈activities 역로스across 무비즈movies, 씬theme 파아크스parks, 언드and 케릭터character 머천다이즈merchandise. (미국의 영화 및 주제공원 기업은 영화, 주제공원, 캐릭터 상품을 통괄하여 연구개발, 생산, 판매 등의 활동을 하고 있다). 더The 릴레이션쉽relationship 비트윈between 디즈these 인더스트리즈industries 이즈is 베테rbetter 디스크라이브드described 애즈as 인터그레이션integration 래더rather 던than 심플리simply 어a 믹스mix 어브of 뎀them. (이러한 관계는 단순히 믹스(복합)라기보다 인터그레이션(종합)이라고 부르는 것이 좋다).

<테이블Table표 3.7.3-3> 더The 비즈니스business 어브of 미디어media 컨글라머러스conglomerates (미디어 종합기업의 사업)



- 필름film (영화)
- 씬theme 파아크park (주제공원)
- 케릭터character 프라덕트product (캐릭터 상품)
- 프라핏Profit 레이트rate 게팅 하여(getting higher) (이익률 (점점 높아진다))

어A 컴퍼니company 댓that 퍼수즈pursues 인터그레이션integration 이즈is 디즈니Disney, 위치which 이즈is 어a 티퍼컬typical 이그잼플example 어브of 인터그레이션integration. (종합화(Integration)를 지향하는 기업, 즉 종합화의 전형은 디즈니이다). 렛'sLet's 테이크take 어a 룩look 앳at 디the 이그잼플example 어브of 엘래딘"Aladdin." ("알라딘"의 예를 살펴보자). 루킹Looking 앳at 더the 히스토리history 어브of 애너메이티드animated 필름즈films, 엘래딘Aladdin 와즈was 어a 휴지huge 히트hit 댓that 유즈드used 컴퓨터computer 텍날리지technology 투to 크리에이트create 스테닝stunning 비쥬얼visuals 언드and 어a 커미딕comedic 옛yet 리미컬rhythmical 스토어리story 댓that 쓰릴드thrilled 팬즈fans 월드worldwide. (만화영화 역사를 봐도 크게 히트했던 이 영화는 컴퓨터 기술을 구사해 놀라운 영상과 코믹하면서도 리듬감있는 스토리 전개로 전세계 팬을 열광시켰다). 더The 씬theme 파아크park 섹터sector 해즈has 올소우also 업라이드applied 엘래딘Aladdin 투to 어뮤즈먼트amusement 퍼실리티즈facilities, 와일while 비커밍becoming 더the 탑top 세일즈sales 마아켓market 포어for 엘래딘Aladdin 케릭터character 머천다이즈merchandise, 리딩leading 투to 어a 서그니피컨트significant 인크리스increase 인in 레버뉴.revenue. (주제공원 부문은 "알라딘" 캐릭터 상품의 최고 판매시장으로서 매상이 크게 증가한



한편, 유흥시설에도 알라딘을 응용하고 있다). 더The 퍼레드parade 쇼우즈shows 테이킹 taking 플레이스place 인in 플로어러더Florida 언드and 토우키오우Tokyo 아아are 이그잼펠즈 examples 어브of 잇it. (플로리다, 도쿄에서 이루어지고 있는 퍼레이드쇼가 그것이다). 인In 어디션addition, 앳at 디즈니Disney 월드World 인in 플로어러더Florida, 데어there 이즈is 어a 누new 어뮤즈먼트amusement 라이드ride 뎃that 테익stakes 게스트sguests 안on 어a 매직magic 카아펫carpet 라이드ride 어라운드around 더the 팰러스palace. (또한 플로리다의 디즈니 월드에서는 “마법의 양탄자를 타고 궁전 일대를 도는 새로운 유흥시설이 있다). 잇It 이즈is 엠틀랙팅attracting 어텐션attention 애즈as 어a 버추얼virtual 리얼리티reality 어뮤즈먼트amusement 퍼실리티facility 디벨럽트developed 조인트리jointly 윌with 실러컨Silicon 그래픽스Graphics, 어a 시너님synonym 포어for 컴퓨터computer 그래픽스graphics. (이것은 컴퓨터 영상의 대명사인 실리콘 그래픽스사와 공동으로 개발한 가상현실 유흥시설로 주목받고 있다).

더The 세일sale 어브of 캐릭터character 머천다이즈merchandise 이즈is 어a 필드field 뎃that 캔can 모어more 이절리easily 언더스탠드understand 디즈these 퍼나머너phenomena. (캐릭터 상품판매는 이러한 현상을 좀더 쉽게 이해할 수 있는 분야이다). 엘래딘Aladdin 머천다이즈merchandise 이즈is 셀링selling 라익like 핫케익shotcakes 인in 디즈니Disney 스토어즈stores 올all 오우버over 더the 월드world. (전세계에 있는 디즈니 상점에서 알라딘 상품이 날개 돋친 듯 팔리고 있다). 바이By 라이선싱licensing 데어their 캐릭터즈characters 포어for 유스use 인in 어더other 컴퍼니즈'companies' 프라덕트스products, 디즈니Disney 캔can 메이크make 어a 하이high 프라핏profit 이빈even 위다우트without 프러두싱producing 데어their 오운own 프라덕트스products. (타사 제품에 캐릭터 사용권을 빌려줌으로써 디즈니캐릭터만으로도 높은 이윤을 얻을 수 있다). 더The 프라핏스profits 제너레이터드generated 프럼from 더the 씬theme 파아크park 언드and 캐릭터character 머천다이즈merchandise 섹터즈sectors 아아are 리인베스티드reinvested 백back 인투into 더the 무비movie 섹터sector. (이렇게 주제공원과 캐릭터 부문에서 발생한 이익은 돌고 돌아 다시 영화부문에 투자된다). 잇It 고우즈goes 위다우트without 세이잉saying 뎃that 무비즈movies 오피언often 크리에잇 create 누new 캐릭터즈characters 애즈as 웰well. (영화가 또 새로운 캐릭터를 개발하는 것은 두말할 나위 없다).

더The 세임same 메커니즘mechanism 와즈was 올소우also 업라이드applied 투to 더the 프리비어스previous 메가-히트mega-hit 뷰티Beauty 언드and 더the 비스트Beast 비포어before 엘래딘Aladdin. (이 메커니즘은 알라딘 이전의 초 거대작 “미녀와 야수”에도 적용되었다). 인In 더the 누new 엠틀랙션attraction 스페이스space 선셋Sunset 볼러바아드Boulevard 앳at 디즈니Disney 엠지엠MGM 스튜디오우즈Studios 위썬within 디즈니Disney 월드World 인in 플로어러더Florida, 어a 라이브live 쇼우show 이즈is 비잉being 헬드held. (플로리다 디즈니월드내 디즈니 MGM 스튜디오의 새로운 유흥시설 공간인 “선셋 블루버드”에서 라이브쇼가 진행되고 있다). 인In 어디션addition, 뷰티Beauty 언드and 더the 비스트Beast, 위치which 컴피티드competed 언틸until 디the 엔드end 포어for 더the 토우니Tony 어워드Award 포어for 베스트Best 뮤지컬Musical 인in 나인틴나인티포어1994, 이즈is 앤an 히스토리historic 워크work 뎃that 마아크트marked 디즈니'즈Disney's 퍼스트first 시어리어스serious 포어레이foray 인투into 브로드웨이Broadway 뮤지컬즈musicals. (또한 1994년 우수한 뮤지컬에 주어지는 토니상을 놓고 마지막까지 경합을 벌였던 “미녀와 야수”는 디즈니가 처음 본격 적으로 브로드웨이 뮤지컬에 진출한 역사적인 작품이다). 디The 이그잼펠즈examples 어브of 더the 세임same 메커니즘mechanism 캔can 비be 신seen 인in 더The 라이언Lion 킹King, 위치which 와즈was 더the 비거스트biggest 히트hit 어브of 더the 서머summer 인in 나인틴나인티포어1994,, 언드and 더the 누new 매스터피스masterpiece 포우커한터스Pocahontas, 위치which 와즈was 릴리스released 인in 나인틴 나인티파이브1995. (1994년 여름 최대 히트를 기록한 “라이언 킹”과 1995년에 상영된 새로운 대작 “포카 혼타스”도 같은 예이다).

잇It 이즈is 트루true 뎃that 디the 에그지스텐스existence 어브of 무비즈movies 이즈is 네서세어리necessary 포어for 더the 씬theme 파아크park 인더스트리industry 투to 쓰라이브thrive. (영화가 있어야 주제공원산업이 가능해진다). 디스This 이즈is 인터그레이션

integration. (이것이 종합화이다). 더The 트렌드trend 어브of 서치such 인터그레이션 integration 캔can 비be 파운드found 인in 컴퍼니즈companies 라아지large 언드and 스몰 small. (이같은 종합화의 흐름은 크건 작건 다른 기업에서도 찾아볼 수 있다). 더The 모우스트most 파퓰러popular 어트랙션attraction 앳at 유니버설Universal 스튜디오우즈Studios 이즈is 더the 백Back 투to 더the 퓨처Future 라이드ride. (유니버설 스튜디오에서 제일 인기있는 유흥시설은 백 투 더 퓨처 라이드이다). 디스This 이즈is 어a 시뮬레이터simulator 웨어 where 비지터즈visitors 트래벨travel 투to 더the 패스트past 언드and 퓨처future 투to 세이브save 더the 타임time 머신machine 더로어리언DeLorean 프럼from 더the 빌런즈villains, 베이스트based 안on 더the 파퓰러popular 무비movie 백Back 투to 더the 퓨처Future (이것은 인기영화 “백 투 더 퓨처”의 타임머신 “들로리언”을 악당으로부터 다시 탈환하기 위해 과거와 미래로 여행한다는 시뮬레이터이다). 더The 파퓰러popular 어트랙션attraction 앳at 유니버설Universal 스튜디오우즈Studios 이즈is 닛not 저스트just 어a 심플simple 시뮬레이터 simulator 원with 무브먼트스movements 언드and 바이브레이션즈vibrations, 밋but 어a 씬themed드 라이드ride 베이스트based 안on 어a 파퓰러popular 무비movie 잇It 해즈has 게인드gained 그레이트great 파퓰러리티popularity 어멍among 비지터즈visitors. (단순히 움직임과 진동이 심한 시뮬레이터가 아닌, 인기영화를 배경으로 한 주제탐승시설로서 큰 인기를 모으고 있다).

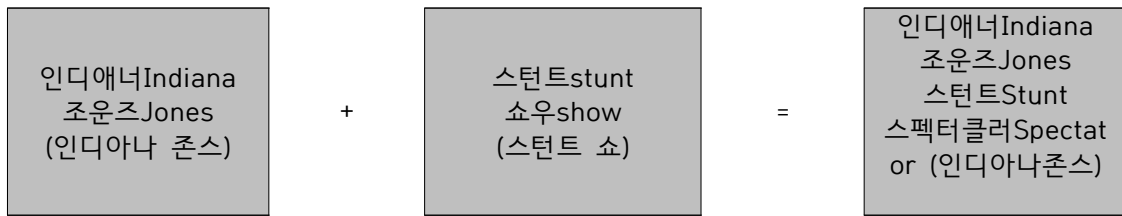
어A 캄버네이션combination 어브of 엑셀런트excellent 캐릭터즈characters, 스토어리story, 언드and 텍날리지technology 이즈is 리콰이드required 투to 크리에이트create 앤an 어트랙티브 attractive 씬theme 파아크park 라이드ride. (우수한 캐릭터와 스토리, 그리고 좋은 기술이 합쳐져야 비로소 매력적인 유흥시설이 생긴다). <테이블Table 표3.7.3-4>

잇It 메이may 심seem 셉라이징surprising, 밋but 더the 씬theme 파아크spark 빌트built 인in 디스this 웨이way 오피often 해브have 렐러티블리relatively 로우low 디벨롭먼트 development 카스트스costs 언드and 캔can 제너레이팅generate 서그니피컨트significant 프라핏스profits. (이렇게 만들어진 유흥시설은 보기와는 달리 사업비가 저렴하게 들어 이익을 올리기도 쉽다). 퍼더모어Furthermore, 잇it 이즈is 임포어턴트important 투to 노트note 밋that 더the 필름film 인더스트리industry 컨티뉴즈continues 투to 크리에이트create 누new 칸텐트content. (더구나 중요한 것은 영화부문이 계속해서 만들어지고 있다는 것이다).

더The 프러덕션production 카스트스costs 어브of 할리우드Hollywood 무비즈movies 아아are 스카이라커팅skyrocketing 에브리every 이어year, 밋but 미디어media 컨글라머릿스 conglomerates 아아are 에이벌able 투to 리쿱recoup 디the 인크리스트increased 카스트스 costs. (할리우드 영화 제작비는 해마다 폭등세지만, 미디어 믹스기업은 늘어난 제작비를 회수한다). 씬Theme 파아크spark 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States 서바이브 survive 쓰루through 디스this 메커니즘mechanism. (미국의 주제공원은 이러한 메커니즘을 통해 존립한다).

<테이블Table 표3.7.3-4> 더The 릴레이션쉽relationship 비트윈between 더the 스토어리 story, 캐릭터즈characters, 언드and 씬theme 파아크park 어트랙션즈attractions (영화의 스토리 · 캐릭터와 주제공원 유흥시설의 관계)

무비Movie (영화)	+	더The 텍날리지technology 유즈드used 인in 씬theme 파아크spark (주제공원의 기술)	=	어트랙션즈 attractions (유흥시설)
스타아Star 워어즈Wars (스타워즈)	+	시뮬레이터 Simulator (시뮬레이터)	=	스타아Star 투어즈Tours (스타 투어즈)



### 유니버설Universal 스튜디오스Studios (유니버설 스튜디오)

무비즈Movies, 티비TV (영화, TV)	더The 텍날리지technology 유즈드used 인in 씬theme 파아크스parks (주제공원의 기술)	엇랙션즈attractions (유흥시설)
백Back 투to 더the 퓨처future (백 투 더 퓨처)	시뮬레이터Simulator (시뮬레이터)	백Back 투to 더the 퓨처Future 라이드Ride (백 투 더 퓨처 라이드)
마이애미Miami 바이스Vice (마이애미 바이스)	스턴트stunt 쇼우show (스턴트쇼)	마이애미Miami 바이스Vice (마이애미 바이스)
고우스트Ghost 버스터즈Busters (고스트 바스터즈)	스페셜special 이펙트seffects (특수효과)	고우스트Ghost 버스터즈Busters (고스트 바스터즈)
이티ET (ET)	마너레일 라이드 Monorail Ride (모노레일 라이드)	이티 애드벤처 ET Adventure (ET 어드벤처)
니켈로디언Nickelodeon (니켈로다온)	프로우그램program 프러덕션production 쇼우show (프로그램 제작쇼)	니켈로디언Nickelodeon 스튜디오스Studios (니켈로디온 스튜디오)
조즈Jaws (쥔스)	보우트Boat 라이드Ride+ 로우봇Robot (보트라이드 + 로봇)	조즈Jaws (쥔스)

### 디즈니Disney 엠지엠MGM 스튜디오스Studios (디즈니 MGM 스튜디오)

무비즈Movies, 어더즈others (영화, 등)	더The 텍날리지technology 유즈드used 인in 씬theme 파아크스parks (주제공원의 기술)	엇랙션즈 attractions (유흥시설)
마펏Mafet (마펏)	쓰리디3D (3D)	짐Jim 핸선Hanson 매펏Maffet 쇼우Show (짐 한슨 마펏쇼)
인디애너Indiana 조운즈Jones (인디아나 존스)	스턴트stunt 쇼우show (스턴트쇼)	인디애너Indiana 조운즈Jones 스턴트stunt 스펙테이터spectator (인디아나 존스 스펙트 스펙터클러)
스타아Star 워어즈Wars (스타워즈)	시뮬레이터Simulator (시뮬레이터)	스타아Star 투어즈Tours (스타 투어즈)
트와이라이트Twilight 조운Zone	프리Free 포어For 올All (프리 포 올)	트와이라이트Twilight 조운Zone 타워Tower 어브of 테어러Terror

(트와이라이트 존)		(트와이라이트 존 타워 오브 테러)
마이크로Micro 키즈Kids (마이크로 키즈)	더the 릴리스release 어브of 어a 무비movie 셋set (영화 세트 공개)	허니Honey 아이I 쉬링크Shrink 더The 키즈Kids (허니 아이 쉬링크 더 키즈)
뷰티Beauty 언드and 더the 비스트Beast (미녀와 야수)	스테이지stage 쇼우show (무대쇼)	뷰티Beauty 언드and 더the 비스트Beast (미녀와 야수)
앨라딘Aladdin (알라딘)	퍼레드parade, 레스토랑restaurant (퍼레이드, 레스토랑)	앨라딘Aladdin 퍼레드Parade, 앨라딘Aladdin 레스토랑Restaurant (알라딘 퍼레이드, 알라딘 레스토랑)

**디퍼런스Difference 비트윈between 헤븐heaven 언드and 어쓰earth, 퍼나머난phenomenon  
어브of 더the 유나이티드United 스테이트스States 언드and 코어리어Korea (하늘과 땅 차이, 미  
국과 한국의 현상)**

왓What 어바우트about 코어리어Korea 인in 컴페어러션comparison?(이에 비해 한국은 어떨  
까)? 언포어처너틀리Unfortunately, 데어there 이즈is 스틸still 노우no 캄프리헨시브  
comprehensive 무브먼트movement 투to 스피크speak 어브of 인in 코어리어Korea  
(유감스럽지만 종합화라 할 만한 움직임은 아직 없다). 웬When 씬theme 파아크스parks 비컴  
become 어a 토픽topic 어브of 디스커션discussion 인in 코어리어Korea, 잇it 오피언often 리발  
브즈revolves 어라운드around 더the 씬theme 파아크park 인더스트리industry 인in 제너럴  
general 오어or 어a 스페시픽specific 씬theme 파아크park 댓that 해즈has 빈been 인in 더  
the 스팟라이트spotlight 포어for 어a 롱long 타임time. (한국에서 주제공원이 화제가 되었  
을 때는 주제공원산업만, 더 정확히 말하 자면 어느 특정 주제공원만 줄곧 회자되는 경우가  
많다). 디The 앳머스피어atmosphere 이즈is 서치such 댓that 데어there 이즈is 노우no 룸  
room 포어for 그랜드grand 디스커션즈discussions 서치such 애즈as 캄프리헨시브  
comprehensive 무브먼트스movements, 애즈as 더the 포우커스focus 이즈is 모어more 안on  
웨더whether 오어or 낫not 데어there 이즈is 어a 바이어벌viable 비즈너스business 애스펙트  
aspect. (사업상이 있느냐 없느냐가 중요하지 종합화와 같은 거창한 논의를 하고 있을 여유가  
없다는 분위기이다).

애즈As 캄프리헨시브comprehensive 무브먼트스movements 아아are 낫not 테이킹taking 플  
레이스place, 데어there 아아are 서그니피컨트significant 이슈즈issues 어아이징arising 이빈  
even 인in 펀더멘털fundamental 에어리어즈areas 서치such 애즈as 캐릭터character 디벨롭  
먼트development 언드and 스토리story 캄퍼지션composition. (종합화가 이루어지지 않고  
있기 때문에 캐릭터 개발과 스토리 구성같은 기초적인 분야에서도 큰 문제가 생긴다). 디스  
This 이즈is 비카즈because 씬theme 파아크스parks 해브have 투to 디벨롭develop 누new  
캐릭터즈characters 언드and 스토리즈stories 안on 데어their 오운own. (주제공원 단독으  
로 새로운 캐릭터와 스토리를 개발해야 하기 때문이다). 어이저널리Originally, 디즈these 씬  
things 슈드should 해브have 빈been 어치브드achieved 그래주얼리gradually 쓰루through  
매스mass 미디어media 서치such 애즈as 무비즈movies, 티비TV, 언드and 매거진즈  
magazines. (본래 이러한 것들은 영화화 TV, 잡지 등과 같은 대중매체를 통해 조금씩 이루어  
져야 한다). 모어로우버Moreover, 더the 라익리후드likelihood 어브of 프로그레싱progressing  
터워어즈towards 어a 석세스풀successful 비즈너스business 이즈is 올소우also 로우low  
. (더구나 실제로 “성공적인”사업으로 진행시켜 나갈 수 있는 가능성도 적다). 인트러두싱  
Introducing 언노운unknown 캐릭터즈characters 언드and 스토리즈stories 투to 어a 씬  
theme 파아크park 이즈is 리스키risky. (주제공원에 알려지지 않은 캐릭터와 스토리를 도입하

는 것은 위험하다). 디스This 이즈is 비카즈because 잇it 플레이서즈places 더the 컨수머즈consumers 인in 어a 리얼리스틱realistic 코리티컬critical 퍼지션position. (소비자를 현실적인 비판자 입장에 세우게 되기 때문이다).

심플리Simply 풋put, 잇it 캔can 비be 익스플레인드explained 애즈as 팔로우즈follows. (알기 쉽게 설명해 보자). 웰-노운Well-known 캐릭터즈characters 언드and 스토어리즈stories 올웨이즈always 해브have 팬즈fans. (잘 알려져 있는 캐릭터와 스토리에는 반드시 팬이 존재한다). 잇It 더전'tdoes'n't 매터matter 이프if 데이they 아아are 낫not 어a 팬fan 뎀셀브즈themselves, 벳but 이프if 데이they 아아are, 잇'sit's 이빈even 베타better. (자기가 팬이라면 좋겠지만 그렇지 않더라도 상관없다). 저스트Just 씽킹thinking 어바우트about 하우how 페이머스famous 댓that 서원someone 라익스likes 캔can 올레디already 크리에잇create 어a 페이버러벌favorable 임프레션impression. (이것이 그 유명한 ○○, 아무개가 좋아하는 ○○라고 생각만 해도 이미 호감을 갖게 된다). 아이I 씽크think 잇'sit's 임포어턴트important 투to 필feel 엔터테인드entertained, 다운'tdon't 유you? (“재미있게 느껴야 하지 않을까?”하고 생각한다). 잇'sIt's 어a 카인드kind 어브of 힙나틱hypnotic 이펙트effect. (일종의 최면작용인 셈이다). 인In 칸트래스트contrast, 누new 캐릭터즈characters 언드and 스토어리즈stories 다운'tdon't 해브have 더the 파워power 어브of 힙노우서스hypnosis. (이에 비해 새로운 캐릭터와 스토리는 최면의 힘이 없다). 더The 데인저danger 이즈is 댓that 더the 비지터즈visitors 비컴become 모어more 코리티컬critical 언드and 메이크make 어a 래셔널rational 저지먼트judgment 안on 웨더whether 더the 누new 캐릭터즈characters 언드and 스토어리즈stories 아아are 엔터테인딩entertaining 오어or 낫not. (입장객은 재미있는지, 아닌 지를 냉정하게 판단하게 되는데 이것이 위험하다는 것이다). 애딩Adding 더the 리스크risk 어브of 석세스success 오어or 페일르여failure 어브of 누new 캐릭터즈characters 투to 디the 올레디already 하이-리스크high-risk 버던burden 어브of 씬theme 파아크park 비즈너스business 이즈is 어너더another 컨선concern. (그렇지 않아도 위험 부담이 큰 주제공원사업에 새로운 캐릭터의 성공여부와 같은 또 다른 위험부담을 추가하는 것이다). 인스톨링Installing 올레디already 석세스풀successful 무비movie 캐릭터즈characters 인in 씬theme 파아크스parks 메이크makes 센스sense, 애즈as 데이they 아아are 올레디already 페이머스famous 프럼from 히트hit 무비즈movies 언드and 데어포어therefore 라익리likely 투to 비be 파퓰러popular 어머among 비지터즈visitors. (이미 영화에서 성공한 캐릭터를 주제공원에 설치하면 당연히 히트작 영화에서의 유명세를 탄 캐릭터이므로 인기가 있다). 캐릭터즈Characters 댓that 해브have 낫not 곤gone 쓰루through 서치such 어a 프로세스process 아아are 낫not 웰-노운well-known 인in 더the 마아켓market, 소우so 데이they 윌will 낫not 비be 레커그나이즈드recognized 오어or 리스판디드responded 투to, 언드and 인in 디the 엔드end, 오운리only 인스탈레이션installation 카스트스costs 윌will 비be 인커드incurred. (이러한 과정을 거치지 않은 캐릭터는 시중에서 잘 모르기 때문에 알려주지 않고 호응하지도 않을 것이므로 결국 설치비만 손해 볼 것이다). 포어For 디즈these 리전즈reasons, 코어리언Korean 씬theme 파아크스parks 댓that 두do 낫not 스타아트start 원with 석세스풀successful 무비즈movies 오어or 미디어media 해브have 앤an 언서턴uncertain 라이프스팬lifespan. (이러한 이유로 영화부터 시작하지 않은 한국의 주제공원은 그 수명이 불안하다).

더The 갭gap 인in 더the 사우쓰South 코어리언Korean 언드and 어스US 씬theme 파아크park 인더스트리즈industries 이즈is 데퍼너틀리definitely 디터먼트determined 바이by 더the 디벨롭먼트development 어브of 캐릭터즈characters 언드and 스토어리즈stories, 애즈as 웰well 애즈as 디the 오우버롤overall 매너지먼트management 어브of 더the 컴퍼니즈companies. (한·미 주제공원산업은 캐릭터와 스토리개발 및 종합적인 기업경영 여부에 의해 격차가 벌어지는 것만은 확실하다).

**인터그레이터드Integrated 엔터테인먼트entertainment 컴퍼니즈companies (종합 기쁨유발 기업)**

소우So 파아far, 오운리only 쓰리three 에어리어즈areas 해브have 빈been 익스플레인드



explained 무비즈movies, 씬theme 파아크스parks, 언드and 캐릭터즈characters. (지금까지 영화, 주제공원, 캐릭터 세 부문만을 설명했다). 하우에버, 더the 비즈니스business 에어리어즈 어브of 어스US 씬theme 파아크park 컴퍼니즈companies 아아are 낫not 리미터드limited 투to 디즈these 쓰리three 애스펙트스aspects.(그런데 미국 주제공원 기업의 사업분야는 이뿐만이 아니다). 디펜딩Depending 안on 더the 컴퍼니company, 데어there 아아are 베어리어스various 비즈니스business 에어리어즈areas 닷that 어메리칸American 씬theme 파아크park 컴퍼니즈companies 익스팬드expand 인투into, 서치such 애즈as 브로드캐스팅broadcasting, 퍼블리싱publishing, 커머셜commercial 벤처즈ventures, 리조트resort 디벨롭먼트development, 이벤트event 매너지먼트management, 언드and 모어more 데이They 아아are 노운known 애즈as 캄프리헨시브comprehensive 조이-인두싱joy-inducing 컴퍼니즈companies 닷that 다이버서파이diversify 데어their 비즈니스business 포트폴리오우즈portfolios. (회사에 따라 다르지만 방송, 출판, 상업, 리조트개발, 이벤트사업등 많은 분야에 진출하는 소위 종합 기쁨유발 기업이다). 컨글라머릿스Conglomerates 컴핏compete 피어슬리fiercely 인in 올all 필즈fields. (종합기업은 모든 분야에서 치열하게 경쟁한다). 디The 이벤트event 닷that 심벌라이즈symbolized 디the 인텐스intense 캄퍼티션competition 비트윈between 캄프리헨시브comprehensive 어뮤즈먼트amusement 파아크park 컴퍼니즈companies 어커드occurred 비트윈between 나인틴나인티투1992 언드and 나인틴나인티쓰리1993. (그런 치열한 사업전선을 상징하는 사건이 1992년에서 1993년 사이에 일어났다). 더The 파아티즈parties 인발브드involved 워were 디즈니Disney 언드and 타임Time 워어너Warner. (그 당사자는 디즈니와 타임워너이다). 보우쓰Both 컴퍼니즈companies 아아are 라아지large 코어퍼레이션즈corporations 윈with 애뉴얼annual 세일즈sales 리칭reaching 텐10 트릴런trillion 윈won, 언드and 데어their 에브리every 무브move 인in 디the 어뮤즈먼트amusement 인더스트리industry 애즈as 웰well 애즈as 인in 올all 어더other 인더스트리즈industries 이즈is 클로우슬리closely 와치트watched. (두 회사 모두 연간 매출이 10조원에 이르는 대기업으로 이들의 일거수 일투족에 유희시설업계뿐만 아니라, 모든 사업이 주목한다). 디The 인서던트incident 스타아터드started 윈with 티비TV 애드버타이즈먼트스advertisements 바이by 식스Six 플래그즈Flags, 어a 서브시디에어리subsidiary 어브of 타임Time 워어너Warner. 식스Six 플래그즈Flags 파아크스parks, 로우케이터드located 쓰루아웃throughout 캘리포어너California 언드and 텍서스Texas 언드and 어더other 스테이트states 인in 더the 유.에스U.S, 워were 어이저널리originally 시멀러similar 투to 트러디셔널traditional 어뮤즈먼트amusement 하우에버However, 애프터after 비커밍becoming 어a 서브시디에어리subsidiary 어브of 타임Time 워어너Warner, 데이they 언더웬트underwent 어a 트랜스퍼메이션transformation 윈with 어그레시브aggressive 매너지먼트management, 인트러두싱introducing 어뮤즈먼트amusement 퍼실리티즈facilities 씬드themed 어라운드around 워어너Warner 브로우즈Bros 무비movie 캐릭터즈characters. (이 사건의 발단은 타임 워너의 계열사인 식스 플래그스의 TV 광고였다). 식스Six 플래그즈Flags 파아크스parks, 로우케이터드located 쓰루아웃throughout 캘리포어너California 언드and 텍서스Texas 언드and 어더other 스테이트states 인in 더the 유에스U.S, 워were 어이저널리originally 시멀러similar 투to 트러디셔널traditional 어뮤즈먼트amusement 파아크스parks 하우에버However, 애프터after 비커밍becoming 어a 서브시디에어리subsidiary 어브of 타임Time 워어너Warner, 데이they 언더웬트underwent 어a 트랜스퍼메이션transformation 윈with 어그레시브aggressive 매너지먼트management, 인트러두싱introducing 어뮤즈먼트amusement 퍼실리티즈facilities 씬드themed 어라운드around 워어너Warner 브로우즈Bros 무비movie 캐릭터즈characters (캘리포니아와 텍사스 등 미국 전역에 있는 식스 플래그스파크는 본래는 전통적인 유원지에 가까웠지만, 타임 워너의 계열사가 된 후에는 워너 브라더스의 영화 캐릭터를 주제로 한 유희시설을 차례로 도입하는 등 적극적인 경영으로 탈바꿈하고 있다).

인In 퍼티컬러particular, 매직Magic 마운틴Mountain, 로우케이터드located 인in 캘리포어너California, 더the 배틀그라운드battleground 어브of 씬theme 파아크스parks, 이즈is 어a 파아크park 센터드centered 어라운드around 쓰릴thrill 라이즈rides 언드and 이즈is 게이닝gaining 와이드wide 파펠레리티popularity, 이스페셜리especially 어멍among 영young 피펠

people, 메이킹making its 마아크mark in 더the 히스토리history 어브of 씬theme 파아크sparks 얼롱사이드alongside 디즈널랜드Disneyland 언드and 어더즈others. (특히 주제공원의 격전지인 캘리포니아 주에 있는 매직 마운틴은 스릴 라이드를 중심으로 한 파크로서, 디즈니랜드 등과 함께 주제공원의 역사에 한 획을 그 으면서 젊은이를 중심으로 폭 넓은 인기를 얻고 있다).

더The 모우스트most 파퓰러popular 라이드ride 댓that 앳랙트스attracts 더the 하이어스트highest 넘버number 어브of 비지터즈visitors 이즈is 어a 버티컬vertical 드랍drop 코우스터coaster 콜드called 뱃맨Batman. (최고의 인기를 구가하는 라이드는 배트맨이라고 하는 수직 현가식 코스터이다). 더The 리전reason 잇it 이즈is 콜드called 뱃맨Batman 이즈is 비카즈because 잇it 이즈is 어a 버티컬vertical 행잉hanging 코우스터coaster, 언드and 잇it 이즈is 네임드named 애프터after 더the 파퓰러popular 케릭터character 뱃맨Batman 프럼from 워너Warner 브로우즈Bros 무비즈movies. (위에 매달려 있기 때문에 배트맨이라고 하는데 워너 브라더즈 영화중에서 인기 있는 캐릭터인 "배트맨"이 그 모태이다).

더The 프라블러매틱problematic 티비TV 커머셜commercial 시엠(CM) 스테이트드stated 댓that 식스Six 플래그즈Flags 파아크sparks 아아are 심플러simpler 언드and 치퍼cheaper 투to 엔조이enjoy 던than 디즈널랜드Disneyland). (문제가 된 방송광고(CM)는 "식스 플래그즈 파크는 디즈니랜드보다 간편하고 싸게 즐길 수 있다"는 내용이었다). 와일While 잇it 메이may 낫not 심seem 라익like 어a 비그big 이슈issue, 컨시더링considering 더the 팩트fact 댓that 식스Six 플래그즈Flags 파아크Park 이즈is 노운known 포어for its 어포어더빌리티affordability 언드and 컨비넌스convenience 컴페어드compared 투to 디즈널랜드Disneyland, 디즈니Disney, 애즈as 어a 메이저major 플레이어player 인in 더the 씬theme 파아크park 인더스트리industry, 쿠던'tcouldn't 저스트just 시트sit 아이들리dly 바이by. (그다지 문제시할것까지는 없지 않느냐라고 생각되겠지만 주제공원의 대명사임을 자랑하는 디즈니사가 가만히 있을리가 없었다). 렛'sLet's 트랙track 더the 디벨롭먼트development 어브of 디스this 인서던트incident 쓰루through 누즈페이퍼newspaper 리포어트reports. (신문보도 내용을 통해 이 사건의 경화를 추적해 보자). 퍼스틀리Firstly, 디즈니'즈Disney's 퍼지션position 와즈was 댓that 애즈as 워너Warner 브로우즈Bros 디스트리뷰트스distributes 섬some 디즈니Disney 소프트웨어software, 더the 조이-인두싱joy-inducing 인더스트리즈industries 아아are 인in 어a 뮤추얼리mutually 코우아퍼레이티브cooperative 릴레이션쉽relationship. (우선 디즈니의 입장은 "일부 디즈니 소프트의 유통을 워너 브라더즈가 맡고 있듯이 기쁨유발 산업은 서로 협력관계에 있다). 위We 아아are 낫not 라익like 펩시Pepsi 언드and 코우커코올러Coca-Cola 어(a 페이머스famous 이그잼플example 어브of 투two 컴퍼니즈companies 파이팅fighting 윈with 컴패러티브comparative 애드버타이징advertising). (우리는 펜시와 코카콜라가 아니다(두 회사가 비교 CM으로 싸운 유명한 예)) 위We 캐낫cannot 탈러레일tolerate 더the 새터링shattering 어브of 디스this 미쓰myth. (이 신화가 깨지는 것은 용납할 수 없다는 것이다). 프럼From 디즈니'즈Disney's 퍼스펙티브perspective, 더the 보울드bold 디시전decision 투to 유틸라이즈utilize 언드and 인트루두스introduce 워너Warner 브로우즈Bros 디스트리뷰션distribution 네트웍network 와즈was 베이스트based 안on 어a 릴레이션쉽relationship 어브of 트러스트trust 윈with 더the 레이트late 포어머 former 시이오우CEO 어브of 타임Time 워너Warner. (디즈니 입장에서 본다면 과감하게 워너 브라더즈의 유통망을 활용, 도입한 것은 이미 고인이 된 타임 워너의 로스 전 사장과의 신뢰관계에 기초한 것이었다). 애즈As 캔can 비be 신seen 프럼from 더the 팩트fact 댓that 디즈니'즈Disney's 시이오우CEO, 프랑코우Franco 와즈Waz, 후(who 레이터later 패스트passed 어웨이away 인in 나인틴나인티포어 1994) 와즈was 프럼from 워너Warner 브로우즈Bros, 데어there 와즈was 어a 스트롱strong 커넥션connection 비트윈between 더the 투two 컴퍼니즈companies 듀due 투to 데어their 스트롱strong 퍼시널personal 릴레이션쉽relationships 데어포어Therefore, 디스this 칸플릭트conflict 와즈was 언다우티들리undoubtedly 앤an 임베어러싱embarrassing 시추에이션situation 포어for 뎀them. (디즈니 사장 프랑코 웨즈(그후 94년에 사고사)가 워너 브라더즈 출신인 점 등에서 알 수 있듯이 두 회사 사이에는 강한 인맥의 연결고리가 형성되어 있었기 때문에, 이러한 갈등은 그들에게 곤혹스러운 일이 아닐 수 없었다).

디즈니Disney 프람프틀리promptly 레이즈draised 어브젝션즈objections 언드and 디맨더드demanded 댓that 더the 시엠CM 비be 스탑트stopped, 벳but 애즈as 타임Time 워어너Warner 러퓨즈드refused 투to 컴플라이comply, 더the 파이트fight 이벤츄얼리eventually 스펠드spilled 오우버over 인투into 어더other 에어리어즈areas. (디즈니는 이에 곧 항의를 하고 CM중지를 요구하였으나 타임 워너가 이를 거절했기 때문에 마침내 싸움은 다른 분야에까지 파급되었다). 웬When 디즈니Disney 러퓨즈드refused 투to 런run 애드버타이즈먼트스advertisements 포어for 타임Time 워어너'즈Warner's 퍼블리케이션즈publications, 타임Time 워어너Warner 리탈리에이티드retaliated 바이by 캔셀링canceling 어a 그룹group 이벤트event 댓that 와즈was 스케줄드scheduled 투to 테이크take 플레이스place 앳at 디즈니Disney 월드World. (디즈니사가 타임 워너사 출판물에 광고 게재를 거부하자 타임 워너사도 디즈니월드에서 예정하고 있던 그룹 합동 이벤트를 취소해 버린 것이다). 와일While 섬some 메이may 아아규argue 댓that 데어there 이즈is 노우no 니드need 투to 고우go 애즈as 파아far 애즈as 테링tearing 이치each 어더other 어파아트apart 오우버over 어a 심플simple 씬theme 파아크park 커머셜commercial, 보우쓰both 컴퍼니즈companies 해브have 컨티뉴드continued 투to 디플로이deploy 올all 민즈means 앳at 데어their 디스포우절disposal 인in 디스this 안고우잉ongoing 배털battle. ("단순한 주제공원 CM송에 그 정도로 서로 혈투를 것까지는 없지 않나"하는 의견은 차지하더라도 그들이 소유한 모든 수단을 총동원해 힘겨루기가 계속되고 있다). 니들러스Needless 투to 세이say, 더the 리전reason 와이why 서치such 칸플릭트스conflicts 게인드gained 어텐션attention 이즈is 댓that 퍼블리싱publishing 언드and 컨벤션convention 비즈너서즈businesses, 위치which 해브have 비컴become 어리너즈arenas 어브of 파워power 스트러글즈struggles, 해브have 올레디already 폼드formed 서그니피컨트significant 포어시즈forces 인in 더the 리스펙티브respective 인더스트리즈industries 어브of 더the 투two 컴퍼니즈companies. (말할 필요도 없이 이런 갈등이 주목을 받게 된 것은 힘겨루기의 장이 된 출판과 컨벤션사업이 이미 두 회사의 각각의 업계에서 큰 세력을 형성하고 있는 분야이기 때문이다). 모어로우버Moreover, 잇it 슈드should 비be 노우터드noted 댓that 보우쓰both 컴퍼니즈companies 아아are 임포어턴트important 커스터머즈customers 투to 이치each 어더other, 미닝meaning 댓that 루징losing 원one 워드would 리절트result 인in 어a 서그니피컨트significant 블로우blow 투to 데어their 비즈너스business. (더구나 두 회사는 상대방에게 있어서 유력한 고객, 즉 잃으면 큰 타격을 입을 정도의 고객인 점에도 주목해야 할 것이다).

인In 어a 워어war, 잇it 이즈is 미닝러스meaningless 이프if 유you 두do 낫not 딜deal 어a 서그니피컨트significant 블로우blow 투to 디the 어더other 사이드side. (전쟁인 이상 상대방에게 큰 타격을 주지 않으면 의미가 없다). 퍼제싱Possessing 웨펀즈weapons 댓that 캔can 인플릭트inflict 대머지damage 오어or 낫not 캔can 더터먼determine 디the 아웃컴outcome 어브of 어a 배털battle. (타격을 줄 수 있는 무기를 소유하고 있느냐, 그렇지 않느냐가 승패를 좌우한다). 퍼더모어Furthermore, 더the 투two 컴퍼니즈companies 아아are 피어슬리fiercely 컴피팅competing 윈with 이치each 어더other 인in 더the 필드field 어브of 케릭터character 머천다이즈merchandise, 어a 누new 리테일retail 인더스트리industry 댓that 딜즈deals 오운리only 윈with 케릭터character 프라덕트스products, 윈with 디즈니Disney 스토어즈stores 언드and 워어너Warner 브러더즈Brothers 샵shops. (두 회사는 캐릭터 상품만을 취급하는 새로운 소매업인 캐릭터 상품 분야에서도 디즈니 스토어대 워너 브라더즈 스텝으로 치열하게 경쟁하고 있는 관계이기도 하다). 잇It 해즈has 빈been 리포어터드reported 댓that 디즈니Disney 언드and 워어너Warner 브로우즈Bros 아아are 올소우also 라이벌즈rivals 인in 더the 캄퍼티션competition 투to 어콰이어acquire 티비TV 브로드캐스트broadcast 네트워크networks 위썬within 더the 유나이티드United 스테이트스States. (또 미국 내의 TV 방송망 매수를 둘러싼 경쟁에서도 라이벌 관계에 있다고 보도되고 있다). 포어For 뎀them, 씬theme 파아크스parks 아아are 낫not 저스트just 어a 파아트part 어브of 데어their 비즈너스business, 언드and 더the 수피어리오어리티superiority 어브of 이치each 파아크park 이즈is 올소우also 어a 매터matter 어브of 어a 디퍼런트different 디멘션dimension 소어스(Source 포우스트Post 씬Theme 파아크Park) (그들에게 주제공원은 일부분에 지나지 않으며, 각 파크

의 우열은 다른 차원의 문제이기도 한다. (자료: 포스트 테마파크))

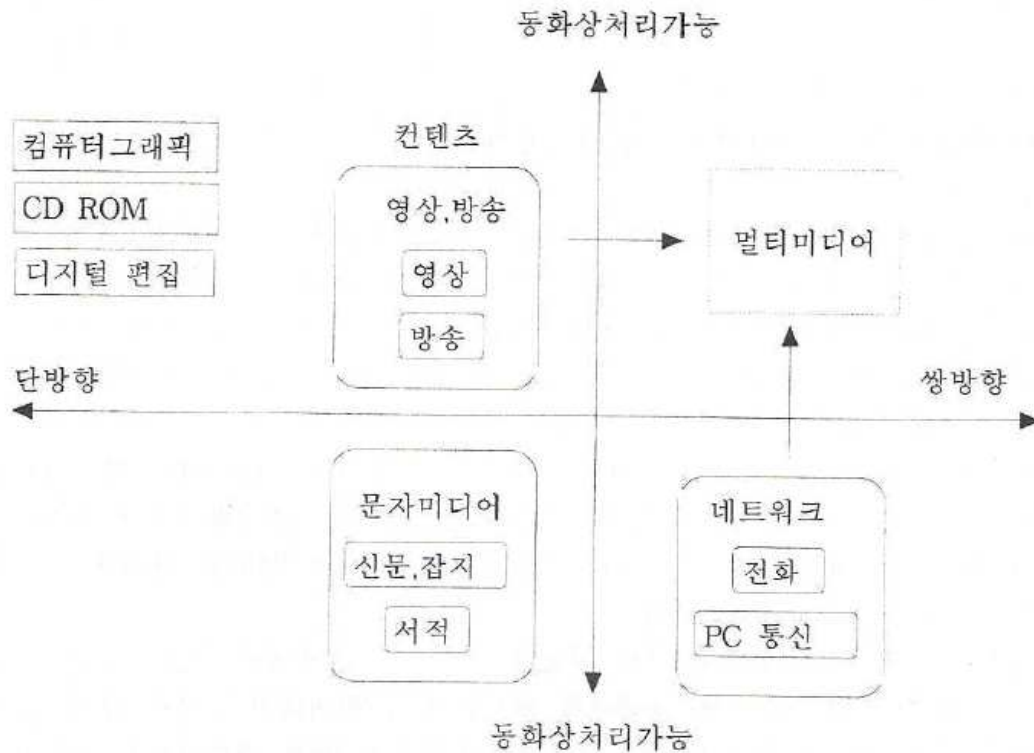
### 3.7.4 더The 누new 트렌트trend 이즈is 더the 조이joy 어브of 멀티미디어multimedia 익스피어리언스experience (새로운 흐름 멀티미디어의 기쁨유발)

소우So 파아far, 더the 씬theme 파아크park 인더스트리industry 인in 더the 유나이티드 United 스테이트스States 해즈has 폼드formed 어a 버티컬vertical 플로우flow 댓that 어이저네 잇스originates 프럼from 무비즈movies, 인클루딩including 씬theme 파아크스parks 언드and 케릭터character 머천다이즈merchandise, 언드and 이즈is 익스팬딩expanding 인투into 어a 누new 필드field 어브of 캄프리헨시브comprehensive 엔터테인먼트entertainment 비즈니스businesses, 위치which 인클루즈includes 브로드캐스팅broadcasting, 퍼블리싱 publishing, 언드and 이벤트스events. (지금까지 미국의 주제공원 산업이 영화를 원천으로 주제공원, 캐릭터 상품이라는 수직적인 흐름을 형성하면서 방송, 출판, 이벤트 등을 포함한 종합 기쁨유발사업이라는 새로운 장을 펼쳐나가고 있는 현상을 살펴보았다). 포어For 뎀them, 씬theme 파아크스parks 아아are 저스트just 어a 파아트part 어브of 서치such 캄프리헨시브 comprehensive 비즈니스businesses. (그들에게 주제공원은 그런 종합사업의 일부분이다). 이치Each 파아크park 이즈is 어a 프라블럼problem 인in 잇셀프itself, 벳but 더the 비거 bigger 이슈issue 이즈is 하우how 투to 리드lead 디the 오우버롤overall 플로우flow. (각각의 파크도 문제지만 전체적인 흐름을 어떻게 이끌어 나갈 것인가는 더 큰 문제이다).

어A 누new 트렌트trend 해즈has 이머지드emerged 어라운드around 더the 캄프리헨시브 comprehensive 엔터테인먼트entertainment 비즈니스businesses 댓that 브링bring 조이 joy 언드and 해피너스happiness. (기쁨유발 종합기업을 둘러싼 새로운 흐름이 등장했다). 잇It 이즈is 넌none 어더other 던than 멀티미디어multimedia. (다름 아닌 멀티미디어이다). 멀티미디어Multimedia, 위치which 얼라우즈allows 인포메이션information 투to 비be 익스체인지드exchanged 쓰루through 낫not 오온리only 텍스트text 벳but 올소우also 비디오우 video 언드and 오디오우audio, 이즈is 비잉being 레커그나이즈드recognized 인in 올모우스트 almost 에브리every 필드field. (문자뿐만 아니라 영상·음성을 통해 서로 정보를 주고받는 멀티미디어는 거의 모든 분야에서 각광받고 있다). 디The 인더스트리즈industries 서라운드 surrounding 멀티미디어multimedia 아아are 제너럴리generally 클래시피이드classified 인투 into 더the 팔로우잉following 쓰리three 캐테고리리categories: (보통 멀티미디어를 둘러싼 산업은 다음의 세가지로 분류된다).

<표3.7.4-1> 클래시피케이션Classification 어브of 멀티미디어multimedia 바이by 엘러먼트 element (멀티미디어의 요소별 분류) - 디바이스즈devices, 네트워크networks, 콘텐츠스 contents(기기, 네트워크, 콘텐츠)

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



더The 퍼스트first 이즈is 더the 네트워network 인더스트리industry. (첫째는 네트워크산업이다). 투To 익스체인지exchange 인포어메이션information 윌with 이치each 어더other, 어a 루트route 쓰루through 위치which 인포어메이션information 플로우즈flows 이즈is 네서세어리 necessary. (서로 정보를 주고받기 위해서는 정보가 흐르는 루트가 필요하다). 더The 컨셉트 concept 어브of 인포어메이션information 수퍼하이웨이superhighway, 이니셔에이터드 initiated 바이by 바이스Vice 프레지던트President 앨I 고어Gore 어브of 더the 유나이티드 United 스테이트스States, 에임즈aims 투to 빌드build 디the 인프라스트럭처infrastructure 포어for 멀티미디어multimedia 어a 커뮤니케이션communication 바이by 레이잉laying 하이-커패 서티high-capacity 트랜스미션transmission 라인즈lines, 서치such 애즈as 압티컬optical 파이버즈fibers, 억로스across 디the 인타여entire 컨트리country (미국의 고어 부통령이 제창한 종보 하이웨이 구상은 광섬유등의 대용량 전송로를 전 국토에 깔아 멀티미디어 통신을 위한 기반시설을 구축하는 것이다).

디The 인더스트리industry 리스판서벌responsible 포어for 디벨러핑developing 언드and 메인 테이닝maintaining 서치such 트랜스미션transmission 라인즈lines 이즈is 더the 네트워 network 인더스트리industry. (이러한 전송로를 정비하는 산업이 네트워크산업이다). 텔러커뮤 니케이션즈Telecommunications 언드and 케이בלcable 티비TV 아퍼레이터즈operators 아아 are 렘퍼젠터티브representative 이그잼플즈examples 어브of 더the 네트워network 인더스 트리industry. (전화와 CATV의 사업자가 대표적이다). 인In 텀즈terms 어브of 컴퍼니즈 companies, 이그잼플즈examples 인클루드include 앳앤드티AT&T 벨Bell 앳랜틱Atlantic,, 티 시아이TCI, 언드and 바이어컴Viacom. (회사로 말하면 AT&T 벨 앳랜틱, TCI, 바이어컴 등이 있다). 애즈As 멘션드mentioned 얼리어earlier, 디즈니'즈Disney's 컴페티터competitor, 타 임Time 워너너Warner, 이즈is 액추얼리actually 더the 세컨드second 라야저스트largest 케이 블cable 티비TV 아퍼레이터operator 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States. (앞절에 서 언급한 디즈니의 경쟁사인 타임 워너는 사실 미국에서 두 번째 CATV 사업자이기도 한다). 인터넷Internet 언드and 컴퓨터computer 커뮤니케이션communication 아퍼레이터즈



operators 인in 디the 온라인online 섹터sector 인in 더the 유나이티드United 스테이트스 States 월will 올소우also 비be 인클루디드included 인in 더the 네트워크network 인더스트리 industry. (인터넷이나 미국 온라인 분야의 컴퓨터통신 사업자도 네트워크 산업에 포함 될 것이다). 리션틀리Recently, 더the 와일리스wireless 멀티미디어multimedia 네트워크network 인더스트리industry 해즈has 올소우also 비컴become 인크리싱글리increasingly 액티브active, 유틸라이징utilizing 와일리스wireless 텍날러지즈technologies 포어for 커뮤니케이션 communication. (최근에는 무선을 이용한 멀티미디어 네트워크산업도 활발해 지고 있다).

더The 세컨드second 이즈is 더the 디바이스device 매너팩처링manufacturing 인더스트리 industry, 위치which 인클루즈includes 더the 프러덕션production 어브of 터미널즈terminals 언드and 어더other 하아웨어hardware 디바이스즈devices, 애즈as 웰well 애즈as 더the 프러비전provision 어브of 베이식basic 소프트웨어software. (둘째가 단말기 등의 기기제작산업과 거기에 기본적인 소프트웨어를 제공하는 산업이다). 랩러젠티브Representative 프라덕트스 products 인클루드include 피스즈PCs. (대표적인 제품은 PC이다). 투To 커넥트connect 원 with 어더other 컴퓨터즈computers 쓰루through 커뮤니케이션communication, 유you 니드 need 투to 커넥트connect 투to 어a 하이-퍼포먼스high-performance 컴퓨터computer 콜드called 어a 서버server 오어or 앤an 에이티엠ATM 스위치switch. (통신으로 다른 컴퓨터와 연결하려면 서버라고 하는 고성능 컴퓨터나 ATM 교환기와 접속해야 한다). 올All 인더스트리 industries 인클루딩including 컴퓨터computer, 호움home 업라이언스즈appliances, 언드and 커뮤니케이션communication 디바이스즈devices 해브have 비즈너스business 아퍼투너티즈opportunities 인in 디스this 필드field. (컴퓨터, 가전제품, 통신기기등 모든 분야의 기업에 사업기회가 주어진다).

더The 씨드third 이즈is 더the 콘텐츠content 인더스트리industry, 위치which 러퍼즈refers 투to 더the 프러덕션production 언드and 디스트리뷰션distribution 어브of 멀티미디어 multimedia 콘텐츠content 서치such 애즈as 비디오우즈videos, 뮤직music, 게임즈games, 언드and 어더other 디지털digital 미디어media. (셋째가 정보의 내용, 즉 콘텐츠산업이다). 디스This 인더스트리industry 이즈is 디바이디드divided 인into 투two 캐터고어리즈 categories 디the 엔터테인먼트-오어리엔터드entertainment-oriented 플레저pleasure 인두싱inducing 섹터sector 언드and 더the 뉴즈news 오어리엔터드oriented 섹터sector 예임드aimed 앳at 디the 애크여엇accurate 딜리버리delivery 어브of 인포메이션information. (이 산업의 목적은 오락이 목적인 기쁨유발 계통과 사실의 정확한 전달이 목적인 뉴스 계통으로 나뉜다). 인In 디the 엔터테인먼트entertainment 섹터sector, 더the 비디오우video 언드and 게이밍gaming 인더스트리즈industries 아아are 퍼티컬러리particularly 액티브active. (기쁨 유발 분야에서는 주로 영상과 게임 산업이 활발하다). 인In 더the 비디오우video 인더스트리industry, 데어there 아아are 컴퍼니즈companies 라익like 페러마운트Paramount 언드and 디즈니Disney, 와일while 인in 더the 게이밍gaming 인더스트리industry, 데어there 아아are 컴퍼니즈companies 라익like 시거Sega 언드and 냄코우Namco. (영상분야의 기업으로는 파라마운트와 디즈니가 있고 게임분야의 기업으로는 세가와 남코가 있다). 더The 뉴즈news 인더스트리industry 인클루즈includes 낫not 오온리only 매스mass 미디어media 벳but 올소우also 프라이빗private 커뮤니케이션communication 인in 에저케이션education, 헬쓰케어 healthcare, 언드and 어드미니스트레이티브administrative 서버서즈services. (뉴스 계통에는 매스컴 외에 교육과 의료, 행정 서비스의 사적인 커뮤니케이션이 포함된다). 인In 더the 매스mass 미디어media 인더스트리industry, 누즈페이퍼즈newspapers 언드and 티비TV 아아are 랩러젠티브representative. (매스컴 분야에서는 신문과 TV가 대표적이다). 뭇What 이즈is 더the 리전reason 뎃that 더the 씨드third 콘텐츠content 인더스트리industry 해즈has 빈been 앳랙팅attracting 서그니피컨트significant 어텐션attention 인in 더the 멀티미디어multimedia 인더스트리industry 인in 리션트recent 이어즈y (최근들어 세 번째 콘텐츠 산업이 멀티미디어 업계 중에서 상당한 주목을 받고 있는 이유는 무엇일까)?

멀티미디어Multimedia 이즈is 낫not 리미터드limited 투to 에니any 스페시픽specific 미디엄

medium 민즈(means 오어or 채널즈channels). (멀티미디어는 어디까지나 매체 (수단 혹은 경로)에 지니지 않는다). 디The 임포어턴트important 썬thing 이즈is 더the 콘텐츠content. (중요한 것은 그 내용이다). 포어For 인스턴스instance, 윌with 디the 애드벤트advent 어브of 하이-커패시티high-capacity 트랜스미션transmission 언드and 디지털제이션digitization, 웬when 티비TV 채널즈channels 해브have 인크리스트increased 투to 헨드러즈hundreds, 윗what 이그잭틀리exactly 윌will 비be 브로드캐스티드broadcasted? (예를 들면 대용량의 전송 수단과 디지털화에 따라 TV채널이 수 백 개로 늘어났을 때 도대체 무엇을 방영할 것인가)? 윗What 카인드kind 어브of 인포어메이션information 윌will 비be 어브테인드obtained 바이by 액세스싱accessing 퍼시널personal 컴퓨터즈computers 인in 하우스호울즈households 프럼from 디the 아웃사이드outside? (가정의 개인용 컴퓨터를 외부에 접속해서 도대체 어떤 자료를 얻을 것인가)? 인In 팩트fact, 더the 비그big 트렌드trend 인in 더the 글로우벌global 멀티미디어multimedia 인더스트리industry 이즈is 더the 더베이트debate 안on 하우how 투to 시큐secure 콘텐츠content 서치such 애즈as 더the 필름film 인더스트리industry (사실 세계 멀티미디어 업계의 큰 흐름은 “영화 산업등과 같은 콘텐츠를 어떻게 확보할 것인가?”가 큰 논쟁거리가 되고 있는 상황이다).

더The 스티멀레이션stimulation 인더스트리industry 윌will 비be 디the 애머니션ammunition 포어for 디the 익스팬딩expanding 멀티미디어multimedia 워어war, 언드and 워다우트without 시큐링securing 잇it, 노우no 매터matter 하우how 와이드wide 더the 프런틀라인즈frontlines 아아are 오어or 하우how 메니many 캐논즈cannons 아아are 이쿵트equipped, 빅터어리victory 윌will 낫not 비be 파서벌possible. (기쁨유발은 앞으로 점점 확대될 멀티미디어 전쟁의 탄약으로서 이것을 확보 하지 못하면 아무리 전선이 넓어지고 대포를 갖춘다해도 승리할 수 없다).

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

잇It 이즈is 어a 티퍼컬typical 이그젠펙example 댓that 케이벌cable 티비TV 컴퍼니company 바이어컴Viacom 어콰일잉acquiring 어a 무비movie 컴퍼니company 페러마운트Paramount. (CATV 회사인 바이어컴이 영화사 파라마운트를 매수한 것은 전형적인 예이다). 애즈As 위we 기브give 이그젠펙examples 라익like 디스this, 더the 네임즈names 어브of 라아지large 컴퍼니즈companies 랩리젠팅representing 멀티미디어multimedia 엔조이먼트enjoyment 컴come 업up 인in 오어더order. (이러한 예를 들다보면 멀티미디어 기쁨유발을 대표하는 대기업 이름이 차례로 등장한다). 아이I 워드would 라익like 투to 익스플레인explain 인in 모어more 디테일detail 비카즈because 잇it 이즈is 어a 구드good 이그젠펙example 댓that 헬프스helps 언더스탠드understand 더the 피어스fierce 캄퍼티션competition 어몽among 어메리칸American 컴퍼니즈companies. (미국 기업들의 치열한 경쟁을 이해할 수 있는 좋은 예이기 때문에 더 자세히 설명하고자 한다).

바이어컴Viacom, 위치which 어콰이어드acquired 페러마운트Paramount, 이즈is 어a 미드-사이즈mid-sized 시에이티비CATV 아퍼레이터operator 랭크ranked 일레번쓰11th 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States. (파라마운트를 매수한 바이어 컴은 미국에서 11위의 중견 CATV사업자이다). 잇It 이즈is 와이들리widely 노운known 댓that 어a 피어스fierce 배털battle 토크took 플레이스place 비트윈between 큐비시QVC 언드and 바이어컴Viacom 오우버over 디the 애퀴지션acquisition 어브of 페러마운트Paramount 큐비시QVC 이즈is 어a 티비TV 샵핑shopping 컴퍼니company. (이 매수를 둘러싸고 TV 쇼핑회사인 QVC 와 바이어 컴 사이에 치열한 싸움이 벌어진 것은 이미 널리 알려진 사실이다). 인In 리스판스response 투to 바이어컴Viacom's 애퀴지션acquisition 프러포우절proposal, 큐비시QVC 론치트launched 어a 하스털hostile 테이크오우버takeover, 언드and 애즈as 어a 리절트result, 디the 애퀴지션acquisition 프라이스price 익시더드exceeded 디the 이니셜initial 에스터밋estimate 바이by 어a 컨시더러벌considerable 어마운트amount, 리칭reaching 텐달러\$10 빌런billion (바이어 컴의 매수 제안에 대해 QVC 가 적대적 매수를 시작해, 결국 매수 금액은 처음 예상

을 상당히 상회하는 1백 억 달러가 되었다). 애프터After 뎃that, 바이어컴Viacom 어콰이어드acquired 블락버스터Blockbuster, 어a 렌탈rental 비디오video 엔터테인먼트entertainment 컴퍼니company. (그 후 바이어 컴은 렌탈 비디오 블락버스터 기쁨유발 기업을 매수했다). 앳At 뎃that 타임time, 블락버스터Blockbuster 해드had 플랜즈plans 투to 디벨롭develop 어a 라아지large 리조트resort 캄플렉스complex 인in 플로어러더Florida 언드and 쇼우드showed 인쑤지애점enthusiasm 포어for 엔터링entering 더the 씬theme 파아크park 인더스트리industry. (블락버스터는 당시 플로리다에 대형 리조트 단지를 조성할 계획을 세우고 있었고, 주제공원 분야 진출에 의욕을 나타내고 있었다). 데어포어Therefore, 데어there 씬seemed 투to 비be 어a 무브move 투to 테익take 오우버over 디the 아퍼레이션operation 어브of 더the 씬theme 파아크park 오운드owned 바이by 페러마운트Paramount 애즈as 웰well. (그 때문에 파라마 운트가 소유한 주제공원 운영을 맡으려는 움직임도 있었던 것 같다).

듀Due 투to 디the 인크리스트increased 뎃debt 프럼from 디the 애퀴지션acquisition 어브of 페러마운트Paramount, 바이어컴Viacom 소울드sold 매더선Madison 스크스Square 가아던Garden 에메스지(MSG), 어a 서그니피컨트significant 애셋asset 어브of 페러마운트Paramount, 투to 케이벌비전Cablevision 시스템즈 Systems, 위치which 아퍼레이스operates 잇ITT 언드and 시에이티비CATV. (바이어 컴은 파라마운트 매수에 따른 채무 증가가 부담이 되었기 때문에 파라마운트의 중요 자산이었던 매디슨 스퀘어가든 (MSG)을 ITT와 CATV를 운영하는 케이블 비전 시스템에 매각했다). 에메스지MSG 이즈is 어a 스포어트스sports 엔터테인먼트entertainment 컴퍼니company 뎃that 레드led 투two 파워하우스powerhouse 팀즈teams 더the 뉴New 요어크York 레인저즈Rangers, 후who 원won 디the 어스US 하키hockey 리그league 챔피언쉽championship 애프터after 피프티포어54 이어즈years, 언드and 더the 뉴New 요어크York 닉스Knicks, 후who 피니쉬트finished 러너-업runner-up 인in 디the 어스US 프러페셔널professional 배스켓볼basketball 리그league. (MSG는 54년만에 전미 하키리그에서 우승한 뉴욕 렌저즈, 전미 프로농구 리그에서 준우승한 뉴욕 닉스라는 강호 팀을 거느린 스포츠 기쁨유발 회사이다). 잇ITT, 위치which 파아티서페이터드participated 인in 디the 애퀴지션acquisition, 와즈was 리포어터들리reportedly 인in 칸택트contact 원with 엠시에이MCA 언드and 쇼우드showed 잇sits 인텐션intention 투to 인베스트invest 인in 디the 익스팬션expansion 플랜즈plans 어브of 유니버설Universal 스튜디오스Studios 플로어러더Florida 언드and 더the 컨스트럭션construction 플랜즈plans 어브of 유니버설Universal 스튜디오스Studios 저팬Japan 와일while 올소우also 매너징managing 셰러턴Sheraton 호우텔즈Hotels. (또 매수에 참가한 ITT는 쉐라톤 호텔을 경영하는 한편 유니버설 스튜디오 플로리다의 증설계획과 유니버설 스튜디오 재팬의 건설계획에 출자할 의향을 보이는 등 MCA사와 접촉하고 있다고 전해 진다). 미느와일Meanwhile, 큐비시QVC, 위치which 페일드failed 투to 어콰이어acquire 페러마운트Paramount, 와즈was 애드바이즈드advised 투to 셀sell 바이by 시비에스CBS, 어a 브로드캐스팅broadcasting 스테이션station 뎃that 이즈is 올소우also 어a 무비movie 스튜디오우studio 언드and 어a 칸텐트content 서플라어supplier 애즈As 어a 리절트result, 큐비시QVC 와즈was 어콰이어드acquired 바이by 잇sits 커런트current 셰어호울더shareholders, 인클루딩including 캄캐스트Comcast 어(a 시에이티비CATV 아퍼레이터operator) 언드and 리버티Liberty 미디어Media 어(a 시에이티비CATV 프로우그래밍programming 프러덕션production 컴퍼니company). (한편 파라마운트 매수에 실패한 QVC는 영화사인 동시에 콘텐츠 공급원 으로 주목받는 방송국인 CBS로부터 매각을 권유받고 결국 현 주주인 컴 캐스트(CATV 운영), 리버티 미디어 (CATV 프로그램제작사)DP에 매수되었다).

앳At 더the 세임same 타임time,, 데어there 워were 루머즈rumors 뎃that 디즈니Disney 오어or 테드Ted 터너Turner 어브of 시에넨CNN 워드would 어콰이어acquire 시비에스CBS. (같은 시기에 CBS도 디즈니나 CNN의 테드 터너가 매수할 것이라는 소문이 돌았다). 더The 시추에이션situation 에스컬레이티드escalated 투to 더the 포인트point 웨어where 더the 체어먼chairman 헬드held 어a 프레스press 칸퍼런스conference 투to 디나이deny 더the 루머즈rumors, 언드and 디즈니Disney 서브서퀀틀리subsequently 쇼우드showed 인터어레스트interest 인in 칸택팅contacting 어너더another 유에스U.S 네트워크network, 엔비시NBC.

(회장이 이를 부정하는 기자회견을 하는 사태에 이르렀고 디즈니는 그 후 미국의 네트워크인 NBC에도 접촉하려는 움직임을 보였다). **It seems that both Time 워너 Warner and 테드 Ted 터너 Turner** **also led the charge in attempting to 어콰이어 acquire 엔비시 NBC.** (NBC를 놓고 타임 워너와 터너도 매수를 주도한 것 같다). **It is 리포터드 reported that 베어리어스 various 컴퍼니즈 companies** **including 디즈니 Disney, 위치 which 에임드 aimed to 어콰이어 acquire 엔비시 NBC, 게이브 gave 업 up on 디 the** **애퀴지션 acquisition 비카즈 because 엔비시 '즈 NBC's 페런트 parent 컴퍼니 company 지이 GE 와즈 was** **니고우쉬에이팅 negotiating to** **컨티뉴 continue to 오운 own 어 a** **머조리티 majority 어브 of 엔비시 '즈 NBC's 셰어즈 shares, 레커 그나이징 recognizing 디 the** **밸류 value 어브 of 엔비시 NBC 인 디 the** **멀티미디어 multimedia 에이지 age.** (NBC는 모회사인 GE가 멀티미디어 시대에 NBC의 가치를 재인식하고 주식의 과반수를 계속 소유할 의도로 교섭을 추진했기 때문에 NBC의 지배권 장악을 노린 디즈니를 포함한 각 회사는 매수를 단념했다고 전해진다).

**As 디 the 멀티미디어 multimedia 에어러 era** **업로우치트 approached, 디 the** **컨텐츠 content 인더스트리 industry 윌 with** **엑셀런트 excellent 비디오 video** **에셋스 assets** **비간 began to** **러시브 receive 어텐션 attention 앳 디 the** **세임 same 타임 time, 케이퍼블 capable** **컨텐츠 content 인더스트리즈 industries 아아 are** **올소우 also** **엔터링 entering 디 the** **네트워크 network 인더스트리 industry to** **다이버서파이 diversify 데어 their** **오운 own** **컨텐츠 content 채널즈 channels.** (이와 같이 멀티미디어 시대의 도래에 앞서 우수한 영상자산을 가진 콘텐츠 산업이 주목을 받음과 동시에 역량있는 콘텐츠 산업이 거꾸로 네트워크 업계에 진출해 스스로의 콘텐츠 채널 다각화를 꾀하고 있다). **어 A 피어스 fierce 서바이벌 survival 워어 war 이즈 is** **비잉 being 웨이지드 waged.** (생존전쟁이 치열하게 벌어지고 있다). **커런틀리 Currantley, 디 the** **트렌드 trend 어브 of** **머저즈 mergers** **언드 and** **애퀴지션즈 acquisitions 이즈 is** **스틸 still** **베어리 very** **액티브 active.** (현재도 이와 같은 인수합병 움직임은 매우 활발해지고 있다).

**The 파ioni어즈 pioneers 어브 of 디 the** **엔터테인먼트 entertainment 인더스트리 industry 아아 are** **올소우 also** **플레이잉 playing 리딩 leading 로울즈 roles** **인 디 the** **멀티미디어 multimedia 어리너 arena.** (기쁨유발 산업의 선구자들은 멀티미디어 각축장에도 주역을 담당하고 있다). **디즈 These** **머저 merger 언드 and** **애퀴지션 acquisition 무브먼트스 movements 아아 are** **베어리 very** **인터어레스팅 interesting.** (이러한 인수합병 움직임들은 매우 흥미롭다). **In 디 the** **유나이티드 United 스테이트스 States, 어 a** **뉴 new** **미디엄 medium 콜드 called** **멀티미디어 multimedia 이즈 is** **익스펙터드 expected to** **비컴 become 어 a** **퓨즈 fuse 포어 for 어 a** **메이저 major** **트랜스퍼메이션 transformation** **인 디 the** **올 all** **인더스트리즈 industries, 언드 and** **디 the** **웨이브 wave 이즈 is** **올레디 already** **히팅 hitting 디 the** **엔터테인먼트 entertainment 인더스트리 industry, 인클루딩 including 디 the** **파ioni어즈 pioneers 어브 of 디 the** **조이-인두싱 joy-inducing 인더스트리 industry.** (미국에서는 멀티미디어라는 새로운 매체가 도화선이 되어 모든 산업에 대변혁이 일어날 것이라고 예측하고 있는데, 이미 기쁨유발 업계에는 그 파장이 밀려들고 있다).

**컨스트럭션 Construction 붐 boom 어브 of 캄프리헨시브 comprehensive 리조어트 resort' 듀 due to** **쇼어터 shorter 워킹 working 아우어즈 hours 언드 and** **인크리스트 increased 레저 leisure 타임 time** (근무 시간 단축, 여가 시간 증가에 따른 '종합리조트' 건설 붐)

**The 포어-데이 4-day 워킹 workweek 시스템 system 이즈 is** **비잉 being** **인트러두스트 introduced** **인 디 several** **컨트리즈 countries** **인 디** **어디션 addition to 디 the** **파이브-데이 5-day 워킹 workweek 시스템 system, 언드 and** **섬 some** **컴퍼니즈 companies** **인 디** **코어리 어 Korea 아아 are** **올소우 also** **임플러멘팅 implementing** **잇 it.** (주5일 근무제에서 더 나아가 주4일 근무제도가 여러 나라에 도입되고 있고, 우리나라의 일부 기업에서도 실행되고 있다). **Due to 디 the** **리덕션 reduction** **인 디** **워킹 working 아우어즈 hours 언드 and** **인크리스트 increase** **인 디** **레저 leisure 타임 time, 데어 there** **해즈 has** **빈 been 어 a** **붐 boom** **인 디 the**

컨스트럭션construction 어브of 인터그레이터드integrated 리조트resorts 인in 더the 릴 real 에스테이트estate 디벨롭먼트development 인더스트리industry. (근무 시간의 단축과 여가 시간의 증가로 인하여 실시로 부동산 개발업계에 종합리조트 건설 붐이 일고 있다). 디스 This 이즈is 비카즈because 어a 캄프리헨시브comprehensive 리조트resort 원with 퍼실리티즈facilities 포어for 패밀리즈families 투to 엔조이enjoy 터게더together, 서치such 애즈as 칸데미니엄즈condominiums, 갈프golf, 스키잉skiing, 스위밍swimming, 언드and 씬theme 파아크sparks, 이즈is 컨시더드considered 더the 베스트best 레저leisure 퍼실리티facility 투to 비be 인in 더the 스팟라이트spotlight. (콘도, 골프, 스키, 수영, 주제공원 등 가족이 함께 즐길 수 있는 시설을 두루 갖춘 종합리조트가 각광받을 수 있는 최적의 레저시설로 여겨지기 때문이다).

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

데어There 아아are 베어리어스various 타입스types 어브of 레크리에이션recreational 퍼실리티즈facilities. (유희시설의 종류는 다양하다). 섬Some 타입스types 어브of 어뮤즈먼트amusement 퍼실리티즈facilities 인클루드include 로울러roller 코우스터즈coasters, 페어리스Ferris 휠즈wheels, 래퍼드rapid 라이즈rides, 리버river 래프팅rafting, 언드and 프리-폴 free-fall 라이즈rides 어드밴스트Advanced 텍날로지technology 베이스트based 퍼실리티즈 facilities 인클루드include 시뮬레이터즈simulators, 버추얼virtual 리얼리티reality, 쓰리디3D, 라아지-스케일large-scale 비디오투video 스크린즈screens, 언드and 아이맥스IMAX 디스플레이즈displays. (탑승시설로는 코스터, 관람차, 래피드 라이드, 급류타기, 프리 폴이 있고, 첨단 기술을 이용한 시설로는 시뮬레이터, 가상현실, 3D, 대형 영상화면, 아이맥스 화상등이 있다). 데어There 아아are 메니many 타입스types 어브of 쇼우즈shows, 서치such 애즈as 뮤직 music 쇼우즈shows, 스텐트stunt 쇼우즈shows, 언드and 퍼레이즈parades. (쇼 계통으로는 뮤직쇼, 스텐트쇼, 퍼레이드 등이 얼마든지 많다).

썸Theme 파아크sparks 아아are 플레이스places 웨어where 베어리어스various 타입스 types 어브of 디즈these 퍼실리티즈facilities 아아are 인스톨드installed 인in 어a 다이버스 diverse 매너manner. (이런 것들을 다양하게 설치한 것이 주제공원이다).

이프If 데어there 아아are 낫not 베어리어스various 어뮤즈먼트amusement 퍼실리티즈 facilities 인in 어a 썸theme 파아크park, 비지터즈visitors 월will 네버never 비be 새터스파이 드satisfied 스펀딩spending 어a 호울whole 데이day 원with 데어their 패밀리family 데어 there. (꼬박 하루를 가족과 보내는데 여러 가지 유희시설이 없으면 입장객은 결코 그 공원에 만족하지 않는다). 웬What 이프if 위we 메이크make 슈어sure 댓that 커스터머즈customers 해브have 썸something 투to 엔조이enjoy 두링during 더the 타임time 잇it 테이크takes 투to 인크리스increase 더the 넘버number 어브of 레크리에이션recreational 퍼실리티즈 facilities? (유희 시설수를 늘리는 것이 어쩔 수 없는 일이라고 해도 그 시간에 고객이 즐길 수 있게 하면 어떨까)?

포어For 이그잼플example, 크리에이팅creating 나이트-타임night-time 데이트date 코어스즈 courses 포어for 커플즈couples 인in 더the 다운타운downtown 에어리어즈areas 언드and 서브브즈suburbs 어브of 비그big 시티cities. (예를 들면 대도시 중심지와 근교에 연인들을 위한 야간 데이트 코스를 만드는 것이다). 바이By 두잉doing 소우so, 더the 타임time 스펀트 spent 인in 더the 파아크park 이즈is 리두스트reduced, 언드and 더the 타입스types 어브of 레크리에이션recreational 퍼실리티즈facilities 데이they 유스use 아아are 올소우also 리머 터드limited. (그렇게 하면 파크공원에 있는 시간이 짧아지고, 이들이 이용하는 유희시설의 형태도 제한적이다).

덴Then, 위we 캔can 캄프레스compress 더the 타입스types 어브of 레크리에이션recreational 퍼실리티즈facilities 멘션드mentioned 얼리어earlier 인투into 어a 퓨few 캐터 고어리즈categories. (그렇다면 앞서 예로 든 유희시설의 종류도 몇 개로 압축할 수 있다). 디



스This 이즈is 콜드called 어a 플레저pleasure 도움dome 오어or 플레저pleasure 룸room. (이를 기쁨관(방)이라 한다). 퍼hapsPerhaps, 더the 포우커스focus 월will 비be 안on 세버럴several 타입types 어브of 커팅-에지cutting-edge 텍날리지technology 언드and 게임game 디바이스즈devices. (아마 첨단기술형 몇 가지와 게임 기기가 중심이 될 것이다). 퍼실리티즈Facilities 댓that 해브have 올레디already 리두스트reduced 더the 넘버number 어브of 레크리에이셔널recreational 퍼실리티즈facilities 이그지스트exist. (이와 같이 유희시설을 축소시킨 시설은 이미 존재한다). 인In 저팬Japan, 잇it 이즈is 더the 파아크park 빌트built 바이by 시거Sega 언드and 넘코우Namco. (일본에서는 세가와 남코가 건설한 파크가 그것이다). 데이They 아아are 낫not 애즈as 라자지-스케일large-scale 애즈as 씸theme 파아크스parks, 벳but 데이they 아아are 낫not 심플simple 게임game 센터즈centers 아이더either. (이들은 주제공원처럼 대규모는 아니지만 그렇다고 단순한 게임센터도 아니다). 잇It 이즈is 콜드called 조이Joy 홀Hall 비카즈because 어브of 잇스its 스트롱strong 어빌리티ability 투to 인두스induce 조이joy. (기쁨 유발 성격이 강해 “기쁨관(저자의 주장)”이라 고도 부른다).

유You 캔can 씽크think 어브of 잇it 애즈as 파아셜리partially 어답팅adopting 더the 레크리에이셔널recreational 퍼실리티즈facilities 파운드found 인in 플레이스즈places 라익like 디즈닐랜드Disneyland. (디즈니랜드 등에 있는 유희시설을 조금씩 부분적으로 도입했다고 생각하면 된다). 이프If 데어there 워were 스타아Star 투어즈Tours 언드and 스페이스Space 마운틴Mountain 인in 더the 미덜middle 어브of 더the 스트릿street, 잇it 워드would 비be 어a 핫hot 토픽topic 인in 잇셀프itself. (거리 한복판에 스타 투어즈와 스페이스 마운틴이 있다면 그것 자체로 화제가 될 것이다). 플래닝Planning 언드and 컨스트럭팅constructing 서치such 퍼실리티즈facilities 아아are 시멀러similar 투to 씸theme 파아크스parks, 소우so 데어there 슈던'tshouldn't 비be 애니any 서그니피컨트significant 디퍼컬티즈difficulties. (이런 시설의 기획과 건설은 주제공원과 같기 때문에 별로 큰 어려움은 없다).

어너더Another 애드밴티지advantage 이즈is 댓that 언라익unlike 씸theme 파아크스parks, 위치which 리콰이어require 라자지large 플랏스plots 어브of 랜드land, 디즈these 퍼실리티즈facilities 캔can 비be 빌트built 인in 어번urban 센터즈centers 오어or 인사이드inside 빌딩buildings즈, 메이킹making 뎀them 모어more 액세스러블accessible 투to 피플people 인in 덴densely슬리 파펠레이터즈populated 에어리어즈areas. (또한 주제공원 건설을 계획할 때 가장 큰 문제가 되는 넓은 토지가 필요하지 않기 때문에 도시 중심지나 빌딩 안에도 세울 수 있다). 시멀레이티드Simulated 씨어터즈theaters 라익like 유니버설Universal 시티웍CityWalk 인in 로스Los 앤젤리스Angeles 언드and 엑스칼러버Excalibur 호텔Hotel 인in 라스Las 베이거스Vegas 아아are 프라임prime 이그젠펬즈examples, 언드and 리션틀리recently, 더the 뉴New 요어크York 스카이Sky 라이드Ride 와즈was 컨스트럭터즈constructed 인in 디the 엠파이어Empire 스테이트State 빌딩Building 인in 뉴New 요어크York. (미국 로스앤젤레스의 유니버설 시티 워크와 라스베이거스의 엑스칼리버 호텔등에 있는 시뮬레이션 극장이 그 대표적인 예이고 최근에는 뉴욕의 엠파이어 스테이트 빌딩에 뉴욕 스카이 라이드가 건설되었다).

데어There 아아are 세버럴several 어번urban 로우케이션location 베이스트based 시멀레이터즈simulators 인in 토우키오우Tokyo 언드and 오우사카Osaka, 저팬Japan. (일본의 도쿄, 오사카에 도시입지형 시뮬레이터가 몇 군데 있다). 아이맥스IMAX 씨어터즈theaters 캔can 올소우also 비be 컨시더드considered 애즈as 조이joy 퍼실리티즈facilities. (아이맥스 영화관도 기쁨관이라고 해도 좋을 것이다). 잇It 이즈is 어a 프라머싱promising 필드field 댓that 캔can 컨티뉴continue 투to 익스팬드expand 인in 더the 퓨처future. (앞으로도 전도가 유망한 분야다).

#### 케이스Case 어브of 조이Joy 홀Hall 시넨라폴리스Cinetropolis(기쁨관 사례: 시넨트로폴리스)

원One 어브of 더the 모우스트most 렉퍼젠티브representative 이그젠펬즈examples 어브of 조이Joy 홀Hall 캔can 비be 파운드found 인in 더the 시넨도우치Synecdoche, 뉴New 요어크York 바이by 찰리Charlie 코프먼Kaufman, 어a 필름film 프러두스트produced 바이by 디the 어메리칸American 컴퍼니company, 시드니Sidney 키멜Kimmel 엔터테인먼트

Entertainment. (기쁨관의 대표적인 예로 들어야 할 것이 미국 아이워크스사의 “시네트로폴리스”이다).

인In 칸트래스트contrast, 버추얼Virtual 애드벤처Adventures 와즈was 어a 라이드ride 뎃that 얼라우드allowed 업up 투to 식스six 피플people 투to 라이드ride 터게더together 사이 멀테이니어슬리simultaneously 와일While 잇it 와즈was 낫not 옛yet 컨시더드considered 어a 라아지-스케일large-scale 어트랙션attraction 잇it 게인드gained 어텐션attention 애즈as 어a 뉴new 프라덕트product 뎃that 서퍼스트surpassed 더the 텍날러지technology 어브of 이그 지스팅existing 버추얼virtual 리얼리티reality 디바이서즈devices. (이에 반해, “가상모험”은 여섯 명이 동시에 함께 탑승하는 시설로 아직 대형이라고는 할 수 없지만, 기존의 가상현실 기기의 기술을 훨씬 뛰어넘는 신제품으로 주목받고 있다).

이프If 식스six 피플people 캔can 라이드ride 인in 원one 라이드ride, 덴then 메니many 비지터visitors 캔can 유즈use 잇it 바이by 인스톨링installing 멀터플multiple 라이즈rides 뎃that 무브move 사이멀테이니어슬리simultaneously. (한 대에 여섯명씩 들어간다면 몇 대만 들여놓아 동시에 움직이게 해도 많은 입장객들이 이용할 수 있다). 유니버설Universal 스튜디오 오우즈Studios 백Back 투to 더the 퓨처Future 라이드Ride, 위치which 이즈is 앤an 에잇시터 8-seater 라이드ride, 캔can 비be 컨시더드considered 투to 해브have 리치트reached 어a 시멀러similar 레벨level 포어for 디스this 리전reason. (유니버설 스튜디오의 연기 탑승시설인 “백 투 더 퓨처 라이드”가 8인승이기 때문에 거의 비슷한 수준에 도달해 있다고 할 수 있다). 버추얼Virtual 애드벤처Adventure 이즈is 어a 라이드ride 뎃that 미믹스mimics 어a 스몰small 서브머린submarine. (“가상모험”은 소형 잠수함을 모방한 탑승시설이다). 패선저즈Passengers 아아are 어사인드assigned 로울roles 애즈as 크루crew 멤버즈members 인in 그룹groups 어브of 식스six. (승객은 6인 1조로 승무원 역할을 할당받는다). 이치Each 그룹group 어브of 식스six 패선저즈passengers 이즈is 어사인드assigned 어a 로울role, 위치which 인클루즈includes 캡틴captain, 파일럿pilot, 투two 엔지니어즈engineers. (각각의 역할은 지휘관, 조종사, 감시원(두사람) 매직 핸드 조작원(두사람)이다). 패선저즈Passengers, 오어or 인in 디스this 케이스case, 더the 게스트sguests, 웨어wear 스페셜special 쓰리디3D 글래스즈glasses. (승무원, 즉 입장객은 3D용 특수 안경을 낀다). 올All 패선저즈passengers 뷰view 더the 세임same 스크린screen. (보는 스크린은 모두 같다). 인In 어더other 워즈words, 올all 크루crew 멤버즈members 아아are 와칭watching 더the 세임same 스크린screen. (즉 승무원 전원이 같은 화면을 보는 것이다).

더The 타이틀title 어브of 더the 버추얼virtual 리얼리티reality 비디오우video 커런틀리currently 비잉being 유즈드used 이즈is 엑스퍼디션Expedition 투to 레이크Lake 네스Ness. (현재 사용되고 있는 가상현실 영상의 제목은 “네스 호수 원정대”이다). 더The 플랏plot 어브of 더the 스토리story 이즈is 어바우트about 아퍼레이팅operating 어a 서브머린submarine 투to 리트리브retrieve 다이너소어dinosaur 에그즈eggs 안on 더the 바텀bottom 어브of 더the 레이크lake. (이야기의 줄거리는 잠수정을 조종해서 호수 바닥에 있는 공룡알을 회수하러 가는 것이다). 이프If 더the 브리딩breathing 어브of 더the 크루crew 멤버즈members 더전't doesn't 매치match, 잇it 더전'tdoesn't 워크work 웰well. (승무원들의 호흡이 맞지 않으면 잘 안 된다). 두링During 더the 라이드ride, 이프if 더the 크루'즈crew's 브리딩breathing 이즈is 낫not 인in 싱크sync, 잇it 메이may 낫not 고우go 웰well 올소우Also, 이프if 어a 자이언트giant 악터푸스octopus 어택attacks 두링during 더the 라이드ride 언드and 더티즈dirties 더the 글래스glass 오어or 이프if 더the 크루crew 미스핸들즈mishandles 더the 매직magic 핸드hand 컨트롤즈controls 와일while 트라이잉trying 투to 리커버recover 어a 하아드-투파인드hard-to-find 에그egg, 잇it 메이may 플라이fly 어웨이away 서웰somewhere. (도중에 큰 문어가 습격해서 유리창을 흙으로 더럽히거나 겨우 발견한 알도 매직핸드 조작을 잘못하게 되면 어디론가 날아가 버린다).

잇It 이즈is 앤an 어트랙션attraction 뎃that 메이크스makes 엑셀런트excellent 유스use 어브of 더the 캐릭터리스틱스characteristics 어브of 버추얼virtual 리얼리티reality. (가상 현실의 특성을 훌륭하게 활용한 어트랙션이다). 인In 어디션addition, 시네펠러스Cinopolis 해즈has 베어리어스various 엔터테인먼트entertainment 퍼실리티즈facilities 서치such 애즈as 어a 라아

지large 비디오video 스크린screen, 어a 쓰리디3D 씨어터theater, 언드and 어a 서클Circle 비전Vision 쓰리헌드러드식스티360 디그리degree 로우테이션rotation 잇It 이즈is 어a 조이-인두싱joy-inducing 센터center 컴포우즈composed 어브of 어a 셋set 어브of 레스토랑s restaurants 언드and 리테일retail 퍼실리티즈facilities. ("시네트로폴리스"는 그 밖에도 대형 영상화면, 3D극장, 서클 비전(360도회전)과 같은 유희시설이 있고, 거기에 음식점, 판매시설이 어우러져 한 세트로 이루어진 기쁨유발 센터이다). 더The 컴퍼니company 아이웍스iWorks 이즈is 루킹looking 투to 익스팬드expand 디스this 프라젝트project 글로우벌리globally. (아이웍스사는 이 프로젝트를 전세계로 확대시키려 하고 있다).

더The 퍼스트first 퍼실리티facility 오우펀드opened 인in 재뉴에어리January 나인틴나인티포 어1994 앳at 더the 팍스워즈Foxwoods 커시노Casino 인in 커네티컷Connecticut.

(제1호 시설이 코네티컷 주의 폭스우드 카지노에 1994년 1월에 개장했다). 더The 코우이그 지스턴coexistence 어브of 커시노zcasinos 언드and 엔터테인먼트entertainment 퍼실리티즈facilities 이즈is 올소우also 어브저브드observed 인in 라스Las 베이거스Vegas, 위치 which 이즈is 컨시더드considered 어a 트렌드trend 인in 디the 엔터테인먼트entertainment 인더스트리industry. (카지노와 기쁨유발 시설이 공존하는 현상이 라스베이거스에서 나타나고 있는데, 이는 기쁨유발 업계에서는 하나의 흐름이다).

시넨트라폴리스Cinetropolis 이즈is 올소우also 스케줄드scheduled 투to 엔터enter 저팬Japan, 언드and 잇it 윌will 비be 핸들드handled 바이by 디the 이토우추ITOCHU 컴퍼니company. (시넨트라폴리스는 일본에도 들어올 예정으로 "이토추"상사가 담당한다). 더The 퍼스트first 퍼실리티facility 인in 저팬Japan 와즈was 이스태블리쉬트established 어제이션트adjacent 투to 어a 샵핑shopping 센터center 인in 야우Yao, 아이치Aichi 프리펙처Prefecture. (일본의 제1호 시설은 아이치현의 야오한 쇼핑센터에 병설되었다). 페이잉Paying 어텐션attention 투to 더the 무브먼트smovements 어브of 아이Eye 워크sWorks 컴퍼니company 쿠드could 비be 워쓰와일worthwhile. (아이웍스사의 움직임이 크게 주목해도 좋을 것 같다). 데이터Data 포우스트Post 씬Theme 파아크 Park (자료: 포스트테마파크)

### 이그잼플Example 어브of 조이Joy 퍼실리티Facility 매직Magic 에지Edge (기쁨관 사례: 매직 에지)

인트러두싱Introducing 매직Magic 에지Edge, 어a 누new 버추얼virtual 리얼리티reality 엔터테인먼트entertainment 퍼실리티facility 댓that 이즈is 제너레이팅generating 버즈buzz (새로운 가상현실 유희시설로 화제를 모으고 있는 매직 에지를 소개한다). 매직Magic 에지Edge 이즈is 로우케이터드located 인in 마운틴Mountain 뷰View, 어a 서브버브suburb 어브of 샌San 프랜시스코우Francisco. (매직 에지는 샌프란시스코 교외의 마운틴 뷰에 있다). 디스This 플레이스place, 올소우also 노운known 애즈as 실러컨Silicon 벨리Valley, 이즈is 웨어where 더the 월'즈world's 리딩leading 하이-텍high-tech 컴퍼니즈companies 개더gather. (통칭은 실리콘 벨리라고도 부르는 이곳은 세계 최고의 첨단 기업이 모여 있는 곳이다). 매직 Magic 에지Edge 피쳐즈features 어a 파이터fighter 젯jet 시뮬레이터simulator 댓that 유틸라이즈utilizes 텍날러지technology 프럼from 실러컨Silicon 그래픽스Graphics 에스지아이(SGI). (매직 에지에는 실리콘 그래픽스(SGI)사의 기술을 활용한 전투기 시뮬레이터가 있다).

원One 퍼션person 캔can 파일럿pilot 더the 시뮬레이터simulator, 포어밍forming 어a 팀team 원with 쓰리three 버추얼virtual 파이터fighter 젯sjets 투to 랜드land, 내버게이트navigate, 로우케이트locate 타아겟stargets, 언드and 선택select 웨펀즈weapons 포어for 어택attack. (한 사람이 시뮬레이터를 타고 가상의 전투기 3대와 한 조를 이루어 착륙하고 조종하면서 목표물을 발견하고 무기를 선택해서 공격한다). 데이They 캔can 올소우also 러시브receive 인스트럭션zinstructions 프럼from 더the 컨트롤tower 언드and 체인change 텍틱stactics 어코어딩리accordingly. (통제탑의 지시를 받고 작전을 바꿀 수도 있다). 원스Once 데이they 비컴become 퍼밀르여familiar 원with 더the 시뮬레이터simulator, 데이they 캔can 올소우also 팀team 업up 원with 엘라이즈allies 투to 디바이드divide 어택attack 타아겟stargets. (어느 정도 익숙해지면 우군과 연대해서 공격목표를 분담할 수도 있

다). 어브Of 코어스course, 데어there 아아are 올소우also 파일럿pilot 에어러즈errors 언드 and 크래쉬즈crashes 프럼from 비잉being 히트hit 바이by 에너미enemy 미설즈missiles (물론 조종 실수와 적의 미사일을 맞고 추락하는 일도 있다). 더The 타임time 리밋limit 이즈 is 트웰브12 미닛스minutes. (시간은 12분간이다).

더The 시뮬레이터simulator 이즈is 컨트롤로울드controlled 바이by 실러컨Silicon 그래픽스 'Graphics' 탑-어브-더-라인top-of-the-line 워크스테이션workstation, 디the 아닉스Onyx (시뮬레이터 조종기로는 실리콘 그래픽스사의 최상급 워크 스테이션 "ONXY"가 있다). 애즈As 에비던스evidenced 바이by 더the 뷰티beauty 어브of 더the 그래픽스graphics, 패스트fast 프라세싱processing 스피드speed, 언드and 어번던스abundance 어브of 컨트롤로울control 레버즈levers, 더the 컴퓨터computer 텍날리지technology 이즈is 앳at 어a 레벨level 댓that 이즈is 모어more 던than 새터스팩트리satisfactory. (화면의 아름다움, 전개속도, 조작레버가 많은 것 등에서 알 수 있듯이 컴퓨터기술이 충분히 만족할 만한 수준이다). 데어There 이즈is 어a 랏lot 어브of 에퍼트effort 풋put 인투into 모어more 던than 저스트just 더the 시뮬레이터simulator 잇셀프itself. (시뮬레이터 본체 이외에도 많은 노력이 깃들여 있다). 비포어Before 엔터링entering 더the 각핏cockpit, 인스트럭션즈instructions 아아are 러시브드received 프럼from 더the 미션mission 룸room. (탑승시설을 타기 전에는 작전실로부터 지시를 받는다). 애프터After 컴플리팅completing 더the 버추얼virtual 플라이트flight, 데어there 이즈is 올소우also 어a 타임time 포어for 리플렉션reflection 원with 어a 비디오우video 러코 어딩recording 어브of 원'즈one's 오운own 플라이트flight 퍼포어먼스performance (가상 비행을 마치고 나면 자신의 비행기록을 담은 비디오로 반성하는 시간도 갖는다). 인사이드Inside 더the 빌딩building, 데어there 이즈is 낫not 오운리only 어a 레스토랑restaurant 언드and 티tea 샵shop 웨어where 유you 캔can 엔조이enjoy 심플simple 밀즈meals, 뱃but 올소우also 캐릭터character 머천다이즈merchandise. (건물 안에는 간단한 요리를 즐길 수 있는 레스토랑과 찻집을 물론 캐릭터 상품도 있다). 매직Magic 에지Edge, 위치which 캔can 비be 컨시더드considered 어a 미니mini 씬theme 파아크park 인in 잇셀프itself, 이즈is 어a 리딩leading 워크work 인in 더the 프라이빗private 마아켓market 포어for 실러컨Silicon 그래픽스Graphics. (미니 주제공원 그 자체라 할 수 있는 이 매직에지는 실리콘 그래픽스사에 있어서도 민간시장 개척의 선도적인 작품이라고 할 수 있다).

더The 사이트site 이즈is 로우케이터드located 넥스트next 투to 실러컨Silicon 그래픽스 Graphics, 언드and 인in 디스this 에어리어area, 오퍼서즈offices 언드and 리서치research 래브즈labs 어브of 커팅-에지cutting-edge 아아언드R&D 컴퍼니즈companies 아아are 칸선 트레이터드concentrated. (부지는 실리콘 그래픽스사 옆인데 이 일대에는 최첨단 연구개발형 기업의 사무실과 연구소가 밀집해 있다). 올도우Although 잇it 메이may 낫not 심seem 락익 like 어a 수터벌suitable 플레이스place 포어for 앤an 엔터테인먼트entertainment 퍼실리티 facility, 신스since 잇its 오우퍼닝opening 인in 오거스트August 나인틴나인티포어1994 매직Magic 에지Edge 해즈has 빈been 어a 그레이트great 석세스success 언드and 이빈even 원with 어a 웰러티블리relatively 하이high 피fee 어브of 피프틴달러즈\$15 퍼per 세션session 잇it 이즈is 소우so 파펠러popular 댓that 레저베이션즈reservations 니드need 투to 비be 메이드made 더the 데이day 비포어before 투to 엔터enter 안on 위켄즈weekends (도저히 유흥시설이 입지할 장소라고 생각할 수 없지만, 1994년 8월에 개장한 이래 연일 성황을 이루고 있고 1회 15달러라는 상당히 비싼 요금에도 불구하고 주말에는 전날에 예약해야 입장할 수 있을 정도라고 한다).

잇It 이즈is 트루true 댓that 더the 타아겟target 아디언스audience 포어for 디스this 퍼실리티facility 이즈is 어a 스페셜special 그룹group 어브of 컴퓨터computer 텍날리지스트스 technologists 후who 해브have 더the 파이낸셜financial 민즈means 언드and 인텔렉추얼 intellectual 큐리아서티curiosity 투to 엔조이enjoy 잇it 프리리freely. (어느 정도 돈이 있고 자유롭게 즐길 수 있는 여유와 지적 호기심을 가진 컴퓨터기술자들인 "특수한" 입장객층을 노린 것이 맞아떨어진 것이다). 잇It 이즈is 어a 티퍼컬typical 프라젝트project 댓that 컴바인즈 combines 더the 텍날리지technology 어브of 실러컨Silicon 밸리Valley 언드and 더the 씬 theme 파아크park. (실리콘 밸리와 주제공원의 기술이 잘 어우러진 전형적인 프로젝트이다).

데이터Data 포우스트Post 씬Theme 파아크Park (자료:포스트 테마파크)

### 3.9 아이디어Ideas 포어for 조이Joy 레스토랑Restaurant 비즈니스Business (기쁨 식당 사업 아이디어)

레스토랑스Restaurants 캔can 비be 신seen 애즈as 어a 플레이스place 웨어where 더the 노우-하우know-how 어브of 인두싱inducing 해피니스happiness 캔can 비be 이절리easily 업라이드applied. (기쁨 유발의 노하우를 쉽게 응용할 수 있는 곳으로 레스토랑을 들 수 있다). 레스토랑스Restaurants 올소우also 메인리mainly 서브serve 피플people 라익like 호우텔즈hotels 오어or 커머셜commercial 퍼실리티즈facilities. (레스토랑도 호텔이나 상업시설처럼 사람에게 서비스하는 일을 주로 하기 때문이다). 신스Since 더the 퍼퍼스purpose 이즈is 투to 메이크make 더the 게스트스guests 해피happy, 데어there 아아are 엔들러스endless 아퍼투너티즈opportunities 투to 유틸라이즈utilize 더the 텍닉technique 어브of 인두싱 inducing 조이joy. (손님을 즐겁게 해주는 것이 목적인 이상, 기쁨 유발을 활용할 수 있는 기회는 얼마든지 있다).

어A 프리퀀틀리frequently 사이터드cited 이그잼플example 어브of 어a 플레저pleasure 인두싱inducing 레스토랑restaurant 이즈is 미디벌Medieval 타임즈Times. (기쁨 유발형 레스토랑으로 자주 예를 드는 것이 “미디벌타임즈”이다). 디스This 레스토랑restaurant, 위치which 아퍼레이스operates 체인chain 스토어즈stores 쓰루아웃throughout 더the 유나이티드United 스테이트스States, 이즈is 베이스트based 안on 더the 칸셉트concept 어브of 더the 미디벌medieval 나이트knight 에어러era. (미국 곳곳에 체인점을 운영하고 있는 이 레스토랑은 중세기사시대를 기본 개념으로 하고 있다). 데어There 이즈is 어a 스포어트스sports 어리너-라익arena-like 스페이스space 원with 어a 샌드sand 핏pit 언드and 벤치bench 스타일style 테이블즈tables 어라운드around it, 언드and 게스트스guests 캔can 엔조이enjoy 더the 쇼우show 와일while 시팅sitting 앳at 디즈these 테이블즈tables 언드and 해빙having 데어their 밀즈meals. (모래 마장을 설치한 체육관 같은 공간이 있고 그 주위에 벤치식 테이블이 있는데 손님은 이 테이블에 앉아 식사를 하면서 쇼를 즐길 수 있다).

더The 쇼우's show's 메인main 액터즈actors 아아are 나잇스knights 언드and 호어서즈horses 릴 호어서즈.(real horses). (쇼와 주연은 기사와 말(진짜 말)이다). 더The 나잇스knights 메이크make 데어their 엔트런스entrance 안on 호어스백horseback, 월딩wielding 소어즈swords 언드and 쉴즈shields, 언드and 인게이지engage 인in 막mock 배털즈battles. (기사들은 말을 타고 등장해서 칼과 방패를 가지고 서로 싸운다). 어판Upon 엔터링entering, 게스트스guests 아아are 시터드seated 앳at 테이블즈tables 원with 엠블럼즈emblems, 언드and 데이they 치어cheer 포어for 더the 나잇스knights 웨링wearing 도우즈those 엠블럼즈emblems 안on 데어their 클로운즈clothes 와일while 데이they 파이트fight 원with 소어즈swords 언드and 쉴즈shields 안on 호어스백horseback. (입장객들은 들어갈 때 받은 문양이 있는 테이블에 앉아 그 문양을 옷에 단 기사를 응원한다). 더The 빌딩building 잇셀프itself 이즈is 어a 미디벌medieval 캐슬castle. (건물은 중세의 성 그 자체이다). 인In 어디션addition, 데이they 올소우also 서브serve 푸드food 댓that 와즈was 이턴eaten 두링during 댓that 타임time 피어리어드period. (게다가 식사도 그 당시의 음식을 제공한다). 인사이드Inside 더the 빌딩building, 데어there 아아are 올소우also 하우스즈houses 댓that 립러두스reproduce 더the 라이브즈lives 어브of 미디벌medieval 페전트스peasants, 크리에이팅creating 앤an 이머지image 댓that 이즈is 클로우스close 투to 어a 트루true 조이joy 인두스먼트inducement. (건물 내부에는 중세 농민들의 생활을 재현 한 집들이 어우러져 있어 진정한 기쁨 유발에 가까운 이미지를 선보이고 있다). 인In 더the 유나이티드United 스테이트스States, 더the 칸셉트concept 어브of 벤치-스타일bench-style 테이블즈tables, 샌드sand 어리너즈arenas, 나잇스knights, 언드and 쇼우즈shows 이즈is 크와잇quite 파펠러popular 어mong 피플people. (미국에서는 벤치식 테이블, 모래마장, 기사와 쇼와 같은 개념이 사람들에게 상당히 환영받는다). 데어There 아아are 올소우also 킹King 아아씨'즈Arthur's 투어너먼



트Tournament 앳at 엑스칼리버Excalibur 호텔Hotel 인in 라스Las 베이거스Vegas 언드and 어더other 시멀러similar 컨셉트s concepts. (이 밖에도 라스베이거스 호텔 엑스칼리버의 킹 아더즈 토너먼트 등이 있다).

더The 윈즈Winz 어브of 가즈Gods 위치which 어피어드appeared 앳at 더the 럭서Luxor 호텔Hotel 인in 라스Las 베이거스Vegas 이즈is 어a 스테이트어브디아아트state-of-the-art 조이-인두싱joy-inducing 레스토랑restaurant. (라스베이거스 호텔 럭서에 등장한 “윈즈 오브 가즈”는 기쁨 유발형 레스토랑으로서는 최신 시설이다). 더The 벤치bench 스타일style 테이블tables 언드and 샌드sand 핏pit 아아are 시멀러similar 투to 미디벌Medieval 타임즈Times, 벳but 더the 쇼우's show's 콘텐츠content 이즈is 체인지드changed 프럼from 미디벌medieval 유럽Europe 투to 에인션트ancient 이집트Egypt, 언드and 인스टे드instead 어브of 나이트knight 파이트s fights, 잇it 피쳐즈features 채어리엇chariot 레이저즈races. (벤치식 테이블, 모래마당은 미디벌 타임즈와 비슷하지만 쇼의 내용이 중세 유럽에서 고대 이집트로 바뀌고 기사의 싸움이 아니라 전차 경주이다).

더The 사이트sight 어브of 호어서즈horses 풀링pulling 채어리엇s chariots 애즈adds 앤an 일렉트리카이잉electrifying 엘리먼트element 시멀러similar 투to 더the 페이머스famous 채어리엇chariot 레이스race 신scene 인in 더the 무비movie 벤허Ben-Hur (말이 끄는 전차가 질주하는 광경은 그 유명한 영화 “벤허”의 전통적인 전차 경주 장면을 떠올리게 한다). 인In 어디션addition, 더the 조이joy 팩터factor 이즈is 크와잇quite 하이high 애즈as 잇it 피쳐즈features 피메일female 댄서즈dancers 퍼포머performing 이집션Egyptian 댄스dance, 언드and 어a 폴폴pole 퍼포먼스performance 피쳐링featuring 포어머former 로우메이니아Romanian 짐내스트s gymnasts, 어멍among 어더other 씽즈things. (또 여성 댄서들의 이집트 춤, 전 루마니아 체조선수가 등장하는 철봉쇼 등을 곁들여 기쁨 유발성이 상당히 높다). 앳At 디스this 레벨level, 더the 쇼우show 잇셀프itself 비컴즈becomes 더the 퍼퍼purpose 래더rather 던than 저스트just 비잉being 앤an 어디션addition 투to 더the 다이닝dining 오어or 칵테일cocktail 씯seats. (이 정도 수준이면 식사와 칵테일 좌석에 쇼가 곁들여진 다기보다 쇼 자체가 목적이 되어 버린다).

어브Of 코어스course, 데어There 아아are 올소우also 메니many 조이-인두싱joy-inducing 레스토랑s restaurants 웨어where 더the 메인main 포우커스focus 이즈is 안on 다이닝dining. (물론 식사가 주목적인 기쁨유발형 레스토랑도 많다). 데어There 아아are 올소우also 레스토랑s restaurants 댓that 포우커스focus 프라이메릴리primarily 안on 다이닝dining 벳but 스틸still 스트라이브strive 투to 프러바이드provide 앤an 엔조이어벌enjoyable 익스피어리언스experience 포어for 데어their 커스터머즈customers. (어디까지나 요식업을 주목적으로 하여 더 적극적으로 손님을 즐겁게 해주는 레스토랑도 있다). 데이브Dave 언드and 버스터'즈Buster's, 로우케이터드located 인in 필러델피어Philadelphia, 휴스턴Houston, 앳랜터Atlanta, 언드and 댈러스Dallas, 이즈is 어a 레스토랑restaurant 웨어where 유you 캔can 엔조이enjoy 비디오우video 게임즈games, 풀pool, 언드and 커시노우casino 게임즈games. (미국 필라델피아, 휴스턴, 앳랜타, 댈러스에 있는 데이브&버스터즈는 비디오 게임, 당구, 카지노 등을 모두 즐길 수 있는 레스토랑이다). 웬When 유you 컴come 히어here, 잇's it's 하아드hard 투to 텔tell 웨더whether 잇's it's 어a 레스토랑restaurant, 어a 커시노우casino, 오어or 어a 게임game 센터center, 벳but 더the 메인main 퍼실리티facility 이즈is 스틸still 어a 레스토랑restaurant, 언드and 두링during 더the 데이day, 잇's it's 버설링bustling 월with 오피스office 워커즈workers 해빙having 런치lunch. (여기에 오면 레스토랑 인지 카지노인지 게임센터인지 분간하기 어려워지는데 어디까지나 주 시설은 레스토랑이고 낮에는 점심식사를 하는 회사원으로 북적된다).

디The 엔트로우즈Entros 레스토랑restaurant 인in 시애틀Seattle, 와싱턴Washington 해즈has 앤an 아아케이드arcade 웨어where 유you 캔can 엔조이enjoy 베어리어스various 놀리newly 디벨럽드developed 인텔러전트intelligent 게임즈games. (워싱턴 주 시애틀에 있는 엔트로스 레스토랑에는 새롭게 개발된 여러 가지 지능개발 게임을 즐길 수 있는 오락실이 있다). 포어For 이그잼플example, 인in 더the 게임game 콜드called 인터페이스Interface, 어a 퍼션person 웨링wearing 어a 블라인드폴드blindfold 컨트롤올즈controls 더the 스크린

screen 베이스트based 안on 데어their 파아트너'즈partner's 인스트럭션즈instructions 와일while 루킹looking 앳at 더the 비디오우video 푸티지footage 캡처드captured 바이by 어a 캐머러camera. (예를 들어 인터페이스라는 게임에서는 눈가리개를 해서 비디오 카메라를 부착한 사람이 그 영상을 보며 조정 하는데 화면 조종은 파트너의 지시에 의해 진행된다). 이팅Eating 이즈is 어이저널리originally 어a 플레저러벌pleasurable 액티비티activity. (식사란 원래 즐거운 것이다). 와일While 데어there 아아are 웨이즈ways 투to 서브serve 딜리셔스delicious 푸드food 인in 어a 포어멀formal 세팅setting, 데어there 이즈is 어a 그로우잉growing 트렌드trend 투to 유즈use 하스퍼탤러티hospitality 애즈as 어a 민즈means 어브of 제너레이팅generating 조이joy 언드and 해피너스happiness. (맛있는 식사를 중후한 분위기에 서 대접하는 방법도 있지만 기쁨 유발로 환대하는 방법으로 활용하는 추세이다).