



II. Ideas for Developing Understanding Korea Materials_Theme 2

Korea and Kazakhstan has long-term relationship at least for 80 years within which representatives of Korean Diaspora have been living on the territory of the Republic. The marvelous rise of interest in the South Korean economy, industry and culture in the ex-USSR countries resulted in the necessity of Korea related materials in Russian language. Fortunately, the number of books about Korean history and culture is continually growing. Moreover, the most wide-spread recourse of information nowadays – internet – is abounded with web-sites about Korea (e.g. <http://russian.visitkorea.or.kr/rus/index.kto>; <http://vk.com/kkorea>; <http://samkke.net/>; <http://vk.com/public41230492>).

Having researched a great amount of information some positive and negative features of the Korea related resources were revealed. To make it possible to describe the idea for developing understanding Korea materials the essay enumerates and describes some strong and weak points and represents the project to unite information about Korea, make it available for wide audiences, and attract more attention to its history (old and contemporary), culture, industry, politics, etc.

The materials which were observed beforehand, including those distributed by the Center of International Affairs at AKS, are all professionally organized and designed. They try to include wide range of themes: from ancient historical daily life to modern arts, from homemade food to industries, etc. One of the strongest features is that recently issued materials are colorful and demonstrative. Bright photographs together with professional descriptions create an illusion of personal presence at a certain place. The proverb says: "A picture paints a thousand words", but, in case of representing Korea, correct explanation is as important as visual demonstration.

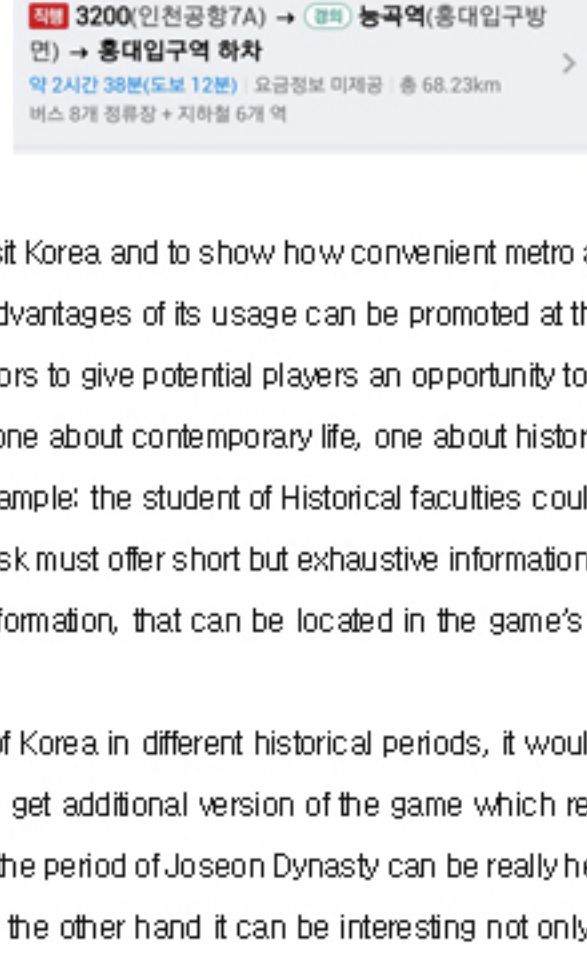
However beautiful and interesting the books and websites are, the range of the interested people is quite narrow. Generally introducing materials are observed by people already interested in Korean history and culture. Therefore, they hardly attract new people. I would like to present an idea to promote Korea in general and in specific areas at the same time.

PROJECT:

- 1) Format: online and offline game: create a hero, who came to Korea and has to explore it and adopt to the life here by accomplishing different tasks.
- 2) Content: Korea: everyday life nowadays, cultural specifics, historical facts, industry and infrastructure, etc.
- 3) Target:

- a. create all-inclusive easy-used virtual informational base about Korea (e.g. huge archive divided into several themes to keep and share information about Korea);
- b. make the information about Korea visual and demonstrative (e.g. create photos or pictures or even 3d models of objects);
- c. attract attention of more people making the game available for free and to be played in different types of PCs, tablets, smart phones, etc. (e.g. create the game in an arcade format with interesting, cognitive tasks when a player can go to the next target only after he/she succeeded in the previous one);
- d. give people the opportunity to experience, at least virtually, something they are interested in (e.g. give the recipe of national meals with the detailed explanation so that people will be able to try to make it in real life).

First of all, to realize the project a huge work on collecting, analyzing and saving information must be done in all different areas. The shown fact in the game should be true and correspond to real situation. For example, if the task is "to come from Incheon Airport to a hostel in Hongdae" the transport system must be shown as it is. Moreover, with the existence of modern navigation systems it is possible to reflect real state of metro or buses:



It can be helpful for those who plan to visit Korea and to show how convenient metro and buses are. At the same time the system of T-money should be introduced and advantages of its usage can be promoted at the same time.

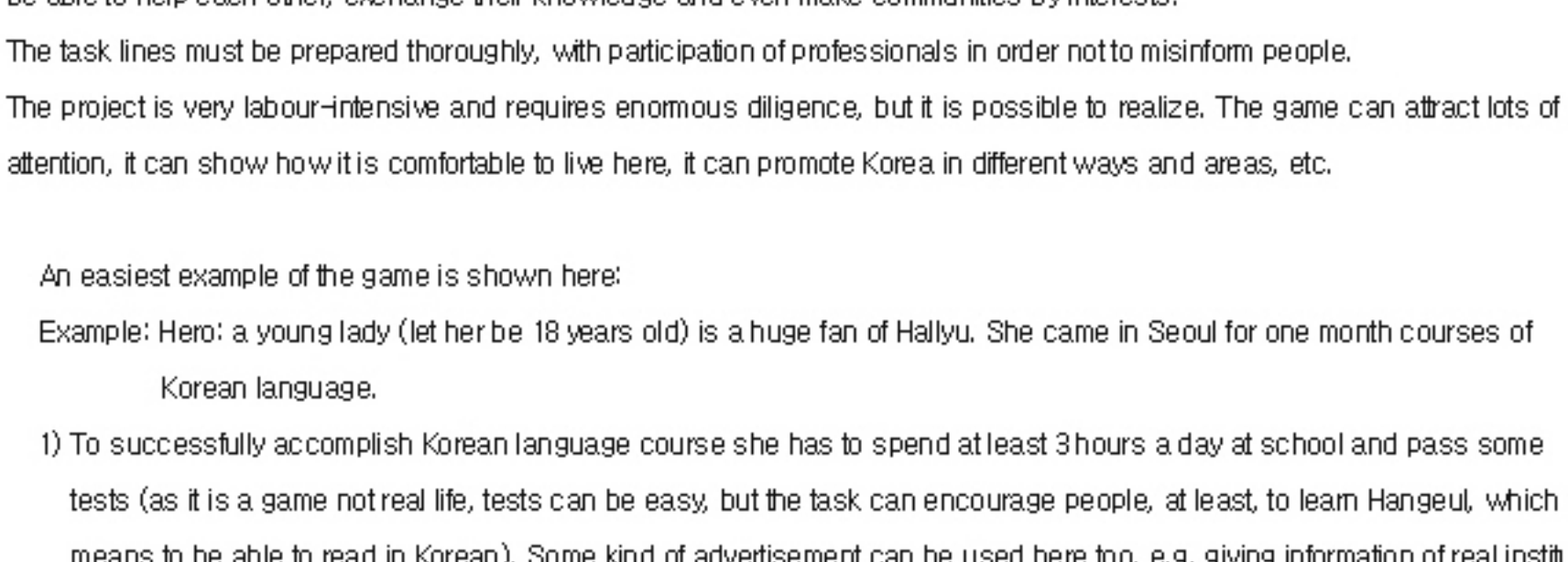
The information must cover different sectors to give potential players an opportunity to choose the way they wish to develop their hero. If they are given a range of tasks: one about contemporary life, one about history, one about culture, etc.; they can choose which direction they prefer to go. For example: the student of Historical faculties could prefer to make only tasks about historical facts, so they could learn more (each task must offer short but exhaustive information about the observed fact with the reference to the more professional and detailed information, that can be located in the game's archive or separated but connected to the game reliable resource).

If it is possible to create virtual models of Korea in different historical periods, it would be fantastic to give an opportunity for the succeeded in "historical line" players to get additional version of the game which relocates their heroes in a specific period of history. For example, recreated Korea in the period of Joseon Dynasty can be really helpful for studies in Korean history, reflecting social and cultural life of that period. On the other hand it can be interesting not only for historians, but also for ordinary people who love Korean historical dramas. Thirdly, it can attract and encourage new people to learn more about Korean history and culture.

From another point of view, people interested in economy and business could prefer to make their hero as a worker of "Samsung" for example, so there can be represented the line of tasks where the player can choose tasks that help his/her hero to develop their career from "newcomer" to "director". In this case, Korean infrastructure, corporation system, industry, life of ordinary people and even cultural specifics can be shown: e.g. the phrase "수고했습니다" and hierarchies should be explained well.

The visual representation is very important: rather than just explaining something it is more effective to show. For example:

It is more effective to show hanbok on picture or, even better, in a 3D model than to describe it by words. Those who are interested in more information can read available description. The task can be "to wear hanbok in correct order" if the hero is not in the "cultural line"; or "name the parts of hanbok in the order they are worn and match them with their traditional meanings" if the hero is in the "cultural line".



Going to the next point, it could be useful to make the game connected to the internet social networks: facebook, twitter, vk, etc.; so that the game could be spread through them, and it can make the process of registration much easier.

A very important point is to make an opportunity for the players to create their communities with each other. In that way, they will be able to help each other, exchange their knowledge and even make communities by interests.

The task lines must be prepared thoroughly, with participation of professionals in order not to misinform people. The project is very labour-intensive and requires enormous diligence, but it is possible to realize. The game can attract lots of attention, it can show how it is comfortable to live here, it can promote Korea in different ways and areas, etc.

An easiest example of the game is shown here:

Example: Hero: a young lady (let her be 18 years old) is a huge fan of Hallyu. She came in Seoul for one month courses of Korean language.

- 1) To successfully accomplish Korean language course she has to spend at least 3 hours a day at school and pass some tests (as it is a game not real life, tests can be easy, but the task can encourage people, at least, to learn Hangeul, which means to be able to read in Korean). Some kind of advertisement can be used here too, e.g. giving information of real institutions which provide Korean language courses for foreigners.

- 2) As our heroine has a lot of free time, it would be useful for her to learn how to use Seoul metro and to understand bus system. Here the exhaustive real information must be available, so that she can accomplish the task "how to go from Korea University to Myeong-dong/Namsan Tower/Yeouido and back?".

- 3) After she learnt some Korean and easily can travel around, she, as a Hallyu fan, would like to visit some special places: Entertainment companies, places of drama shootings, K-pop concerts, etc. Each of the places and events has useful information and some tasks so that she can learn more about Korean culture and society. If she loves historical dramas she can learn a lot about history as well.

- 4) She decided to attend a concert. Here real prices of tickets (88,000~99,000 won) and ways to buy them (www.gmarket.com, www.interpark.com, etc.) can be shown. The tasks have the prize – opportunity to reserve a ticket beforehand.

- 5) To buy the ticket she needs money, at the same time she wants to become closer to her dream – Hallyu. She needs a part-time job, here must be explained that it is not hard to find some kind of part-time job with medium knowledge of the language. She gets an opportunity for a part-time job as a member in a crowd scene in a drama shooting: working long hours for low payment (which is true) shows how hard-working people in Korea are.

- 6) After she gets money for the job, she can spend it on anything. There are lots of shops in Korea, so there are plenty opportunities to spend money: clothes, shoes, accessories of different styles, cosmetics, electronic devices, books, etc. Wide range of leisure activities as well as shopping can be promoted and some brands can be advertised if they become the sponsors of the project.

- 7) If she decides to spend money on the concert ticket, K-pop concerts should be described well: there are thousands of fans, they are from all over the world, the lines/queues start forming from about 2 hours before the concert and people patiently and politely wait in line. There are always opportunities to buy some official stuff with the artists. Well organization, polite people's behavior and international friendship can be shown in that case.

- 8) Our heroine wants to extend being in Korea, so she takes some tasks to enter a university, or she goes to auditions in entertainment companies, or she is looking for job, etc. Korea is a country of unlimited opportunities, so she can choose any and try to accomplish tasks to continue playing and learning more and more about the wonderful country!

To make it possible to create different directions in the game, really knowing people of different interest about Korea must be involved. It is not enough to make up the game, it has to be controlled all the time and regularly updated as dynamic life changes every day. Another very important point is to make the game and information archive available for free and in different languages, in this moment departments of Korean Studies in different countries can help a lot.

The reasons why the format of game was chosen to promote Korea is, first of all, that Korea is number one in games all over the world, so if we say "gamers" we often mean Koreans. Secondly, Korean technology is on that high level that the project can be realized, not only being left as a dream. Thirdly, to the great shame, lots of people nowadays prefer playing games rather than learning and self-development, so the game really can make interested wide range of people. Finally, the game-format can be developed in any directions, even promoting and teaching Korean language as foreign all over the world in an interesting and effective way.

Hard work is necessary but Korean people are known to be hard-working and responsible!

Theme2_ Excellence Prize
Manuscript | Anna Lim

(Country of Activity : Kazakhstan)

한국 자료의 이해 발전을 위한 개념_주제2

한국과 카자흐스탄은 대표적인 이주 한인 집단이 공화국 영토에 거주해 온 80년 이상 관계를 맺어왔다. 구소련 연방국에서 한국 경제와 산업, 문화에 대한 관심이 급증하자 러시아어로 작성된 한국 관련 자료가 필요하게 되었다. 다행히 한국사와 문화에 관한 도서 수는 지속적으로 증가하고 있다. 더욱이 현재 가장 광범위한 정보 자원인 인터넷에는 한국에 관한 웹사이트가 풍부하다.

(예: <http://russian.visitkorea.or.kr/rus/index.kto>, <http://vk.com/kkorea>, <http://samkke.net/>, <http://vk.com/public41230492>)

방대한 정보를 조사한 결과 한국 관련 자료에서 긍정적/부정적 특징이 일부 드러났다. 한국 자료의 이해를 발전시키기 위한 개념을 세울기 위해 본 논문은 일부 장단점을 열거 및 세분화하고 한국에 관한 정보를 통합하여 제공 대상자를 확대하고 한국의 역사(과거사 및 현대사), 문화, 산업, 정치, 등에 대한 관심을 유도하기 위한 프로젝트를 소개한다.

AKS에 소재하는 국제업무센터에서 배포하는 자료를 비롯하여 종전에 관찰한 자료는 모두 전문가가 구성 및 일관하였다. 자료는 고대 일상생활에서부터 현대미술, 가정식에서부터 산업에 이르기까지 광범위한 주제를 담고 있다. 최근 발행된 자료는 컬러 사진에 시각적 흥미를 줄 수 있다. 사진의 다양한 특징에 속한다. 전문가의 설명과 함께 설명한 사진은 특정 장소에 직접 온 것 같은 환상을 불러일으킨다. "사진 한 장이 천다섯 말을 그린다"는 속담도 있지만 한국을 표현할 때는 정확한 설명이 시각적 증명 못지 않게 중요하다.

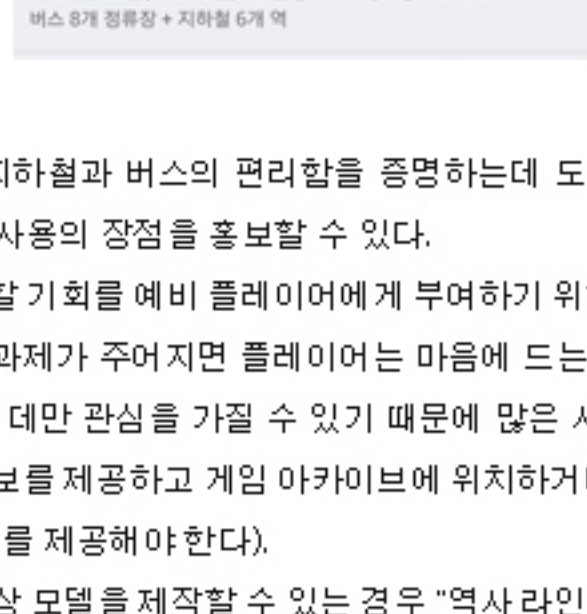
자료와 웹사이트가 아무리 아름답고 흥미롭다고 해도 관심을 표현하는 이용자의 범위는 극히 제한적이다. 일반적으로 입문 자료는 이미 한국사와 문화에 관심이 있는 사람들이 관찰한다. 따라서 입문 자료는 새로운 관심을 끌기는 어렵다. 필자는 한국 일반과 동시에 특정 분야를 홍보하기 위한 아이디어를 제시하고자 한다.

프로젝트:

- 1) 양식: 온라인 및 오프라인 게임을 통합하고 다양한 과제를 수행하여 한국의 생활을 체험해 하는 영웅을 창조한다.
- 2) 콘텐츠: 한국; 현재의 일상생활, 문화적 특성, 역사적 사실, 산업 및 인프라, 등.
- 3) 목표:

- a. 한국에 대해 사용하기 쉬운 포괄적인 가상 정보 기반을 조성한다(예, 한국에 관한 정보를 보관 및 공유하기 위해 다양한 주제로 분류되는 방대한 아카이브).
- b. 한국에 관한 시각 및 예시 정보를 작성한다(예, 사진이나 그림, 3D 객체 모델을 작성).
- c. 다양한 PC나 태블릿, 스마트폰, 등에서 플레이 할 수 있는 게임을 무료로 제공하여 많은 사람의 관심을 끈다 (예, 플레이어가 이전 목표를 성공해 다음 목표에 이동할 수 있는 흥미로운 인지 과제 가 주어지는 아케이드 포맷으로 게임을 제공한다).
- d. 사람들이 가상으로나 관심이 있는 것을 체험할 수 있는 기회를 제공한다(예, 사람들이 일상생활에서 시도할 수 있도록 자세한 설명을 곁들인 한국 음식 조리법을 제공한다).

무엇보다 프로젝트는 실현하기 위해서는 모든 분야에서 정보를 수집, 분석, 저장하는 방대한 작업을 수행해야 한다. 게임에 표시되는 사실은 실제 상황과 일치해야 한다. 예를 들어 "인간 공화에서 호텔 호스텔로 가기"와 과제라면 교통 시스템을 있는 그대로 표시해야 한다. 뿐만 아니라 첨단 내비게이션 시스템이 있다면 지리철이나 버스의 실시간 상황을 반영할 수 있다.



한국 방문 계획이 있는 사람들에게 지하철과 버스의 편리함을 증명하는데 도움이 될 수 있다. 이와 동시에 교통카드 시스템을 소개하는 등에도 교통수단 사용의 장점을 홍보할 수 있다.

영웅을 발전시키는 등의 방법을 선택할 기회를 제공할 수 있다. 무엇보다 다양한 부분의 정보를 포함해야 한다. 현대생활이나 역사, 문화, 등 다양한 과제가 주어지면 플레이어는 마음에 드는 방향을 선택할 수 있다. 예: 역사학도는 역사적 사실에 관한 과제를 수행하는 데만 관심을 가질 수 있기 때문에 많은 사실을 습득할 수 있다(각 과제는 관찰된 사실에 대해 간략하지만 포괄적인 정보를 제공하고 게임 아카이브에 위치하거나 분리하고 신뢰할 수 있는 게임 자료에 연결할 수 있는 전문가의 자세한 정보를 제공해야 한다).

다양한 역사시대 에 속하는 한국의 가상 모델을 제작할 수 있는 경우 "역사 라인"에 성공한 플레이어 가 특정 역사시대에 영웅을 재배치하는 추가 게임 버전을 받을 수 있는 기회를 준다면 환상적일 수 있다. 예를 들어 조선왕조 시대로 재창조된 한국은 당시의 사회문화 생활을 반영하여 한국사 공부에 실제로 도움이 될 수 있다. 한편 이는 역사학자뿐 아니라 한국의 사물을 애정하는 일반인에게도 흥미를 줄 수 있다. 세 번째로 새로운 사람들의 관심을 끌기 한국사와 문화에 대해 자세한 내용을 학습하는데 도움이 될 수 있다.

또 다른 관점에서 경제와 경영에 관심이 있는 사람들은 가령 영웅을 "상점"의 직원으로 만드는 것을 선호할 수 있기 때문에 플레이어의 영웅이 "신입사원"부터 "이사"까지 경력을 발전시키는데 도움이 되는 과제를 선택할 수 있는 과제를 제공할 수 있다. 이 경우 한국의 인프라와 기업 시스템, 산업, 일반인의 생활, 문화적 특수성까지 표시할 수 있다. 예를 들어 "수고했습니다"와 같은 문구나 위계질서도 설명해야 한다.

시각적 표현은 정말 중요하다. 단순히 사물을 설명하는 것보다 직접 보여주는 것이 훨씬 효과적이다. 예:



한복을 문장으로 묘사하기보다 사진이나 3D 모델로 표현하는 것이 훨씬 효과적이다. 자세한 정보에 관심이 있는 사용자는 제공되는 설명을 읽을 수 있다. 영웅이 "문화 라인"에 있다면 "한복을 정확한 순서로 입기", 또는 영웅이 "문화 라인"에 있다면 "착용 순서에 있는 한복 부위의 이름을 맞추고 전통적 의미와 일치시키기"를 과제로 할 수 있다.

다음으로 페이스북이나 트위터, vk, 등과 같이 인터넷 소셜 네트워크에 게임을 연결하여 게임을 확산시킨다면 도움이 될 수 있으며 등록 절차를 간편하게 만들 수 있다.

무엇보다 클라이언트와 커뮤니티를 조성할 기회를 제공하는 것이 중요하다. 이렇게 하면 플레이어는 서로 도움이 되고 지식을 교류할 뿐 아니라 관심 분야별로 커뮤니티를 만들 수 있다.

과제 구현은 잘못된 정보를 제공하지 않도록 전문가의 참여 하에 철저하게 준비해야 한다.

프로젝트는 노동집약적 업무로 방대한 노력이 소요되지만 실현할 수 있다. 게임은 많은 관심을 끌 수 있고 한국 생활의 안락함을 입증하고 다양한 방식과 분야에서 한국을 홍보할 수 있다.

가장 쉬운 게임 아래에 예시한다:

예: 영웅: 젊은 여성(18세로 가정한다)은 한류에 열광하는 팬이다. 여성은 한 달 과정으로 한국어를 배우기 위해 서울을 왔다.

- 1) 한국어 과정을 성공적으로 이수하기 위해서는 학교에 하루 3시간 이상 출석하고 시험에 합격해야 한다 (이것은 일상생활이 아니라 게임이기 때문에 시험은 쉽게 낼 수 있지만 과제는 한글을 읽을 수 있다는 것을 의미하는 한글을 학습하도록 격려할 수 있다). 여기에서는 외국인에게 한국어 과정을 제공하는 실제 기관이 정보를 제공하듯, 일정한 광고도 사용할 수 있다.

- 2) 영웅은 자유 시간이 많기 때문에 서울 지하철 이용 방법을 습득하고 버스 시스템 이해한다면 도움이 될 것이다. 여기에서 여성이 "고려대학교에서 명동/남산타워/여의도로 갔다고 왔다는 방법"과 같은 과제를 완수할 수 포괄적인 실제 정보를 제공해야 한다.

- 3) 여성은 한류 팬이기 때문에 한국어를 열광한 배우와 놀아날 수 있다면 기쁘거나 드라마 촬영 장소, 케이팝 콘서트, 등 특별한 장소를 방문하고 싶을 것이다. 각 장소와 행사는 유용한 정보를 담고 있으며 일부 과제를 이용한 한국 문화와 사회에 대해 자세한 정보를 습득할 수 있다. 여성이 사물을 좋아한다면 역사에 대해서도 배울 수 있다.

- 4) 여성은 콘서트에 참석하기를 결정했다. 여기에서 실제 티켓 가격(88,000~99,000원)과 구입 방법(www.gmarket.com, www.interpark.com, 등)을 표시할 수 있다. 과제에는 티켓을 사거나 구입할 수 있는 기회와 같은 경품이 있다.

- 5) 티켓을 구입하려면 돈이 있어야 할 뿐 아니라 여성은 본인의 꿈인 한류에 가까워지기를 원한다. 여성은 아르바이트가 필요하며, 여기에서 중간 수준의 언어 지식이 있는 외국인이 아르바이트를 구하는 것은 어렵지 않다는 사실을 설명해야 한다. 여성은 드라마 촬영에서 군중간의 엑스트라로 아르바이트를 할 수 있는 기회를 얻는다. 장시간 노동에 임할(실제로 그렇지 않다)은 한국인이 얼마나 부지런한지 나타낸다.

- 6) 아르바이트로 돈을 번 후에는 물건을 살 수 있다. 다양한 러저 활동뿐 아니라 쇼핑도 권장할 수 있다. 프로젝트 후원이 되는 일부 브랜드는 광고도 할 수 있다.

- 7) 여성이 콘서트 티켓에 돈을 쓰기로 결정하면 케이팝 콘서트도 설명해야 한다. 세계 각지에 수많은 팬이 있고 콘서트 전부터 티켓에 돈을 쓰기로 시작하기 시작하여 사람들은 인쇄심을 갖고 조용히 줄을 서서 기다린다. 여기에는 한류 아티스트와 함께 일부 공식 직원을 구입할 기회가 있다. 이 경우에는 우수한 조직과 여의 바른 행동, 국제친선을 증명할 수 있다.

- 8) 우리의 여성 영웅은 한국 체류기간을 연장하고 싶기 때문에 대학교 입학 과제를 택하거나 기획사 오디션을 보기(직장을 구한다. 한국은 무한한 기회와 나라이기 때문에 여성은 어떤 과제로도 선택하여 과제 달성을 위해 노력하) 과정에서 플레이를 통해 놀라운 나라에 대해 더 많은 내용을 학습할 수 있다!

게임을 다양한 방향으로 제작하기 위해서는 한국에 관한 다양한 관심을 사람들에게 실제로 알리는 일이 수반되어야 한다. 게임을 만드는데 그치지 않고 항상 관리하고 일상 생활의 역동적 변화에 맞게 정기적으로 업데이트해야 한다. 게임과 정보 아카이브는 다양한 언어로 무료로 제공하는 것도 중요한 논점이다. 현재 각국의 한국학자가 큰 도움이 될 수 있다.

한국을 홍보하는데 게임 포맷을 선택한 이유는 무엇보다 한국이 전세계 게임 1위를 차지하고 있고 "게이머"하면 한국인을 의미하는 경우가 많기 때문이다. 두 번째로 한국 기술은 프로젝트가 꿈으로 그치지 않고 현실이 될 수 있을 정도로 첨단 수준을 자랑한다. 세 번째로 부끄럽게도 학업이나 자기계발도 게임을 선호하는 현대인들이 많기 때문에 게임은 실제로 많은 사람들의 관심을 끌 수 있다. 마지막으로 게임 포맷은 여러 방향으로 개발할 수 있으며 세계 각지에서 흥미롭고 효과적인 방식으로 한국어를 외국어로 홍보 및 교육할 수 있다.

힘든 작업이 필요하지만 한국인은 근면하고 책임감이 강한 것으로 유명하지 않은가!

주제 1_우수상
글 | Ayu Rachmuryanti

(활동국가: 카자흐스탄)