



KOREAN B – HIGHER LEVEL – PAPER 1
CORÉEN B – NIVEAU SUPÉRIEUR – ÉPREUVE 1
COREANO B – NIVEL SUPERIOR – PRUEBA 1

Monday 17 May 2004 (morning)
Lundi 17 mai 2004 (matin)
Lunes 17 de mayo de 2004 (mañana)

1 h 30 m

TEXT BOOKLET – INSTRUCTIONS TO CANDIDATES

- Do not open this booklet until instructed to do so.
- This booklet contains all of the texts required for Paper 1.
- Answer the questions in the Question and Answer Booklet provided.

LIVRET DE TEXTES – INSTRUCTIONS DESTINÉES AUX CANDIDATS

- N'ouvrez pas ce livret avant d'y être autorisé(e).
- Ce livret contient tous les textes nécessaires à l'épreuve 1.
- Répondez à toutes les questions dans le livret de questions et réponses fourni.

CUADERNO DE TEXTOS – INSTRUCCIONES PARA LOS ALUMNOS

- No abra este cuaderno hasta que se lo autoricen.
- Este cuaderno contiene todos los textos para la Prueba 1.
- Conteste todas las preguntas en el cuaderno de preguntas y respuestas.

본문 A

한겨레 문화센터 34기 여름강좌

초청강사: 백대현(주넷뉴스 네트워크 대표, 서울대 미디어 디자인학부 중앙대 예술대학원 사진과 강사)
이론: 화 19:00-21:00, 실습: 토 11시부터 12회 300,000원

1. 사진의 이해 - 전반적인 사진의 기초학과 촬영법을 이해 (이론) / 2. 슬라이드 필름에 관하여 - 컬러필름을 손에 익히기 (이론) / 3. 고감도와 특수적역 - 인물사진의 촬영 시 고감도의 사용과 특수 기법의 이해 (이론) / 4. Lighting ① 스튜디오 촬영 시 조명의 기본과 휴대용 스트로브의 이용 실습 (실습) / 5. Lighting ② 스튜디오의 2중 조명의 활용법 (실습) / 6. 초점특성 - 백대현 (이론) / 7. Lighting ③ 스튜디오에 사물 라이팅과 역광의 이용법 (실습) / 8. 세미나 - 인물사진과 포트스튜디오의 관계 연구와 결과포기 (1박 2일, 장소 미정) / 9. Lighting ④ 스튜디오에서 배경에 색을 만드는 조명방법 1 (실습) / 10. Lighting ⑤ 스튜디오에서 배경에 색을 만드는 조명방법 2 (실습) / 11. Lighting ⑥ 색 조명을 응용한 촬영과 컬러네거 촬영 실습, 스캔까지 (실습) / 12. Lighting ⑦ 창조적인 사진만들기와 정사준비 (실습) (830전사-식촌 문화센터)
* 1박 2일 세미나 비용 별도

디지털 사진찍기와 이미지활용 (평일반: 6월 18일 개강)

강사: 장도원(엘인임프레스 취재부 팀장, 도세출판 비버컴 기획팀, 윌간임프레스 디지털캐러탈 팀 연재중) / 임규민(연계대문화센터 전문강사, 포토샵 Complete Guide, (비버컴) 저자)
토요반: 토 10:00-13:00 12회 200,000원(출사 주말 오후 2회 예정, 출사비 별도)
평일반: 월 수 금 19:00-22:00 14회 250,000원(출사 주말 오후 2회 예정, 출사비 별도)

덧셈 (6월 19일 개강)

* 준비물: 초급: 스케치북(재용지)8절, 콘테, 지우개 (일괄구매) - 4000원 가량 / 중급: 스케치북(켄트지)8절, 연필(미솔 전문가용 4B), 지우개(개발 구매)
강사: 이준규 (연 강담대 강사, 제21회 대한민국 미술대전, 전시외 다수 등)
목 10:00-12:00 10회 100,000원

대금반 (6월 19일 개강)

강사: 김형민 (서울대 국악과를 국악고 강사)
목 초 · 중금 10:00-12:00 3개월 100,000원

단소반 (6월 19일 개강)

강사: 김형민 (서울대 국악과를 국악고 강사)
목 13:30-15:30 3개월 100,000원

문화콘텐츠: 개발과 기획 (6월 20일 개강)

담당강사: 안영노(문화경영 컨설턴트, 축제기획자)
담당강사: 송중주(씨네 21 사진팀장)

경희대 경영대학원, 후세대 문화기획학과 등 출강, 초청강사: 문화산업 분야 전문가 2인(기술별 변경, 기본 수강자 초창강의 참여가능)
금 20:10 - 22:00 11회 200,000원

1. 도입부: 문화기획과 문화콘텐츠 개발을 구분하기 / 2. 문화기획에 세 가지 전통이 존재한다 / 3. 문화콘텐츠의 개념, 문화산업의 특성을 정리해보자 / 4. 상상력 워크숍: 아이디어 트레인 / 5. 아이디어 발생법은 어떻게 발전해왔는가 / 6. 크리에이티브 기획은 제품기획과 다른 원리를 갖는가 / 7. 문화경영에서 R&D의 사례들 - 1) 구조혁신 2) 조사분석 3) CI와 미디어기술 / 8. 마케팅과 고객관리 서비스와 연결된 분야들 / 9. 사고실험과 표형기법으로서의 디자인 / 10. 광고 크리에이티브 전략에서 배워야 한다 / 11. 미디어 시대의 신홍문양, 아트 디자인 / 12. 상상력 워크숍: 미래의 문화산업

판소리반 (6월 20일 개강)

강사: 장선이(용인대 국악과를, 문학패 캐우러 대표)
금 14:00-16:00 12회 100,000원

페인터 워크숍 57기: 페인터의 좁은 마술사들, 오프라인에서 만나다 (6월 21일 개강)

강사: 펜슨(my.dreamviz.com/penthen, 개성있는 회화의 불치로 일도적인 페니야형 홍성, 광홍일 러스트레이선전 <ACT!ll scene8>), 조쉬윌렘 (www.joshclub.net, 디지털드림스튜디오 TV시리즈 'SP Kids' 캐릭터 디자이너)
토 A반 14:30-16:30 B반 17:00-19:00 8회 120,000원 (한겨레 문화, 에니메이션, 일러스트레이팅 학교 출신 회원은 10% 할인)

사진기초강좌: 사진으로 얘기하는 세상 (6월 21일 개강)

강사: 류우중 (한겨레 21 사진부 기자)
토 10:30-12:30 10회 150,000원

작품사진반 (6월 21일 개강)

- 서울, 디지털페터: 잊혀지는 능(巖)을 찾아서
강사: 풍정의 (중앙대 사진과 강사, '사진마을' 실장 www.sajinmaeil.com)
토 15:00-17:00 (이론수업은 토, 야외촬영은 월) 13회 200,000원

* 작품사진반 수강들은 커뮤니티 '시계로 떠나는 작 품 사진반' (www.livingphoto.com/pe.kr) 활동을 통해 지속적인 활동을 할 수 있습니다.(2003.4 서울을 보다 사진전 등)

한지공예(초, 중급과정 / 고급과정) (6월 23일 개강)

강사: 이덕연(한지공예가, 한지공예대전 입상인)

월 10:00-12:00 10회 초중급 과정 100,000원 (* 고급과정은 150,000원)
* 장바구니버 300,000원 및 재료비 20,000원 별도 / 첫날 준비물: 30cm 차, 사포, 지우개, 각도기

VJ: 디지털 비디오저널리스트 과정 19기 (6월 23일 개강)

- 수강생: 졸업생의 작품, 수강내역 및 활동상황 등은 홈페이지 참조
월 수 19:00-21:00 22회 600,000원

경영·직무

창의력향상 워크숍 1차: 아이디어 100배 늘리기 (6월 20일 개강 / 신설)

* 대상: 창의적인 아이디어가 필요한 모든 사람
* 교재: '아무도 생각하지 못하는 것 생각하기'(Michael Michalko 저/박종안 역, 푸른솔)
강사: 박종안(인맥창의력센터 대표, 진 PSI 컨설팅 Creativity & Thinking Center 사업부장, '아무도 생각하지 못하는 것 생각하기' 인제출판이 떠나는 회사, 인재들이 모이는 회사, Aha!, 등 역자)
6/20-6/21 금 10:00-18:00 토 10:00-19:00 15시간 280,000원(중식 및 교재 제공)

사회조사방법론: SPSS를 중심으로 (6월 24일 개강/신설)

강사: 김요청(사회심리학과 석사, 종대, 외대, 충실대 강사), 최광덕(종대 심리학과 박사과정, 흥겨울 강사)
화 목 19:00-22:00 12회 300,000원

1. 오리엔테이션: 통계는 왜 필요한가? / 2. 무엇을 어떻게 살펴볼 것인가? / 3. 가설의 설정과 변인, 인과관계 / 3. 질문지는 어떻게 구성할 것인가? / 4. 관찰 연구법의 특성 / 5. 표본을 대상으로 자료를 수집할 것인가? / 6. 지표와 척도란 무엇인가? / 7. SPSS 어떻게 시작할까? / 8. 데이터 생성 정의, 편집 / 8. 데이터 클리닝과 빈도분석 / 9. 상관관계 검증과 신뢰도 검증 / 10. 두 집단 간의 차이는 어떻게 처리할 것인가? / 11. 세 집단 이상의 집단간 차이검정 / 12. 내 기준에 영향을 미치는 요인들은 무엇이었을까? / 13. 화권분석

사보전문가 양성과정(6월 24일 개강)

- 노동부 워크 과정 - 훈련위탁계약서 6월 20일까지 추가 제출
* 사보문화연구소와 공동주관(saboculture.co.kr)
강사: 이인영(사보문화연구소장, 국민대 겸임교수, 중앙대, 서울, 외대 강사), 이경실(사보문화연구소 사무국장 겸 책임연구원, 은오컴퓨터캐이던 대표, 국민대 강사), 김백진(비주얼 커뮤니케이션, COCOR 커뮤니케이션 어소시에이선 대표), 김창수(한국방송문화재단 문화사업본부 문화창조지원)

화 20:10-22:00 11회 250,000원

세일즈 프로모션 전문가 양성과정 (6월 26일 개강)

<노동부 직능 과정 - 훈련위탁계약서 6월 23일까지 추가 제출>
강사: 안승현(엔 M&C Partners 대표이사, 전 SK그룹 CRM전략팀장, 제일기획 SP국장, 동국대 관광경영학과 겸임교수, 국제유인 세일즈프로모션 전문가(SPP))
목 20:10-22:00 10회 250,000원

1. 세일즈 프로모션 산업의 이해 / 2. 마케팅 커뮤니케이션 선 비전과 세일즈 프로모션 / 3. 세일즈 프로모션 테크닉 1 (소버지) / 4. 세일즈 프로모션 테크닉 2 (사내) / 5. 세일즈 프로모션 테크닉 3 (유통) / 6. 세일즈 프로모션 기획 기본 / 7. 세일즈 프로모션 효과 측정 방법 / 8. 고객관계관리 (CRM)을 위한 세일즈 프로모션 기법 / 9. 세일즈 프로모션 사례 워크숍 1 / 10. 세일즈 프로모션 사례 워크숍 2

대안·교육

대안교육 교사 준비과정 8기 (6월 24일 개강)

* 대안교육연대(www.psaee.or.kr) 공동주관
* 대상: 대안교육 교사가 되고자 하는 사람, 대안교육에 관심을 두고 있는 사람(대안교육 교사서 목포로 하는 사람들 우선 입학)
* 전형방법: 서류전형 1) 자유로운 형식의 자기소개서 제출(주 소, 연락처, 이메일 기재) 2) 계획에 따라와 같이 기재해 주세요. ex [대안교육 신청, 이름] (3) 6월 17일(화)까지 우편이나 aha0@hanicokr, fax(02-3211-0789)로 접수 4) 6월 19일 오후 5시 이후 센터 홈페이지에서 합격자 공지자를 본 후 수강료 납부

화 19:00-22:00 토 15:00-18:00 22회 400,000원 (강의 20회, 학급 2회)

자기개발

좋은 문장 쓰기 길잡이 (6월 19일 개강)

강사: 김형민(시인, 소설가, 한국문인협회 시무국강진FEEL 편집장)
목 19:00-21:00 10회 200,000원

1. 오리엔테이션, 표현과 묘사가 독자에게 전달될 때 어떻게 글짓기는가? / 2. 우리들의 기본 문장과 언어가 하는 일을 알아 두자 / 3. 문장의 종류를 알아 두자 / 4. 의미 전달을 방해하는 가지 병인 / 5. 문장을 뒤엎어 놓는 8가지 함정 / 6. 논리에 맞지 않는 6가지 문장 유형 / 7. 바른 문장을 위해 반드시 지켜 써야 할 말 30가지 / 8. 잘못된 교과서 문장 바로잡기 실습 / 9. 글을 잘 쓰는 7가지 요령 / 10. 문장 표현법 23가지

Blank page
Page vierge
Página en blanco

본문 B

- ① 넉 달 전 그를 버리고 서울을 떠나던 날은 바로 이웃 I 씨에게 서울에 남아 있는 동안 만이라도 우리 바둑이를 좀 돌보아 달라고 몇 말의 먹이를 맡겨두고 나서 마치 바둑이가 말귀를 알아듣기나 하듯이 “집을 잘 보고 있으면 머지 않아 다시 돌아오마, 응.” 하면서 그를 타이른 나였다. 그후 이웃 I 씨도 불과 일주일 만에 서울을 떠났다는 말을 들었으니 그 넓은 고궁 속, 좁고 시장한 한겨우내, 공포만이 깃들인 어둡고 외로운 밤들을 우리 바둑이는 과연 무슨 수로 살아남아 준 것일까.
- ② 나는 바둑이를 안고서 단숨에 거리로 나왔다. 우선 굶주려 지친 바둑이가 어서 무엇을 먹어야 하는 것이다. 세종로 네거리에 나와서도 험쵸한 아주머니가 초코릿이나 양담배 부스러기나 하는 따위들을 길가에 손바닥만큼 펴 놓고 텅 빈 거리를 지키고 있을 뿐 바둑이가 먹을 만한 것은 아무것도 없었다. 그러나 그날 저녁도 그 다음날도 바둑이는 밥을 주어도 먹지 못했다. 굶주림에 지친 그의 내장은 대변에 꼭기를 받아들일 준비가 되어 있지 않았던 것이다. 이틀이 지나서야 겨우 조금씩 먹기 시작한 바둑이는 그림자처럼 한시도 내 곁을 떠나려고 하지 않았다. 나는 텅 빈 서울 장안에서 안전한 숙소가 없던 당시 인기척도 없는 덕수궁 안 빈 집 (미술관장 사택)에서 혼자 자야하는 날이 계속되었다. 그 때 만약 바둑이가 없었던들 그 어둡고 무거운 밤들을 아마 나 혼자 감당하지 못했을지도 모른다.
- ③ 바둑이는 원래 버릇대로 방 안에는 못 들어오는 것으로 각오하고 있었다. 내가 혼자 (X _____) 어둔 방에서 먼 포성을 들어면서 뒤척거리고 있으면 바둑이는 내가 벗어 놓은 군화 위에 웅크리고 앉아서 숨소리를 쉼대대면서 방 안을 살피곤 했다. 때때로 문을 열고 회중전등으로 얼굴을 비춰 주면 바둑이는 웅크린 채 꼬리를 (16 _____) 저으며 좋다고 한다. 방석을 주어도 밤마다 그는 내가 벗어 놓은 군화 위에만 올라 앉아 불편한 잠자리를 길들이고 있었다. 이것은 아마도 밤 사이만이라도 떨어져 자야 하는 그리운 주인의 체취를 즐기려는 속셈이었는지 또는 걸으로는 다정한 체 하면서 정 급할 때는 ‘나 몰라라’ 하고 死地에 자기를 버리고 가버렸던 믿지 못한 이 사나이가 밤 사이에라도 또 잠든 틈을 타서 그 군화를 신고 그 때처럼 어디론지 훌쩍 사라져 버릴 것만 같아서였는지도 모른다.
- ④ 아니나 다를까 4 월 하순의 어느 날 중공군의 제 1 차 춘기 공세가 서울 변두리에 다가왔다. 한밤내 우레 같은 포성이 쉴 사이 없고 귀를 기울이면 시청 앞을 지나는 군용 차량들은 줄곧 남쪽으로 달리는 듯싶었다. 그날 저녁 서울은 무거운 암흑 속에서 산너머의 섬광이 번뜩이는 가운데 온통 피난 때문에 수라장이 되어 있었다. 바둑이는 그동안 나와 함께 두 끼를 굶고도 그림자처럼 나를 따르고 있었다. 결코 이번만은 너를 놓칠 수 없노라는 듯싶어 보였다. 가마니에 병자를 신고 질질 끌고 가는 처절한 여인들의 모습, 그리고 나를 태워달라고 발을 동동 구르며 울부짖는 젊은 아낙네의 울음소리가 가슴을 에는 듯한데 나는 바둑이를 안고 최후의 철수열차에 연결한 우리 화차에 올랐다. 어두운 역두에서 방금 눈물을 닦으며 작별한 늙은 수위가 어둠 속으로 사라져 가는 모습을 바둑이와 나는 오래 응시하고 있었다.

⑤ 수십 개의 소개화차를 연결하느라고, 한밤내 열차는 앞걸음질 뒷걸음질을 치며 난폭한 충격을 우리 화차에까지 주고 있었다. 그 때마다 바둑이는 한 번 댄 가슴에 놀라서 동요했고 가까워진 포성과 폭격의 우레소리가 그를 자극해서 바둑이는 내 가슴에 안긴 채 불안과 공포를 이겨내지 못 했던 것이다. 흰히 날이 밝은 새벽 또 한번 큰 충격이 우리 화차에 오자 바둑이는 (17 _____) 내 가슴을 벗어나서 벌써 레일 위를 남쪽으로 내달리고 있었다. 반사적으로 나도 화차에서 뛰어내려 바둑이를 따라 달렸다. 나의 숨이 턱에 닿도록 지쳐서야 겨우 바둑이는 발랑 누워서 나에게 용서를 빌었다. 기관차는 (18 _____) 먼데 기적은 (19 _____) 울리며 우리를 부르는 듯 했다. 그 때 기차가 우리를 버리고 떠날까 봐 우리는 바로 기차가 올 레일위를 달리고 있었다. 기관사는 이 판국에 개 한 마리가 다 무어나고 고함을 쳤지만 나는 사과할 겨를도 기운도 없었다. 그는 불쌍한 바둑이를 내가 또 다시 이 死地에 버리고 서울을 떠날 수 없는 심정을 알 까닭이 없었던 것이다.

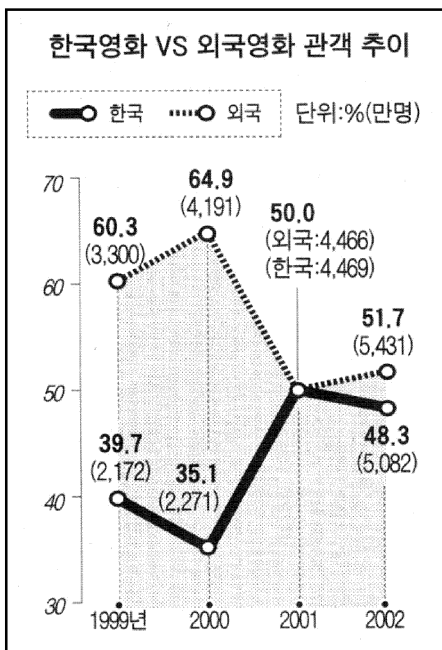
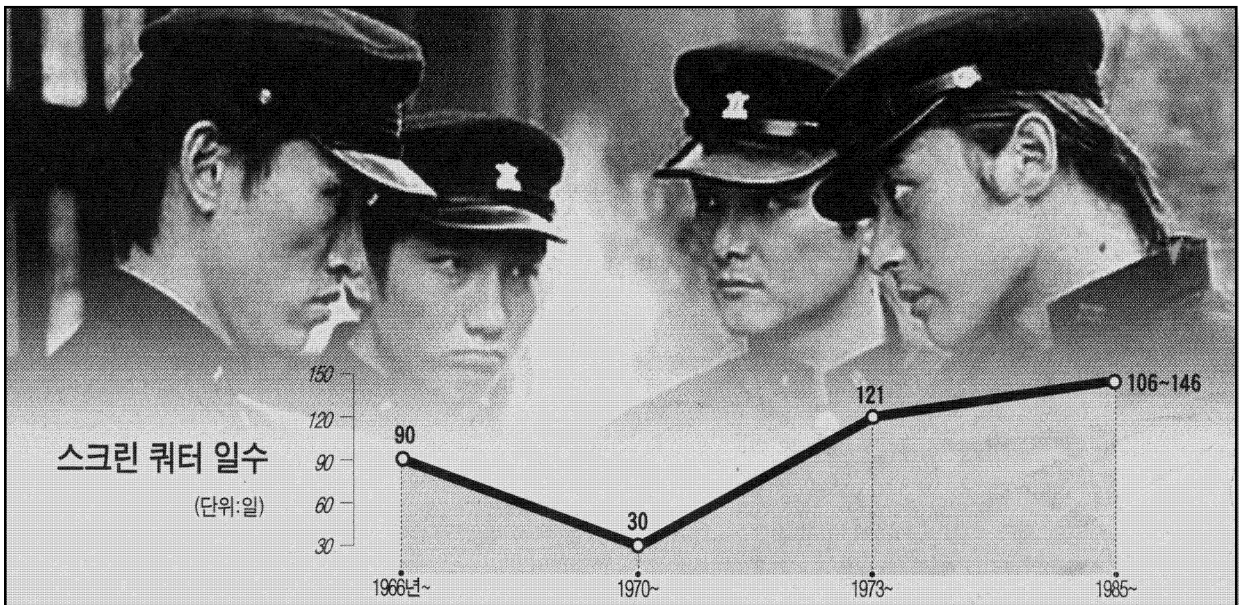
본문 C

턴턴경제

우리나라에서 가장 많은 사람이 본 영화는 무엇일까요. 바로 2001 년에 나온 ‘친구’입니다. 2 백 57 만명이 이 영화를 극장에서 봤답니다. 외국영화로는 1 백 97 만명이 본 ‘타이타닉’이 1 위입니다만 ‘쉬리’ (2 백 44 만명)에도 못 미칩니다.

- ① 전체 한국영화와 외국영화 관객 비율을 보면 48.3% 대 51.7% (2002 년 기준)로 외국영화를 본 이들이 약간 더 많습니다. 외국영화 거의 대부분은 미국영화 (48.8%)입니다. 그래도 수백억원의 돈을 들이고 첨단기술을 동원해 만드는 미국의 할리우드 영화 못지않게 한국영화를 보는 사람이 많은 셈이니 영화로만 보면 ‘국산’이 ‘외제’와 멋진 승부를 벌이고 있다고 할 수 있습니다.
- ② 그런데 한국 영화는 국내법의 도움을 받고 있습니다. 그중 하나가 요즘 신문 방송에 많이 나오는 ‘스크린 쿼터’입니다. 극장 스크린 중 일정 분량을 한국 영화에 할당 (쿼터) 했다는 의미에서 스크린 쿼터라고 합니다. 즉 영화관에서 반드시 연중 1 백 46 일 이상 한국영화를 상영하라는 규정입니다. 그러나 문화관광부 장관이나 시장, 군수 등이 20 일씩 줄일 수 있도록 되어 있어 현재 영화관들이 실제로 한국 영화를 상영해야 하는 날은 최저 1 백 6 일입니다.
- ③ 스크린 쿼터는 한국영화가 지금처럼 큰 인기를 끄는데 상당한 기여를 했습니다. 사실 1980-90 년대만 해도 한국영화는 부진을 면치 못했습니다. 애써 만들어 봤자 관객들이 별로 찾지 않고, 그러니 영화관 측에서도 가급적 한국영화는 상영하지 않으려고 했지요. 이때 그나마 영화관들이 한국 영화를 내걸도록 만든 것이 스크린 쿼터였습니다. 영화제작자나 배우 입장에서 보면 (22 제품)를 잘 만들지만 하면 고객들에게 판매할 수 있는 (23 창구)는 안정적으로 확보된 셈이었죠.
- ④ 그러는 사이 많은 사람의 노력이 모아지면서 한국영화가 발전하기 시작해 좋은 영화가 쏟아졌고, 관객들이 몰려들게 된 것입니다. 그러면서 한국영화시장도 이제 상당히 커졌습니다. 지난해 영화시장의 (33)은 6천억원이 넘었습니다. (34)가 늘어난 사람들이 영화를 많이 보기 때문에 (35)도 무척 빨랐습니다. 99 년 매출액이 3 천억원도 안 됐으니, 3 년 만에 배 이상으로 성장한 것이지요. 게다가 영화산업이 잘 되면 비디오, 음반, 게임, 애니메이션 등 다른 문화산업도 함께 커집니다.
- ⑤ 상황이 이러니 외국인들은 스크린 쿼터를 눈엍가시로 여깁니다. 스크린 쿼터는 한국 영화시장에 외국 영화들이 함부로 들어올 수 없도록 하는 보호막에 해당한다고 생각하거든요. 바꿔 말하면 스크린 쿼터가 없으면 한국에서 외국영화를 훨씬 많이 보게 할 수 있다는 거지요. 실제로 멕시코에선 스크린 쿼터를 축소한 후 멕시코 영화가 몰락했다고 해요. 그래서 세계영화시장의 85%를 차지하는 미국 영화업계와 미국정부는 우리 정부에 스크린 쿼터를 축소하라고 요구합니다. 또 한국에서 스크린쿼터를 축소하지 않으면 한국과 미국 간에 상호투자협정을 체결할 수 없다고 합니다. 상호투자협정이 맺어진 나라의 기업이나 국민에 대해서는 외국인인데도 내국인과 똑같이 대우하기 때문에 양국간 투자가 활발해집니다.

- ⑥ 경제부처나 기업가들은 상호투자협정이 맺어지면 경제적으로 큰 이득이 있다고 생각합니다. 세계 최강의 경제력을 가진 미국에서 안심하고 투자를 할 수 있는 곳이란 인식이 국제적으로 퍼져서 다른 외국의 투자까지 늘어난다는 것이지요. 때문에 상호투자협정을 꼭 맺어야 하고, 그러기 위해 스크린 쿼터를 줄여주자고 합니다.
- ⑦ 하지만 스크린 쿼터를 한국영화산업의 보호막이라고 여기는 영화계나 문화관광부에서는 결사적으로 반대하고 있지요. 한국 영화산업의 몰락은 단순히 수천억원대의 시장을 잃는 것 이상의 의미가 있다는 주장도 있습니다. 영화엔 만드는 사람들의 의식과 가치관이 들어가게 마련이어서, 우리 국민들이 외국영화를 주로 보게 되면 한국적 정신과 문화를 잃어버린다는 얘깁니다.
- ⑧ 경제계에선 요즘 한국영화가 재미있고 좋으니 스크린 쿼터가 줄어도 경쟁력이 있다고 하고, 문화계에서는 한국영화가 곧 침체될 것이라고 합니다. 토티 여러분은 어떻게 생각하나요.



본문 D

공모전 뚫어 취업도 뚫은 ‘한게임’ 기획담당 최민영씨

“신화적인 게임을 만들고 싶어요.”

최근 한 게임사이트의 공모전에 입상도 하고 원하던 직장으로 옮기게 된 최민영(25) 씨는 벌써부터 큰 포부를 내보였다. 최 씨는 최근 한게임이 주최한 게임공모전에서 시나리오 대상과 함께 상금 300 만원을 탔다.

5 정작 최 씨를 들뜨게 한 건 오래전부터 품어왔던 게임업체 입성의 꿈을 수상과 함께 하루아침에 이룬 것이다. 입상자에 취업 기회를 제공한다는 한게임의 약속에 따라 다음달부터 출근을 해 게임기획 부분에서 일하게 된다. 상고를 졸업한 최 씨는 그동안 전자업체를 거쳐 건설자재 업체에서 일해 왔다.

10 최 씨가 기획한 게임 이름은 ‘레인보 존’이다. 테트리스와 체스의 전략을 가미한 퍼즐보드게임의 일종이다. 80 여쪽짜리 기획서를 만들기 위해 백 번도 더 색종이를 붙였다 뗐다 하며 공을 들인 게임이다. “분명히 재밌는 게임”이라는 최 씨는 그 근거를 “퍼즐게임에 블록마다 특징을 담은 새로운 형식이기 때문”이라고 했다.

15 물론 이런 실력을 쌓기까지 최 씨의 게임에 대한 집착은 대단했다. “초등학교 때 테트리스를 시작으로 퍼즐에서부터 격투기 게임, 스타크래프트 등 온갖 종류를 다 좋아했어요. 점심시간이면 학교 담장을 넘어서까지 오락실을 들락거렸죠.” 온라인 고스톱이나 테트리스는 더 올라갈 단계가 없을 정도의 수준급이라고 자랑했다.

20 판타지나 무협, 공상과학 작품에 관심이 많다는 그는 애초 만화가나 영화 시나리오 작가를 꿈꿨지만, 결론이 정해진 시나리오와는 다르게 내용과 결과가 달라지는 장점이 있다는 이유로 게임기획자로 방향을 틀었다. 이번에 입상한 작품말고도 두 개의 게임 기획안을 가지고 있다고 한다.

25 “여성 기획자들이 별로 없어요. 제가 잘하다면 게임 기획을 하고픈 여성들에게 길을 열어주는 일이 될 겁니다.” 최 씨는 게임 개발에 필요한 상상력을 타고난 듯했다. 낮잠을 자든 밤잠을 자든 365 일 꿈을 꾸는데, 맥가이버나 드라큘라가 등장하기도 하고, 총알이 날아다니는 장면 같은 게 대부분이라고 했다.