



AET2

Asian and Middle Eastern Studies Tripos, Part II

Friday 29 May 2015

9 to 12.00 pm

Paper K1

Readings in Elementary Korean

Answer **all** questions.

Write your number **not** your name on the cover sheet of **each** answer booklet.

STATIONERY REQUIREMENTS

20 page answer booklet

Rough Work Pad

SPECIAL REQUIREMENTS TO BE SUPPLIED FOR THIS EXAMINATION

None

You may not start to read the questions printed on the subsequent pages of this question paper until instructed to do so.

SECTION A

1. Fill in the blanks with the appropriate particle or counter, some of which will be more than one character in length. You need simply to write the missing characters in your answer book. [15 marks]

1. 도서관() 어디() 있어요?
2. 가게는 저 건물 옆() 있어요.
3. 무역회사() 아버님() 무슨 일() 하세요?
4. 어제 학교 일 때문() 바빴어요. 그래서 연락()() 했어요.
5. - 이거 혼자서 하셨어요?
- 아니오, 동생() 같이 했어요.
6. 나() 캠브리지 대학() 일본말() 배워요.
7. 나() 공원() 걸어요.
8. 누(구)() 선생님이에요? 저 분() 선생님이에요.
9. 토요일() 선생님() 일찍 일어나세요?
10. - 저녁() 밥() 무엇() 해요?
- 보통 텔레비() 봐요.

11. 집() 무엇() 보세요? 책() 잡지() 봐요.
12. 대학() 나() 경제학() 전공했어요.
13. - 알아 들었어요?
- 아니오, () 알아 들었어요.
14. - 도서관() 나가세요?
- 네, 주로 언니() 함께 다녀요.
15. 여자친구() 전화() 왔어요.
16. 월요일() (every) 집에서 쉬어요?
17. 사무실에서 아홉 시 반() 네 시 반() 일을 해요.
18. 제 생일() 1996() 7() 23() 이에요.
19. 여자친구하고 영화를 보기() 결정했어요.
20. 여행() 통해서 다른 나라() 대해서 많이 배워요.

21. 가게에서 사과 2()하고 맥주를 6() 줌 사세요.
22. 책상()(top)에 책이 10_____ 있어요. 그리고 공책도 3_____ 있어요.
23. 선배를 오전 11_____ 45_____에 만나요.
24. 오늘 아침에 늦게 일어났습니다. 그래서 _____ 못 먹었습니다.
25. 어제 후배 집에 갔습니다. 그런데 집에 _____ 없었습니다.

SECTION B

2. Translate the following seen passages into **English**: [35 marks]

우리는 어제 저녁에 한국식당에 갔습니다. 식당에 사람들이 아주 많았습니다. 저는 냉면을 주문했지만 제 친구는 비빔밥을 시켰습니다. 한국음식은 맛이 좋지만 별로 비싸지 않습니다. 그리고 건강에도 좋습니다. 저도 언젠가 한국요리를 배우고 싶습니다.

KING AND YEON, *Elementary Korean*, p. 213.

오늘은 어제보다 별로 바쁘지 않아서 샌디와 에릭이 시내로 놀러 나갔습니다. 샌디는 아무 영화나 보고 싶어했으며, 에릭은 한국 영화를 본 적이 없었기 때문에 한국 영화를 보고 싶어했습니다. 극장에는 기다리고 있는 사람들이 대단히 많았습니다. 신문을 읽고 있는 사람, 팝콘을 먹는 사람, 친구들과 이야기하는 사람, 워크맨을 들고 있는 사람들로 극장은 몹시 복잡했습니다. 샌디와 에릭은 같이 로비에 있는 의자에 앉아서 영화가 끝나기를 기다렸습니다. 지루한 영화였지만 음악은 아름다웠습니다.

KING AND YEON with Lee, *Continuing Korean*, p. 79.

프로게이머가 되기 위해서 통과해야 할 문이 몇 개 있다.

우선 초등학교-고등학생 때 배틀넷에서 실력으로 명성을 쌓는다. 배틀넷이란 게임과 커뮤니티를 제공하는 블리자드사의 사설 서버이다. 그후에 시험을 통해 30-300명 인원의 유명한 '클랜'(혹은 길드)에 들어간다. 클랜에서 프로게이머가 되고 싶은 이는 보통 고등학교 시절 학교를 그만두고 단체합숙소에서 준비를 한다. 이 '숙소'가 공중파 방송에서 '프로게이머 학원'이라고 하는 곳이다.

합숙소는 40-60평 넓이의 오피스텔 등의 건물이다. 10-15명이 같이 살고 월 40-60만원의 입주비를 낸다. 합숙소는 밥, 물, 김치 등 하루 세끼와 연습용 컴퓨터를 제공한다. 가끔은 운영적자를 이유로 식사를 제공하지 않기도 하고 따뜻한 물이 나오지 않는 클랜 숙소도 있다.

Adapted from 김정근 (Gim Jeonggeun), "프로게이머의 사육된 열정, 이제 팬들이 나서야" (The Passion of Pro Gamers - Now Fans Must Step Up) pressian.com (May 19, 2010) (TURN OVER)

SECTION C

3. Translate the following **unseen** passages into **English**: [50 marks]

e-스포츠는 ‘게임, 경기, 및 관련 활동’을 의미한다. 최근에 e-스포츠가 주목을 받고 있다. 경기에 10 만 명이 넘는 관중이 모이고, 스타 게이머들은 연예인을 능가하는 인기를 얻는다. 그런데 우리나라의 e-스포츠는 단순한 문화 현상이 아니라 하나의 산업으로 발전하고 있다. 세계 최초로 프로게임 제도가 도입되었다. 프로게이머, 게임캐스터 등 10 년 전까지만 해도 상상도 하기 어렵고 새로운 직업들이 등장하였다. 더불어 우리나라는 대규모 국제대회를 주도하는 등 세계 e-스포츠를 선도하며 ‘디지털 강국’의 이미지가 전 세계에 퍼지고 있다.

국내의 e-스포츠는 1990 년대 네트워크 게임의 확산과 함께 시작되었다. 국내의 경우 1998 년 스타크래프트의 확산으로 다수의 게임대회가 생겨나면서 e-스포츠가 정착되었다. 게임방송이 등장하고 대기업들이 참여하면서 하나의 산업으로 성장했다. 반면 해외의 e-스포츠는 게임매니아들이 참여하는 게임축제의 성격이 있다. 국내 e-스포츠가 어떻게 짧은 기간에 세계 최고수준으로 발전할 수 있었는가? 그 이유는 뛰어난 IT 인프라, 게임방송의 출범, 집단적 놀이문화, 역동적 국민기질 등에서 찾을 수 있다.

현재 국내 e-스포츠는 선수, 구단, 기업(스폰서), 미디어, 관중, 시청자 등 프로스포츠 산업의 틀을 갖추고 있다. 연간 100 여 개에 달하는 대회가 개최되고, 240 명의 프로게이머와 11 개의 게임단이 활동하고 있다. 게임방송은 e-스포츠 경기를 실시간 중계하고, 기업들은 브랜드 마케팅을 위해 게임단이나 대회를 후원한다. e-스포츠 산업 중 프로부문의 시장규모는 2004 년에 267 억 원, 2005 년에 395 억 원으로 급성장해서, 2010 년에는 1,200 억 원에 달할 것으로 예상된다.

Adapted from “e-스포츠 산업의 현황과 발전방안” (The Current State and Development Plan of the e-Sports Industry) 삼성경제연구소 (Samsung Economic Research Institute), 25 October 2005.

주목 attention
경기 game, match

관중	audience
모이다	to collect, gather
능가하다	to surpass
제도	system, institution
도입	introduction
상상	imagination
등장하다	to enter, emerge
주도하다	to lead
선도하다	to lead, guide
강국	major power
퍼지다	to spread
확산	spread, diffusion
다수	large number
정착	becoming established
반면	on the other hand
축제	festival
기간	period, interval
뛰어나다	excellent, superior
출범	founding, establishment
인프라	infrastructure
집단적	collective
역동적	active, dynamic
기질	disposition, temperament
틀	frame
연간	yearly, annual
달하다	to reach, total
실시간	live, in real time
중계하다	to broadcast
후원하다	to sponsor
부문	category, field
급성장하다	to grow rapidly
예상	prediction

END OF PAPER

Page 5 of 5