

碩 士 學 位 論 文

이벤트 용어의 학문적 사용 범위에 관한 연구

A Study on the Extent of Scientific Use of Event Terminology

2004年 6月

漢城大學校 藝術大學院

패션예술學科

패션이벤트專攻

金 喜

碩 士 學 位 論 文

指導教授 池 在 元

이벤트 용어의 학문적 사용 범위에 관한 연구

A Study on the Extent of Scientific Use of Event Terminology

2004年 6月

漢城大學校 藝術大學院

패션예술學科

패션이벤트專攻

金 喜

金 喜의 藝術學 碩士學位 論文을 認定함

2004 年 月

審査 委員長

印

審査 委員

印

審査 委員

印

국 문 초 록

이벤트(EVENT)라는 용어는 1970년대 중반부터 우리말사전에 등장하면서 일반적인 의미로 사용되어 왔다. 이후 이벤트는 하나의 현상에 그치지 않고 산업의 한분야로 논의되면서 학문적 자리매김을 위한 노력이 활발히 진행되고 있다.

그러나 국내에서는 산업으로서의 이벤트의 범위조차 규정되어있지 않고, 이를 담당하는 정부의 전담기관도 없는 상태에서 이벤트를 산업의 한분야로 논의하고 있으며, 이벤트에 대한 기초적인 개념 정리조차 되어 있지 않은 상태에서 2년제 대학은 물론이고 4년제 대학, 대학원 석사·박사과정까지 이벤트 산업과 관련한 학과들이 점차 늘어나고 있다.

이벤트분야에 대한 학문적 연구실적은 연구가 시작된 1980년대 후반 부터 2003년까지 국회도서관 제출 연구논문을 기준으로 할 때 ‘이벤트’라는 용어를 주제에 포함하고 있는 연구논문이 230여 편에 달한다.

따라서 본 연구는 이벤트를 하나의 산업으로서 연구하기에 앞서 이벤트 용어의 정의에 대해 구체적으로 정리하고 주제에 따른 이벤트 관련 국내 석·박사 학위 논문의 분석을 통하여 이벤트연구의 현황을 파악하는데 중점을 두었으며, 이벤트가 학문으로 발전하기 위한 관련 분야 연구에 기초 자료를 제공하는 것이 그 목적이다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 이벤트라는 용어의 기초적인 개념 정리를 분석한 결과 이벤트는 하나의 산업으로 해석하여 정의를 내리고 있을 뿐만 아니라 그 의미의 역할과 기능에 따라 스포츠, 컴퓨터공학, 물리학, 의학, 심리학, 수리통계학, 상업경제, 사회학 등 다양한 분야에서도 각 분야에 맞게 정의를 내리고 있다.

둘째, 이벤트와 관련한 연구 논문은 1980년대 후반에 발표되기 시작하여

시대가 갈수록 이벤트와 관련한 연구가 급속히 증가하고 있다.

셋째, 1998년 4년제 대학으로는 처음 이벤트 산업을 하나의 학문으로 정립시키고자 이벤트학과를 개설하여 정규교육과정 체계를 갖추고 특수대학원이 아닌 일반대학원에서 석·박사 과정까지 개설하고 있는 경기대학교에서 석사 14편, 박사 2편으로 가장 많은 발표 현황을 보이고 있다.

넷째, 이벤트분야 연구논문이 발표된 학문영역 및 전공별 발행 현황을 분석한 결과 관광 및 호텔경영과 관련한 전공에서 이벤트를 관광산업과 연결시켜서 연구한 논문이 가장 많이 발표되었다.

다섯째, 총 238편의 이벤트 관련 연구논문은 이벤트 용어의 성격에 따라 크게 두 가지 형태로 구분할 수 있는데, 이벤트 용어를 원론적인 의미에 의의를 두고 사용한 분야와 이벤트 용어를 산업적으로 정의하여 해석한 분야이다.

이 두 가지 분야는 양적으로는 각각 103편과 58편이라는 많은 차이를 보이지만 그 양적 증가 추세는 어느 한쪽으로만 편중되는 현상은 나타나지 않으며, 두 분야 모두 현재까지 꾸준히 연구되고 있다.

따라서 이벤트를 독립된 산업으로 발전시켜 하나의 학문으로 체계화시키기 위해서는 국가나 지역차원에서 이벤트 산업에 대한 개념 규정이 무엇보다도 먼저 이루어져야 할 것이며, 이벤트용어를 원론적 의미로 사용한 연구논문과 이벤트 용어를 산업적으로 해석한 연구논문간의 뚜렷한 구분이 필요할 것으로 보인다.

그러나 본 연구는 국내 이벤트 관련 연구논문 중 이벤트용어의 정의에 대한 선행연구가 없었기 때문에 연구 대상으로 삼을 자료를 취합하기가 어려워 연구자의 주관적인 견해로 분야를 나누어 이벤트용어의 정의를 정리할 수밖에 없었으며, 연구논문의 주제에 이벤트를 포함하고 있는 논문만을 연구대상으로 하였기 때문에 주제어에는 나타나지 않았지만 본문의 내용에 이벤트라는 용어를 포함한 연구논문까지 깊이있게 접근하지 못했다는 한계점을 가지고 있다.

향후 연구과제로는 이벤트 산업의 범위가 정립된 상태에서 이벤트 산업

에 관한 연구 동향을 구체적으로 재분석하는 것이 선결과제라고 생각한다. 그래야만 이벤트 산업에 관한 연구가 어떠한 방향으로 진행되어 왔고, 향후 어떠한 방향으로 흘러갈 것인지를 정확하게 진단하고 예측할 수 있을 것이다.

<목 차>

I. 서 론	1
1. 문제제기 및 연구목적	1
2. 연구범위와 방법	2
1) 연구범위	2
2) 연구방법	3
II. 이벤트의 개념 및 범위	5
1. 이벤트의 일반적 정의	5
1) 이벤트의 사전적 정의 및 유의어	5
2) 이벤트의 분야별 정의	16
III. 이벤트 연구논문의 현황 분석	32
1. 분석내용	32
2. 이벤트 연구논문의 현황	33
1) 이벤트 연구논문의 연도별 발표 현황	33
2) 이벤트 연구논문의 대학별 발표 현황	35
3) 이벤트 연구논문의 학문영역 및 전공별 발표 현황	37
4) 이벤트 연구논문의 DDC 분류별 발표 현황	39
5) 학위 및 전공과 연구논문 주제에 관한 비교 분석 현황	49

IV. 이벤트의 연구논문 동향 분석 및 해석54

- 1. 이벤트 연구논문의 분야별 동향 분석 및 해석 54
 - 1) 예술분야 이벤트 연구논문 연도별 동향 분석 및 해석 56
 - 2) 사회과학분야 이벤트 연구논문 연도별 동향 분석 및 해석 57
 - 3) 응용과학분야 이벤트 연구논문 연도별 동향 분석 및 해석 58
- 2. 이벤트 연구논문의 연도별 발표 동향 분석 및 해석 60
 - 1) 제 1기 이전(1988~1989년) 60
 - 2) 제 1기(1990~1994년) 60
 - 3) 제 2기(1995~1999년) 61
 - 4) 제 2기 이후(2000~2003년) 62
- 3. 이벤트 연구논문의 이벤트 용어 활용범위 해석 65

V. 결 론67

참고문헌71

부록

이벤트 연구 석사·박사 논문 총람 75

ABSTRACT89

<표 목차>

<표 1> 국어사전에 나타난 이벤트의 정의	8
<표 2> 외국사전에 나타난 이벤트의 정의	9
<표 3> 외국사전에 나타난 이벤트 유사 단어	11
<표 4> 영한사전에 나타난 이벤트 유사 단어	13
<표 5> 스포츠 분야의 이벤트 정의	17
<표 6> 물리학 분야의 이벤트 정의	18
<표 7> 컴퓨터공학 분야의 이벤트 정의	20
<표 8> 심리학 분야의 이벤트 정의	22
<표 9> 수리과학 분야의 이벤트 정의	23
<표 10> 상업경제학 분야의 이벤트 정의	25
<표 11> 사회학 분야의 이벤트 정의	26
<표 12> 의학 분야의 이벤트 정의	26
<표 13> 이벤트의 산업적 분류	30
<표 14> 이벤트 연구 석·박사논문의 연도별 발표 현황	33
<표 15> DDC 분류에 따른 이벤트 논문 발표 현황	42
<표 16> 이벤트 연구논문 주제에 따른 연도별 분석표	55

<도표 목차>

<도표 1> 이벤트 연구논문의 연도별 발표 현황	34
<도표 2> 이벤트 연구논문의 대학별 발표 현황	35
<도표 3> 학위 및 전공에 따른 분류 현황	37
<도표 4> DDC 분류법에 따른 이벤트 연구논문 분포 현황 I	40
<도표 5> DDC 분류법에 따른 이벤트 연구논문 분포 현황 II	41
<도표 6> 융융과학분야 연구논문 분류 현황	43
<도표 7> 융융과학분야 연구논문 연도별 발표 현황	44
<도표 8> 사회과학분야 연구논문 분류 현황	45
<도표 9> 사회과학분야 연구논문 연도별 발표 현황	46
<도표 10> 예술분야 연구논문 분류 현황	47
<도표 11> 예술분야 연구논문 연도별 발표 현황	48
<도표 12> 관광·호텔경영 관련 전공의 연구논문 주제 현황	49
<도표 13> 광고·홍보 관련 전공의 연구논문 주제 현황	50
<도표 14> 예술 관련 전공의 연구논문 주제 현황	51
<도표 15> 전산·기계·건축공학 관련 전공의 연구논문 주제 현황	52
<도표 16> 행정·정책·교육 관련 전공의 연구논문 주제 현황	53
<도표 17> 예술분야 이벤트 연구논문 연대별 발표 현황	56
<도표 18> 사회과학분야 이벤트 연구논문 연대별 발표 현황	57
<도표 19> 융융과학분야 이벤트 연구논문 연대별 발표 현황	59
<도표 20> 이벤트 연구논문 주제에 따른 연대별 발표 현황 분석	64
<도표 21> 이벤트 연구논문 내용의 성격에 따른 구분	65

I. 서 론

1. 문제제기 및 연구목적

이벤트라는 용어는 1970년대 중반부터 ‘우리말 사전’¹⁾에 등장하면서 일반적인 의미로 사용되어 왔다. 이후 이벤트는 하나의 현상에 그치지 않고 산업의 한분야로 논의되면서 그 학문적 자리매김을 위한 노력이 활발히 진행되고 있다.

모든 학문은 인간사회의 필요성에서 시작되어 과학으로 확립된다. 학문으로 성립되는 과정에서 형이상학분야는 개별학설이 통합되거나 분할하여 새로운 학설로 생성되고, 형이하학인 경우에는 축적되어 일반화된 관련정보를 분류학적 발상으로 정리하여 시작되기도 한다. 사회가 다양화되고 학문이 시대를 따라 발전해 가면서 새로운 학문으로 성립되는 분야가 많아지고 있다.²⁾ 이벤트(EVENT)도 그러한 분야의 하나라고 할 수 있다.

우리나라의 경우 현재 이벤트분야와 관련하여 2년제 대학은 물론이고 4년제 대학 및 대학원에 석사·박사과정까지 생기면서 이벤트를 하나의 학문으로 연구하고자 하는 노력이 활발히 진행되고 있으며, 국회도서관 제출 연구 논문을 기준으로 1980년대 후반부터 2003년까지 ‘이벤트’라는 용어를 주제어에 포함하고 있는 연구 논문은 230여 편에 달한다.

하지만 우리나라의 경우 아직까지 이벤트분야는 학문적으로 독자적인 위치를 잡지 못하고 있으며 이벤트에 대한 구체적인 개념정리가 되어 있지 않아 230여 편에 달하는 연구논문 중 이벤트가 어떤 의미로 사용되고 있는지, 그 용어의 정의에 대해 구체적으로 연구한 논문이 한편도 없다.

우리가 통상적으로 이벤트라고 부르는 용어는 그 범위가 매우 넓고 주

1) 신기철, 신용철 저, 「새 우리말 큰사전」, 서울신문사, 1974. 1992년 절판.

2) 加藤有次 惟名仙卓 編, 「博物館ハンドブック」, 雄山閣, 1990, p.1.

최자에 따라, 형식에 따라, 참가자에 따라, 규모에 따라 그 역할과 기능이 다르고 전하고자 하는 의도 또한 다양하게 해석되고 있다.

이벤트에 대한 개념정리가 되어 있지 않으며, 산업의 한분야로 논의되면서도 산업으로서의 범위조차 규정되어 있지 않고, 이벤트 산업을 담당하는 정부기관도 없는 것이 우리나라 이벤트 산업의 현실이다.

이에 본 연구자는 이벤트 산업의 학문적 기초를 제공할 국내 석·박사 학위 논문에 나타난 이벤트의 용어와 사용 범위를 정리하고, 이벤트분야와 관련한 연구논문을 분석하여 이벤트연구의 동향을 파악하였다. 이러한 연구의 목적은 이벤트가 하나의 학문으로 발전하는데 방향을 제시하고, 앞으로 연구되어질 이벤트 관련 분야 연구에 기초 자료를 제공하는 것이다.

2. 연구범위와 방법

1) 연구범위

모든 학문의 정보는 다양한 정보원을 통하여 전달된다. 도서, 학술잡지, 악보, 필름, 비디오, 음반 등 정보를 전달해 주는 것이면 어떤 매체든 다 정보원의 범주에 포함되며, 학술기관과 전문 협회 등이 정보 생산의 근원지가 되고 있다.

정보의 범위에는 학술적 문헌과 대중화된 문헌 모두가 포함되는데 이 두 유형은 그 수준 및 내용에 있어서 뚜렷이 구분된다. 학술적인 문헌은 대학의 전공 학문 분야를 비롯하여 여러 학술 활동에서 주로 활용하고 이는 다시 학문적 연구 업적으로 계승되는 등 지극히 제한된 연구 영역에서 이용된다. 이에 비해 대중적 문헌은 모든 분야에서 찾아 볼 수 있으며 학술적 문헌에 비해 그 범위가 훨씬 광범위하다.³⁾

3) 박은자 외, 「인문과학정보론」, 한국도서관협회, 1998, p.13.

이렇듯 어떤 분야든지 학술분야의 체계적인 발전 수준은 해당 분야의 학술 출판물에 의해 가늠될 수 있으며 이를 통해 학문적 발전의 기초가 형성되어진다.⁴⁾

본 연구에서는 국회 전자도서관⁵⁾에서 제공하고 있는 국내 석·박사논문 중 ‘이벤트’를 연구논문의 주제에 포함하고 있는 석사논문 222편과 박사논문 16편 등 총 238편을 연구 대상으로 하였다.

238편의 연구 대상 논문은 국회 전자도서관에서 소장하고 있는 논문 중 1988년 처음 발표된 이벤트 연구 논문을 시작으로 2003년 11월까지 검색하여 조회된 연구 논문들이다.

2) 연구방법

본 연구자가 연구의 대상으로 삼고 있는 이벤트를 소재로 한 238편의 연구논문에서는 이벤트의 정의를 어떤 자료를 참고로 작성하였으며 어떤 분야에서 이벤트라는 용어를 인용하였느냐에 따라 그 의미를 아주 다양하게 정리해 놓은 것을 알 수 있다.

따라서 본 연구에서는 이벤트 개념의 이론적인 배경을 도출하고자 연구자가 외국 인터넷 페이지(www.onelook.com)에서 제공하고 있는 온라인 사전 중 EVENT라는 단어를 포함하고 있는 40여개의 외국사전에서 정의한 이벤트의 일반적인 정의를 정리하였으며, 이와 함께 국내에서 발표된 영한사전 및 국어사전에 기록된 이벤트의 사전적인 의미를 정리하고 비교 분석하여 이벤트의 본질적인 의미를 찾아보았다.

또한 이벤트의 학문적 사용 범위에 관한 연구를 위하여 의학 분야 및 물리학, 스포츠학, 컴퓨터공학, 경제학, 사회학, 심리학 분야 등의 전문사전과 백과사전 등을 통하여 분야별 이벤트의 사전적 정의도 함께 정리하였

4) 김경애, 「국내 무용전문지의 매체적 특성과 역할에 관한 연구」, 연세대학교 언론홍보대학원 석사학위논문, 1998, p.9.

5) 국회 도서관 홈페이지 <http://www.nanet.go.kr>.

다.

둘째, 국회 전자도서관을 이용하여 국내 이벤트 연구 논문 중 논문명에 ‘이벤트’를 포함하고 있는 석사논문 222편과 박사논문 16편 등 총 238편을 해당 학위 및 전공에 따라 발표 현황을 알아보고 DDC(Dewey Decimal Classification)⁶⁾ 분류법에 따라 주제를 분류하여 이벤트 연구의 현황과 동향을 분석하여 이벤트 용어의 속성과 그 역할을 분석하였다.

또 연구를 위하여 국내에서 발간된 이벤트분야 관련 서적과 이벤트분야 관련 인터넷페이지 등을 참고했다.

6) DDC (Dewey Decimal Classification) : 듀이 십진 분류.

전세계 135개국 이상의 도서관에서 채택하고 있는 대표적인 분류법으로 십진분류법의 효시인 DDC는 베이컨(Bacon)의 학문분류를 토대로 한 해리스(William T. Harris)의 분류법(역 베이컨식 분류법)의 주제전개를 기초로 한 오늘날 가장 대표적인 문헌분류표로서 1873년에 창안되었다.

암허스트(Amherst)대학에서 사용되었지만 그 초판은 1876년 「Classification and Subject Index for Catalog(u)ing and Arranging the Books and Pamphlets of a Library」라는 표제로 발표되었다. 초판은 서문 8면, 본문 12면, 색인 18면 등 전체 42면으로 본 표에 1,000항목, 색인에는 2,100항목이 기재된 소책자였다. 그 후 DDC는 평균 6년 주기로 개정을 거듭하여 현재 21판(1996년)까지 출간되었다. 국회도서관에서는 DDC 분류법을 기준으로 논문을 분류하고 있다.

II. 이벤트의 개념 및 범위

1. 이벤트의 일반적 정의

1) 이벤트의 사전적 정의 및 유의어

아메리칸 헤리티지 사전⁷⁾에 의하면 이벤트(EVENT)라는 단어의 어원은 16세기말 라틴어 *ē-*(—에서 밖으로)와 *venīre*(오다)의 뜻을 가진 *evenire*의 과거 분사형인 *eventus*⁸⁾에서 유래하였다고 기록하고 있다.⁹⁾

이벤트라는 단어가 우리나라 국어사전에서는 어떻게 기록되고 있는지를 알아보았다.

본 연구자가 국내에서 발표된 국어사전을 조사한 바에 따르면 국내에서 가장 오래된 국어사전은 1930년 4월10일 발표된 국어사전 ‘보통학교 조선어사전’¹⁰⁾이며, 보통학교 조선어 사전이 발표된 이후로 1974년 ‘새 우리말 큰 사전’에서 이벤트라는 용어가 처음 등장했는데 그 의미를 ‘①사건, 사변 ②결과, 성과 ③운동 경기의 종목 또는 경기 순서중의 한 게임, 한 시합’이

7) <http://www.onelook.com> (The American Heritage Dictionary of the English

Language : Fourth Edition. 2000)

8) [http://humanum.arts.cuhk.edu.hk/Lexis/Latin\(Latine=English Dictionary\)](http://humanum.arts.cuhk.edu.hk/Lexis/Latin(Latine=English Dictionary))

에서 *eventus*의 검색결과 : *eventum, outcome, consequence, issue, result, success, occurrence, fate, event, experience*의 단어들이 검색되었다.

9) ‘Late 16th century. From Latin *ēventus*, from past participle of *ēvenīre*, to happen : *ē-*, *ex-*, *ex-* +, to come’

10) 경성사범학교 부속 보통학교 훈도(교사) 심의린이 편찬하고 서울의 이문당이 발간했으며 판권에 초판 발행일이 1925년 10월20일로 돼있어 처음 발행시점은 문세영의 ‘조선어 사전’보다 13년 앞선 것으로 확인됐다. 조선총독부도 ‘조선어사전’을 1920년 발표한 바 있지만, 이는 표제어만 한자와 한글을 병기하고 뜻은 일본어로 풀이한 한국어·일본어 사전이었다. ‘보통학교 조선어사전’은 총 241쪽 분량에 수록 단어는 모두 6,106개이다.

라고 기록하고 있다.¹¹⁾

그 후로 1999년까지 이벤트는 하나의 외국어로 일부 사전에 기록이 되어 있었으나 두산동아사¹²⁾에서 펴낸 '표준국어대사전'¹³⁾에 2000년판부터 수록되기 시작하면서 이벤트(① 여러 경기로 짜여진 스포츠 경기에서 각각의 경기를 이르는 말. ② 불특정 사람들을 모아놓고 개최하는 잔치 '사건', '행사'로 순화)는 외래어로 정착하게 되었다.¹⁴⁾

현대사회에서 21세기는 이벤트의 시대라고 말할 만큼 이벤트는 이미 우리 사회에 하나의 문화로 정착하여 국가적으로 경제적으로 많은 영향을 미치고 있는 한 요인이 되었다. 따라서 이벤트를 서비스 산업의 일종으로 분류하고 있으며 저마다 이벤트를 하나의 산업으로 해석하고 현상적인 측면에서 정의를 내리고 있다.¹⁵⁾ 산업으로의 이벤트를 최광환은 크게 4가지 분야로 보았다.

첫째, 이벤트를 설득적 커뮤니케이션 기법으로 활용하는 분야로 광고, 판촉, PR의 수단으로 이벤트가 사용되었다.

둘째, 이벤트를 하나의 관광상품이라고 생각하는 분야이다. 관광산업의 활성화를 위하여 개발된 소프트웨어가 관광이벤트이다.

셋째, 이벤트를 문화상품이라고 생각하는 분야이다. 소득수준이 높아지

11) 새 우리말 큰 사전, 앞의 사전. p.2671.

12) 두산동아사는 1959년에 처음으로 국어사전을 발행하였으나 1989년 '새 국어사전'을 발간하면서 이벤트라는 단어를 삽입하였다.

13) 국립국어연구원 저, 「표준국어대사전」, 두산동아사, 2000

14) 국립국어연구원에서는 언론(신문)의 외래어·외국어 사용 실태를 개선하여 개선된 단어들을 홍보(1999. 12. 7~2000. 2. 29)하였으며 그중 이벤트(event)→(기획)행사로 표기하고 이를 1999. 12. 21 언론에 홍보한 후 표준어 국어 대사전 2000년판에 수록하였다.

15) 이경모, 「이벤트학의 개념에 관한 연구」, 「관광경영학연구」, 제10호, 관광경영학회, 2000. 이 논문에서 저자는 이벤트의 의미를 사전적 의미(자연적으로 발생하는 개념을 포함하고 있으며, 사건, 행사, 시합, 경기, 특별한 사건 등 매우 포괄적인 의미를 포함)와 현상적 의미(인위적으로 발생시키는 일이라는 구체적인 의미를 지니고 있음)로 구분하고 사전적 의미에서 내포하고 있는 이벤트 중 인간의 인위적 통제가 불가능한 자연발생적 이벤트를 제외하고, 현상적 의미에서 나타나 있는 인위적으로 계획된 이벤트만으로 제한하여 이벤트를 분류하였다.

고 삶의 질을 중요시할 때 대중들은 문화나 스포츠에 대한 니즈(needs)가 높아진다.

넷째, 이벤트를 정보교류의 수단이자 장(場)으로 생각하는 분야이다. 정보의 습득과 공유는 국제화, 세계화의 추세에 따라 그 정보 습득과 공유의 범위가 국제적, 세계적 범위로 지속적으로 확대됐다. 정보교류를 위한 이벤트분야가 국제회의이다.¹⁶⁾

하지만, 그 정의 또한 누가 어떤 분야에서 이벤트라는 용어를 인용하고 이벤트를 주관하고 주최하여 사용하느냐에 따라 그 의미는 아주 다양하게 해석되고 있으며, 전 세계적으로도 그 나라의 특성과 조건에 따라 각기 다른 뜻으로 해석하고 사용하고 있다.

(1) 이벤트의 사전적 정의

① 국어사전에서 이벤트의 정의

표 1은 국내에서 발표된 국어사전에 나타난 이벤트 용어의 정의를 정리한 것이다. 국어사전에 나타난 이벤트의 정의를 비교 분석한 결과 이벤트를 산업적 측면에서 순화하여 이벤트를 정의하고 있음을 찾아볼 수 있다.

특히 주목해 볼만 한 것은 ‘훈⁺ 국어대사전’¹⁷⁾에 나타난 이벤트 용어의 정의이다.

‘여러 사람이 모여 즐길 수 있도록 상업적인 성격을 가미하여 특별히 기획하여 벌이는 행사’라고 정의하고 다른 사전과는 달리 ‘이벤트-화’¹⁸⁾와 ‘이벤트 회사’¹⁹⁾ 라는 두 개의 단어를 더 소개하고 있다.

16) 최광환, 「광고전략 모델을 활용한 이벤트 전략 모델의 수립」, 서강대학교 언론대학원, 석사학위논문 2001, pp.1~2.

17) 홍세울, 남영신 엮음, 「훈⁺ 국어대사전」, 성안당, 2001.

18) 훈⁺ 국어대사전, 앞의 사전, p.1748.

19) 훈⁺ 국어대사전, 앞의 사전, p.1748.

<표 1> 국어사전에 나타난 이벤트의 정의

출 처	정 의
(동아)새 국어사전 ²⁰⁾	① '사건(事件)'의 뜻으로 ② 경기의 종목, 또는 그 경기 ③ 행사 : 상품홍보를 위한~
훈 ⁺ 국어대사전 ²¹⁾	① 사건 ② 경기의 종목 ③ 여러 사람이 모여 즐길 수 있도록 상업적인 성격을 가미하여 특별히 기획하여 벌이는 행사
(민중 엡센스)국어대사전 ²²⁾	① 경기 따위의 종목, 시합 ② 불특정 사람들을 모아놓고 개최하는 행사
뉴 에이스 국어사전 ²³⁾	① '사건'이라는 뜻 ② 여러 경기로 짜여진 스포츠 대회에서 그 일부인 단일시합을 이르는 말 ③ 사람들의 흥미와 관심을 불러일으키는 특별 행사로 규모가 클 경우 조명, 음향, 영상, 기타 특수 효과 등이 동원되어 불거리로 꾸며지기도 함
표준국어대사전 ²⁴⁾	① 여러 경기로 짜여진 스포츠 경기에서, 각각의 경기를 이르는 말 ② 불특정 사람들을 모아놓고 개최하는 잔치 ③ '사건', '행사'로 순화 예) 이벤트 사업, 장애인 체육대회와 같은 대규모 이벤트를 기획하다

‘이벤트-화’는 ‘여러 사람이 모여서 즐길 수 있도록 특별한 행사로 만들’

20) 두산동아 사서편집국 엮음, 『(동아)새국어사전』, 두산동아사, 2001, p.1810.

21) 훈⁺ 국어대사전, 앞의 사전, p.1748.

22) 이회승 감수, 민중서림편집국 편, 『(민중 엡센스) 국어사전』, 민중서림, 2001, p.1852.

23) 윤평어문연구소 편, 『뉴 에이스 국어사전』, 금성출판사, 2002, p.1744.

24) 표준국어대사전, 앞의 사전, p.4925.

이라고 정의했으며, ‘이벤트 회사’라는 단어는 ‘행사를 기획하고 진행하는 것을 영업으로 하는 회사’라고 정의하고 있다.

② 외국사전에서 이벤트의 정의

표 2는 7개의 외국사전²⁵⁾에 기록되어 있는 이벤트의 일반적인 정의를 정리한 것이다.

<표 2> 외국사전에 나타난 이벤트의 정의

출 처	정 의
메리엄 웹스터 온라인 사전 ²⁶⁾	① The final outcome or determination of a legal action ② A postulated outcome, condition, or eventuality ③ something that happens, a noteworthy happening ① 합법적 행동의 최종 결과 또는 결정 ② 일종의 요구된 결과, 조건, 또는 사건 ③ 갑자기 일어날 수 있는 것, 주목할만한 사건
캠브리지 국제 영어사전 ²⁷⁾	① Anything that happens ② Especially something important or unusual ① 언제라도 일어날 수 있는 모든 것 ② 특히 중요하면서 유별난 것
아메리칸 헤리티지 사전 ²⁸⁾	① Something that takes place; an occurrence ② A significant occurrence or happening ① 갑자기 생긴 어떤 것 : 발생 ② 중요한 일의 발생 또는 사건

25) 7개의 외국사전은 www.onelook.com에서 제공하는 외국사전으로 ‘event’라는 단어를 포함하고 있는 일반사전(General)들이다.

26) <http://www.m-w.com/cgi-bin/dictionary?book=Dictionary&va=event>

(Merriam-Webster’s Online Dictionary, 10th Edition, 2003.)

27) <http://dictionary.cambridge.org/results.asp?dict=B&searchword=event>

(Cambridge International Dictionary of English, 2002.)

28) The American Heritage Dictionary, 앞의 사전.

인포플리즈 사전 ²⁹⁾	① Something that happens or is regarded as happening ② The outcome, issue, or result of anything ③ Something that occurs in a certain place during a particular interval of time ① 갑자기 생긴 일 또는 사건으로 간주될 수 있는 중요한 것 ② 어떤 것에 대한 결과, 결말 또는 성과 ③ 특별한 시간사이에 특정한 곳에서 일어난 것
엔카르타 세계 영어사전 ³⁰⁾	① Important incident : an occurrence ② Especially one that is particularly significant, interesting, exciting, or unusual ① 중요한 사건 : 발생 ② 특히 중요하고 관심을 끌며 흥미진진하면서 유별난 특별한 것
위키페디아 백과사전 ³¹⁾	An event is something that happens, especially something special of limited duration for example a major 발생한 사건 또는 일, 특히 제한된 시간 안에 일어난 특별한 어떤 것
워드미스 영어 백과사전 ³²⁾	A distinct happening or occurrence : something that takes place, a happening of significance 보기 드문 사건 또는 발생 : 갑자기 생긴 어떤 것, 일종의 중요한 사건

29) <http://www.infoplease.com/ipd/A0430539.html> (Infoplease Dictionary, 2003.)

30) <http://encarta.msn.com/encnet/features/dictionary>

(Encarta® World English Dictionary, North American Edition, 2003.)

31) <http://en.wikipedia.org/wiki/Event> (Wikipedia the Free Encyclopedia, 2003.)

32) <http://www.wordsmyth.net/live/home.php?script=search&matchent=event>

& matchtypeact (The Wordsmyth English Dictionary Thesaurus, 2001.)

(2) 이벤트의 유사 단어

① 외국사전에서 이벤트 유사 단어

표 3은 이벤트(EVENT)와 같은 의미로 쓰이는 유사 단어를 알아보기 위하여, 유사 단어가 기록되어 있는 7개의 외국사전을 비교 분석한 것이다.

<표 3> 외국사전에 나타난 이벤트 유사 단어

출처 유사단어	매리엄 웹스터 온라인 사전 ³³⁾	워드미스 영어 백과사전 사전 ³⁴⁾	원록 온라인 사전 ³⁵⁾	멀티링귀 영어사전 사전 ³⁶⁾	엔카르타 세계 영어사전 사전 ³⁷⁾	웹스터 온라인 영어사전 사전 ³⁸⁾	라임존 온라인 사전 ³⁹⁾
occurrence 발생	○	○	○	○	○	○	○
circumstance 상황	○		○	○		○	○
episode 삽화	○	○	○	○			
happening 사건·사고	○	○	○	○	○		○
experience 경험		○		○			○
incident 사건	○	○	○	○		○	○
occasion 경우	○	○	○	○	○		○
case 경우			○	○			

33) Merriam-Webster's Online Dictionary, 앞의 사전.

34) The Wordsmyth English Dictionary Thesaurus, 앞의 사전.

35) <http://www.onelook.com/?w=%3Aevent&loc=cb>

36) <http://www.allwords.com/query.php?SearchType=3&Keyword=event&goquery=Find+it%21&Language=ENG>, 2003

37) Encarta® World English Dictionary, North American Edition, 앞의 사전.

38) <http://dictionary.reference.com/search?q=event>

(Webster's Revised Unabridged Dictionary, 1998.)

39) <http://www.rhymezone.com/r/rhyme.cgi?Word=event&org1=syl&org2=l&typeofrhyme=syn>, 2003.

thing 일	○	○	○				○
affair 사건 · 일		○	○				○
phenomenon 현상			○				○
situation 상황				○			
accident 사고 · 재난	○		○				
condition 조건			○				○
development 발전		○	○	○			○
issue 결과						○	○
consequence 결말						○	○
interesting 흥미있는					○	○	
exciting 흥분시키는					○		
competition 경쟁		○	○			○	
adventure 모험						○	
activity 활동							○
function 기능		○			○		
outcome 결과	○		○			○	
result 결과						○	
termination 종료						○	

외국사전에 나타난 이벤트의 유사단어 분석 결과 약 30여개의 유사단어가 검색되었고 이 중 occurrence(발생)는 7개의 사전에 모두 유사단어로 기록되어 있다. 그 밖에 happening(사건 · 사고), incident(사건), occasion(경우)이 각각 6곳에 유사단어로 기록되어 있으며, circumstance(상황)가 각각 5곳에 유사단어로 기록되어 있다. thing(일), development(발전), episode(삽화)는 4곳, experience(경험)와, affair(사건 · 일), competition(경쟁), outcome(결과) 등은 3곳에서 각각 유사단어로 기록하고 있다.

따라서, 이벤트와 가장 근접한 유사단어는 occurrence(발생)라고 할 수 있다.

② 영한사전에서 이벤트 유사 단어

표 4는 국내 7개의 영한사전에서 이벤트의 유사 단어를 검색하여 정리한 것이다.

표에서 나타나듯이 ‘사건’, ‘결과’, ‘종목’을 7곳 모두에서 이벤트의 정의로 기록하고 있으며 ‘대사건’, ‘사고’가 6곳, ‘사상’, ‘경우’, ‘시합’ 이 5곳, ‘고장’, 이 4곳에 기록되어 있다.

그 외에도 ‘사변’, ‘성과’, ‘경기’, ‘사실’, ‘행사’, ‘결말’, ‘추이’ 등으로 풀이되고 있다.

<표 5> 영한사전에 나타난 이벤트 유사 단어

출처 유의어	한컴영한 엣센스 사전(40)	블루딕 영한사전 (41)	동아 프라임 영한사전 (42)	네이트 영한사전 (43)	마이퀵 웹사전 (44)	시사 엘리트 영한사전 (45)	온라인 영어 학습사전 (46)
사 건	○	○	○	○	○	○	○
일어난 일			○	○		○	
대사건	○		○	○	○	○	○
사 실				○		○	
행 사			○		○		
사 상	○		○	○	○	○	

40) 한컴사전 : 한글과 컴퓨터 2002프로그램에서 제공하는 온라인 영한사전.

41) <http://www.bluedic.com/bluedic.php3> 블루딕 영한사전, 2003.

42) 두산동아 사서편집국 엮음, 『(동아)프라임 英韓辭典』 두산동아사, 2001, p.793.

43) <http://dic.nate.com/eng/DicEng02.asp?dic=ENG&query=event&seqno=180940>
(네이트 영어사전)

44) http://www.myquickfind.com/dictionary/webdic_result.asp?word=event.

(마이퀵파인드 웹사전)

45) YBM시사영어사전편찬실 편, 『시사엘리트 영한사전』, 시사영어사, 1997, p.802.

46) <http://dic.impact.pe.kr/ecmaster-cgi/srch.cgi?kwd=event&bool=and&word=yes>
(온라인 영어 학습사전)

사 변	○			○			
사 고	○	○	○	○	○	○	
고 장	○		○	○		○	
결 과	○	○	○	○	○	○	○
경 과	○	○					○
결 말					○		
추 이					○		
성 과			○	○		○	
종 목	○	○	○	○	○	○	○
경 우		○		○	○	○	○
한계임			○	○			
한 판			○				
경 기			○	○	○		
승 부	○			○			
내 기				○			
시 합	○	○		○		○	○

표 3과 표 4의 이벤트용어의 유사단어들을 비교 분석한 결과 다음과 같이 크게 5가지로 이벤트의 사전적 의미를 정리할 수 있다.

첫 번째는 '사건(事件)'이다.

여기서 사건이란 1)구체적인 사건(occurrence)으로의 의미를 가진 사건과 2)뜻하지 않게 일어나는(accident)의 의미를 가진 사건 3)중대 사건으로 발전할 위험성이 있는 부수적인 사건(incident) 4)일련의 사건 중에서 하나를 독립적으로 취급하여 그 자체 결말이 나는 사건(episode)이 있다.

두 번째는 이벤트가 추이, 결과, 경과, 성과의 의미를 가진다.

세 번째는 사고, 고장의 의미이다.

네 번째는 사상(事象)이다. 사상이란 이를테면 특정시간 내에 일정 장소에서 일어나는 사항으로 수학에서 말하는 확률과 같은 의미를 가진다.

다섯 번째는 스포츠 경기의 종목, 시합, 게임, 한판의 의미를 갖는 것이다.

이렇게 이벤트는 그 의미가 넓고 다양하게 사용되고 있다.

이벤트라는 용어의 유사단어를 비교해보면서 연구자는 이벤트의 가장 원론적 정의가 ‘운동경기의 종목’에서 비롯된 것임을 알 수 있었다.

국내에서 발표된 한영사전 중에서 1947년 발표된 신생 한영사전⁴⁷⁾을 살펴보면 위에서 나타난 이벤트의 유사 용어들 중 유일하게 ‘종목’이라는 단어에 ‘event’가 기록되어 있었다. 이는 즉 이벤트가 ‘사건’의 의미이기 이전에 ‘종목’의 의미에서 유래된 것으로 추정할 수 있다.

47) 유형기 저, 『NEW LIFE KOREAN-ENGLISH DICTIONARY』, 송문사, 1947.

2) 이벤트의 분야별 정의

이벤트와 유사단어들을 사전에서 검색하여 비교 분석한 결과 이벤트는 아주 다양한 의미로 해석되고 사용되어지고 있음을 알 수 있었고, 이를 통하여 좀더 구체적으로 이벤트의 정의를 분야별로 구분하여 각 분야에서 이벤트의 의미와 역할을 분석하여 보았다.

이벤트는 그 의미의 역할과 기능에 따라 다양한 분야에 사용되어지고 있다.

그에 해당하는 분야는 스포츠, 컴퓨터공학, 물리학, 의학, 심리학, 수리통계학, 사회학, 상업경제 등으로 이벤트 용어를 각 분야에 맞게 해석하여 학문 용어로서 아주 다양하게 정의를 내리고 있으며, 이벤트를 하나의 현상에 그치지 않고 산업의 한 분야로 해석하여 산업으로서의 이벤트에 대한 개념화도 이루어지고 있음을 알 수 있다.

본 연구자는 외국사전 및 용어사전 그리고 국내 각종 문헌과 이벤트 관련 연구논문 등에서 정의하고 있는 이벤트의 정의를 정리하였다.

(1) 스포츠 분야의 이벤트 정의

표 5는 스포츠 분야에서 사용하고 있는 이벤트 용어의 해석을 정리한 것이다.

국내 테니스 규칙 및 용어사전⁴⁸⁾에 의하면 이벤트를 넓은 뜻으로는 ‘웜블던은 세계 테니스계의 이벤트’라고 표현하는 것처럼 ‘사람을 모이게 해서 여는 여러 가지 모임’을 의미하고 좁은 뜻으로는 ‘경기종목’을 가리킨다.

다시 말해 축구, 테니스, 수영 같은 ‘경기’는 영어로 스포츠(sport)이지만 남자단식, 여자단식, 접영 등의 ‘종목’은 이벤트라고 기록하고 있다.

48) <http://www.wh2000ttc.com.ne.kr/infotext3.htm> (테니스 규칙 및 용어사전)

<표 5> 스포츠 분야의 이벤트 정의

출 처	정 의
메리엄 웹스터 온라인 사전 ⁴⁹⁾	Any of the contests in a program of sports 스포츠 행사에서 여러 경기들
엔카르타 세계 영어사전 ⁵⁰⁾	Sports individual sports contest : Any of the races or other competitions that form part of a larger sports occasion, for example, the Olympic Games 스포츠 개인 스포츠 경기 : 예를 들어 올림픽 경기와 같이 커다란 스포츠 행사의 부분을 이루는 여러 경기 또는 다른 시합
아메리칸 헤리티지 영어사전 ⁵¹⁾	Sports A contest or an item in a sports program 스포츠 행사에서 스포츠 A 경기 또는 세부 종목
워드미스 영어백과사전 ⁵²⁾	In sports, a specific contest in a series of contests, as in horse racing 스포츠의 승마경기에서처럼 연속 경기 속의 특수한 경기
인포플리즈 사전 ⁵³⁾	Any of the contests in a program made up of one sport or of a number of sports 한 개의 스포츠 경기 또는 많은 스포츠 경기를 이루고 있는 행사 중에서의 여러 경기들

49) Merriam-Webster's Online Dictionary, 앞의 사전.

50) Encarta® World English Dictionary, 앞의 사전.

51) The American Heritage Dictionary of the English Language, 앞의 사전.

52) The Wordsmyth English Dictionary Thesaurus, 앞의 사전.

53) Infoplease Dictionary, 앞의 사전.

(2) 물리학 분야의 이벤트 정의

표 6은 물리학 분야에서의 이벤트정의를 정리한 것이다.

국내 물리탐사용어사전⁵⁴⁾에는 이벤트를 다음과 같이 정의하고 있다. ‘탄성과 기록상에 위상이나 그 진폭이 체계적으로 변하면서 인접한 여러 개의 트레이스에 나타나는 탄성과 에너지의 도달, 기록상에 나타난 그 특징적인 양상에 따라 반사, 굴절, 다중 반사 그리고 회절 등 여러 가지 이벤트로 구분된다. 소규모의 지자기 역전 현상 이벤트는 보통 만년 내지 십만년 단위이다’라고 기록되어 있다.

또, 국내 국어사전⁵⁵⁾에 기록되어 있는 이벤트의 정의에 보면 원자물리학에서 의미하는 이벤트를 ‘다른 물질을 충돌시켜서 핵물질을 만드는 일’이라고 기록하고 있다.

<표 6> 물리학 분야의 이벤트 정의

출 처	정 의
울트라 링귀 영어사전 ⁵⁶⁾	A phenomenon located at a single point in space-time : the fundamental observational entity in relativity theory 시공간의 단일점 위치에서의 현상; 상대성 이론에서의 기초 관찰 물질
아메리칸 헤리티지 사전 ⁵⁷⁾	A phenomenon or occurrence located at a single point in space-time, regarded as the fundamental observational entity in relativity theory 상대성 이론에서 기초 관찰 물질로 시공간 사이의 단일점 위치에 있는 현상

54) 현병구 대표집필, 「물리탐사용어사전」, 선일문화사, 1995, p.179.

55) 한컴사전, 앞의 사전.

56) Ultra Lingua English Dictionary, 앞의 사전.

57) The American Heritage Dictionary of the English Language, 앞의 사전.

엔카르타 세계 영어 사전 ⁵⁸⁾	Single point in space-time : an occurrence defined in the theory of relativity as a single point in space-time 시공간에서 단일점 : 시공간에서 단일점과 같이 상대성 이론에서 정의하고 있는 발생
메리엄 웹스터 온라인 사전 ⁵⁹⁾	The fundamental entity of observed physical reality represented by a point designated by three coordinates of place and one of time in the space-time continuum postulated by the theory of relativity 상대성 이론의 가설에 의하면 시공 연속체 속에서 3가지 좌표의 장소와 1개의 시간으로 본 관점에서 관찰되어진 물리적 물체의 기초 본질
인포플리즈 영어사전 ⁶⁰⁾	In relativity, an occurrence that is sharply localized at a single point in space and instant of time 상대성 이론에서 공간과 순식간의 시간 안에 단일점 위치에서의 뚜렷한 발생

(3) 컴퓨터공학 분야의 이벤트 정의

이벤트의 사전적 정의에 의미를 두고 학문적 용어로 가장 다양하고 구체적으로 사용하는 분야가 바로 컴퓨터공학 관련 분야이다.

표 7에서 정의하고 있는 이벤트를 국내 컴퓨터 용어 사전에서 검색한 결과 이벤트란 프로그램에 의해 감지되는 어떤 행동이나 발생된 사건 등을 가리킨다고 정의하고 있다.

구체적으로 예를 들면, 마우스 단추나 키보드의 키를 누르는 등과 같이 사용자에게 의해 발생하는 행위뿐만 아니라, 메모리가 모두 소진되어버리는

58) Encarta® World English Dictionary, 앞의 사전.

59) Merriam-Webster's Online Dictionary, 앞의 사전.

60) Infoplease Dictionary, 앞의 사전.

것과 같이 시스템에서 발생한 일들도 이벤트로 간주된다고 기록하고 있다.

특히 매킨토시나 윈도우 환경에서 동작하는 대부분의 최신 응용프로그램들은, 발생한 이벤트에 반응하도록 설계되어 있기 때문에 이벤트 기반의 프로그램이라고 부른다.⁶¹⁾

실례로 컴퓨터공학과 석사학위 논문에서의 이벤트 용어의 사용 사례는 다음과 같다.

‘시뮬레이션의 성능 향상을 위한 많은 연구가 진행 중이며 시뮬레이션에서 발생하는 이벤트를 순차적으로 처리하는데 알맞은 데이터 구조를 이벤트 리스트라 하고 이벤트 중심의 네트워크 시뮬레이션에서는 네트워크의 상태를 변화시키는 모든 사건마다 하나의 이벤트로써 모델링되고, 발생한 이벤트들을 처리하는 시간(Time Stamp)에 따라 이벤트 리스트에 저장·처리한다.⁶²⁾

컴퓨터 공학에서 이벤트는 그 속성은 같이 해석되나 그 의미와 역할은 조금씩 차이를 보이고 있다.

<표 7> 컴퓨터공학 분야의 이벤트 정의

출 처	정 의
버터플라이 용어풀이 사전 (네트워킹 전문용어) ⁶³⁾	Network message indicating operational irregularities in physical elements of a network or a response to the occurrence of a significant task, typically the completion of a request for information 네트워크의 물리적 요소 또는 중요한 일의 발생에 반응해서 불규칙적인 작동을 알려주는 네트워크 메시지, 일반적으로 요구된 정보의 완성

61) <http://www.terms.co.kr> 텀즈 컴퓨터 용어사전.

62) 오승현, 「시뮬레이션의 성능 향상을 위한 새로운 이벤트 리스트」, 동국대학교대학원 컴퓨터공학과 석사학위논문, 1999, p.1.

63) <http://www.cnuce.pi.cnr.it/Butterfly/GlossarioE.html#RTFTtoC335>

프리 온라인 컴퓨터 사전 ⁶⁴⁾	① Data-A transaction or other activity that affects the records in a file ② Software-An occurrence or happening of significance to a task or program, such as the completion of an asynchronous input/output operation ③ A task may wait for an event or any of a set of events or it may (request to) receive asynchronous notification (a signal or interrupt) that the event has occurred ① 파일 기록에 영향을 주는 데이터 상의 트랜잭션 또는 다른 활동 ② 비동시성의 입출력장치를 실행하는 것과 같은 일 또는 프로그램 상에 중요한 소프트웨어적인 발생 또는 일. ③ 임무는 사건 또는 일련의 사건을 기다리는 것이다. 또는 신호 또는 방해와 같은 사건이 발생했다는 비동시적 통지를 받는 것이다. (받도록 요구하는 것이다.)
엔카르타 세계 영어 사전 ⁶⁵⁾	① Occurrence affecting computer program : ② An occurrence or happening of significance to a computer program, for example, the clicking of a mouse button or the completion of a write operation to a disk ① 컴퓨터 프로그램에 관한 일의 발생 ② 컴퓨터 프로그램과 연관된 중요한 것의 발생 또는 일, 예를 들어, 마우스 버튼의 실행 또는 디스크의 쓰기 작업의 완성

Butterfly Glossary (networking terminology)

64) <http://foldoc.doc.ic.ac.uk/foldoc/foldoc.cgi?event>

(Free On-line Dictionary of Computing)

65) Encarta® World English Dictionary, 앞의 사전.

(4) 심리학 분야의 이벤트 정의

표 8은 심리학분야에서의 이벤트를 정의한 것이다.

서울대학교대학원 교육상담전공의 논문에서는 심리학 분야의 이벤트 정의를 다음과 같이 하였다.

‘상담을 통한 내담자 변화과정을 더 잘 이해하기 위해서는 상담 중에 발생하는 내담자 변화의 중요한 순간이나 이벤트를 자세하게 분석할 필요가 있다. 왜냐하면, 이벤트는 내담자 변화의 중요한 징표이며 내담자 변화과정을 특징적으로 집약해서 보여주기 때문이다.’

위 연구에서는 연구자는 상담 중에 내담자가 내적과정에 주의를 기울이며, 자신의 문제와 자기 자신에 대해 명확히 의문을 제기하고, 자신의 자각을 탐색해가는 시점을 이벤트라고 정의하였다.⁶⁶⁾

<표 8> 심리학 분야의 이벤트 정의

출 처	정 의
엔카르타 세계 영어사전 ⁶⁷⁾	A happening or occurrence 사건 또는 발생

(5) 수리과학 분야의 이벤트 정의

표 9는 수리과학 분야의 이벤트 정의를 정리한 것이다.

수리과학 분야에서의 이벤트는 쉽게 정의를 내리자면 확률, 경우의 수이다. 실험 결과의 부분집합을 가르키며, 어떠한 실험을 통해서 나올 수 있는 결과들의 모임을 의미하며 사상(事象)의 의미를 가진다. 우연현상(偶然

66) 손은령, 「상담회기 내 주요이벤트 전후의 상담과정에 관한 연구」, 서울대학교대학원 교육학과 교육상담전공 석사학위논문, 1994, pp.1~2.

67) Encarta® World English Dictionary, 앞의 사전

現象)에 있어서 일어날 수 있는 하나하나의 가능성에 대하여 확률을 대응시키려고 할 때 그 대상이 되는 현상을 말하는 것이다.

즉, 구체적으로는 ‘잘 정의된 사건’을 가리키는데 여기서 잘 정의되었다는 것은 이렇게 해석할 수도 있고 저렇게 해석할 수도 있는 게 아니라는 뜻이다. 어떤 구체적 실험을 생각해 보면 거기서 생성될 수 있는 가능한 결과들을 다 열거했을 때 그 중에 관심있는 일부 몇 개들의 집합이 이벤트가 되며 나머지 모두에 대해서도 모두가 구체적으로 나열되는 것이 가능할 때를 가리켜 잘 정의된 사건이라고 말한다. 이렇게 잘 정의되었을 때 비로소 그 사건에 대한 확률을 생각할 수 있다.

보통 교과서에서는 계획된 실험에서의 가능한 결과들의 집합으로 표현된다. 그러나 이 실험이 물리적으로 가능하지 않은 경우도 포함된다. 예컨대, ‘지구가 내일 사라지다’라는 상황도 하나의 이벤트다. 그러나 이것은 추상적 실험의 산물로 생각해야 한다.

<표 9> 수리과학 분야의 이벤트 정의

출 처	정 의
위키페디아 용어사전 ⁶⁸⁾	① Probability theory : an event is a set of outcomes (a subset of the sample space) to which a probability is assigned defined ② An event is defined as an element of the σ -algebra of the probability space ① 확률론 : 이벤트는 실현성이 있는 일련의 결과물(공간의 부분 예시) ② 이벤트는 실현성 공간의 σ -algebra의 요소로 정의한다
메리엄 웹스터 온라인사전 ⁶⁹⁾	A subset of the possible outcomes of an experiment 실험의 가능한 부분 결과물

68) Wikipedia the Free Encyclopedia, 앞의 사전.

69) Merriam-Webster's Online Dictionary, 앞의 사전.

수학의 세계 용어사전 ⁷⁰⁾	① An event is a certain subset of a probability space ② Events are therefore collections of outcomes on which probabilities have been assigned ① 이벤트는 실현성이 있는 특별한 부분 ② 이벤트는 따라서 실현성이 있는 결과물의 집합체
통계학 용어사전 ⁷¹⁾	① An event is any collection of outcomes of an experiment ② Formally, any subset of the sample space is an event ③ Any event which consists of a single outcome in the sample space is called an elementary or simple event ④ Events which consist of more than one outcome are called compound events ① 이벤트는 실험 결과물의 집합 ② 공식적으로 어떤 부분 샘플 공간이 이벤트이다 ③ 샘플공간에서 한 개의 결과로 구성된 이벤트는 기본적으로면서 단순 이벤트라 한다 ④ 한 개 이상의 결과로 구성된 이벤트를 복합 이벤트라 한다
기초통계학 용어사전 ⁷²⁾	The outcome of a trial 실험의 결과
천문학 용어사전 ⁷³⁾	A happenstance in the space time continuum referenced by three spatial coordinates and a complementary temporal ordinate 세 공간 좌표와 상호 보완의 시간 세로좌표에서 언급한 시공 연속체 속에서의 우연한 일

70) <http://mathworld.wolfram.com/Event.html>

(Eric Weisstein's World of Mathematics)

71) http://www.cas.lancs.ac.uk/glossary_v1.1/prob.html#event

(Statistics Glossary)

72) <http://www.uvm.edu/~dhowell/StatPages/Fundamentals/Glossary.html>

(Fundamental Statistics for the Behavioral Sciences Glossary : 4th edition)

73) http://nedwww.ipac.caltech.edu/level5/Glossary/Glossary_E.html

(Extragalactic Astronomy)

(6) 상업경제학 분야의 이벤트 정의

표 10은 상업경제학 분야에서 이벤트의 정의를 정리한 것이다.

국내 인터넷 포털 사이트 네이버(www.naver.com)에서 제공하는 경제용어사전에서 'event study'⁷⁴⁾라는 용어를 찾아볼 수 있다.

이 말은 어떤 사건, 예를 들면 합병, 증자, 배당 등이 주가에 미치는 효과에 관한 실증적 연구를 의미하며 이는 즉, 사건 일을 기준으로 비정상 수익률을 계산하고 그 평균의 크기가 양인가 음인가를 검증하거나 비정상 수익률의 결정요인을 파악하는 연구라고 설명하고 있다.

<표 10> 상업경제학 분야의 이벤트 정의

출 처	정 의
오아시스 재정상의 용어사전 ⁷⁵⁾	Comprehensive Financial : Event is the occurrence of some critical action, catalyst or new information 포괄적인 재정적인 것 : 중대한 조치, 촉매 또는 새로운 정보의 발생
운송 및 수송 용어사전 ⁷⁶⁾	An occurrence 발생

74) <http://ecodic.naver.com/search.naver?where=ecodic&query=event>

75) <http://www.oasismanagement.com/glossary/>

(Oasis Management Comprehensive Financial Glossary)

76) <http://www.eyefortransport.com/glossary/ef.shtml>

(eyefortransport transportation glossary)

(7) 사회학 분야의 이벤트 정의

표 11에서는 사회생활에서 이를테면 사교적인 모임이나 활동, 행사, 의식 등을 이벤트라고 정의하고 있다.

워드미스 영어사전에서는 이벤트의 정의를 일종의 파티 또는 사회적인 모임이라고 정의하면서 그 의미와 유사단어로 celebration(축전), festivity(축제), festival(잔치), get-together(친목회), ceremony(의식), party(파티), gathering(모임) 등의 단어들을 기록하였다.

<표 11> 사회학 분야의 이벤트 정의

출 처	정 의
엔카르타 세계 영어사전 ⁷⁷⁾	An organized occasion such as a social function 사회적 기능과 같이 조직된 일종의 행사
아메리칸 헤리티지 영어사전 ⁷⁸⁾	A social gathering or activity 일종의 사회적 모임 또는 활동
워드미스 영어사전 ⁷⁹⁾	A party or social gathering 일종의 파티 또는 사회적 모임

(8) 의학 분야의 이벤트 정의

표 12에서는 의학 분야에서 활용하는 이벤트의 정의를 크게 두 가지로 분류하고 있다.

77) Encarta® World English Dictionary, 앞의 사전.

78) The American Heritage Dictionary of the English Language, 앞의 사전.

79) The Wordsmyth English Dictionary Thesaurus, 앞의 사전.

<표 12> 의학 분야의 이벤트 정의

출 처	정 의
웹스터 뉴 월드 의학사전 ⁸⁰⁾	① A set of outcomes ② Cardiovascular events might include a heart attack and gastrointestinal events a GI bleed ③ The use of the term 'event' in medicine comes from probability theory ① 일련의 결과 ② 심장혈관사건은 심장마비와 위장의 출혈을 포함하기도 한다 ③ 의학에서 이벤트 용어의 사용은 개연성이론에서 유래된다
CPCRA 에이즈와 임상실험 관련 전문용어사전 ⁸¹⁾	① An occurrence, incident, or experience, especially one of some significance Binary outcome measure, Clinical event ② The actual occurrence of a condition, trait, or characteristic that is defined by a binary outcome measure ① 발생, 쉬운 사건, 또는 경험, 특히 중요한 것의 하나 이진법의 측정 결과, 임상에 관련된 사건 ② 이진법의 측정 결과라고 규정할 수 있는 신체 이상, 특성 또는 특질의 실제 발생

첫째, 웹스터 의학사전에서 이벤트는 일련의 '사건'으로 개연성이론에서 유래된 사건을 의미하며, 두 번째는 신체의 이상이나 특질을 의미한다.

의학전공에서 연구되어진 연구논문들에서 가장 대표적인 논제의 핵심

80) <http://www.medterms.com/script/main/art.asp?articlekey=25406>.

(Webster's New World Medical Dictionary 2nd Edition)

81) http://www.smartlink.net/~martinh/ch_glos.htm#e CPCRA(Community Programs for Clinical Research on AIDS) AIDS, Specific and Clinical Trials Terminology.

단어로 ‘생활사건’이라는 단어를 찾아볼 수 있다. 생활사건의 유형으로는 결혼생활이나, 경제 및 직업, 자녀 및 부모의 결혼생활, 가족간의 갈등·불화 등을 들 수 있으며, ‘관상동맥 질환자의 생활사건 스트레스와 대처방식에 대한 연구’⁸²⁾와의 ‘중년기 여성 생활사건 스트레스와 우울에 관한 연구’⁸³⁾등이 생활사건을 소재로 한 연구논문들이다.

신체의 이상이나 특질을 의미하는 의학용어의 사례는 ‘급성 심근 경색증에서 혈전 용해술이 Residual Ischemia와 Cardiac Event에 미치는 영향’⁸⁴⁾에서 찾아볼 수 있는데 이 연구논문에서는 심장질환이라는 의학용어로 이벤트를 사용하고 있다.

(9) 이벤트의 산업적 정의

국내에서는 이벤트를 하나의 독립된 산업으로 논의하기 시작하면서 이벤트의 산업적 개념을 규정하고 있다.

1986년 나남 코래드 광고전략연구소에서 발간한 광고 대사전에 의하면 이벤트란 판매촉진을 위한 미디어 가운데 행사에 의한 것을 말한다. 예를 들면 강습회, 세일즈쇼, 시사회, 시승회, 공장견학, 콘테스트, 견본배포 등이다. 행사는 보여주는 행사와 참가하는 행사로 나누어지며, 그 주제는 교육행사, 오락행사로 나누어진다. 그러나 실제로는 그 양쪽의 성격을 같이 띠기도 한다⁸⁵⁾라고 되어있다.

1988년 설립된 한국이벤트연구회는 ‘이벤트란 공익, 기업이익 등 뚜렷한 목적을 가지고 사전계획 되어 대상을 참여시켜 실행하는 사건 또는 행사

82) 기백석 외, 「관상동맥 질환자의 생활사건 스트레스와 대처방식에 대한 연구」, 『神經精神醫學』 제37권, 大韓神經精神醫學會, 1998.

83) 박희정 외, 「중년기 여성 생활사건 스트레스와 우울에 관한 연구」, 『연구논문집』 제5권, 인제대학교 지역사회의학연구소, 1998.

84) 이준희 외, 「급성 심근 경색증에서 혈전 용해술이 Residual Ischemia와 Cardiac Event에 미치는 영향」, 『大韓應急醫學會誌』 제6권, 대한응급학회, 1995.

85) 하성용, 「韓國 이벤트 産業의 現況과 展望에 관한 研究」, 경희대학교 신문방송대학원, 석사학위논문, 1994, p.12, 재인용.

를 총칭하는 말'86)이라고 정의하고 있다.

1990년 스포츠조선 6월 14일자 23면에서는 이벤트를 마케팅의 의미에서 해석하고 마케팅의 의미에서 말 그대로 볼만한 사건을 만들어 많은 사람들을 모이게 한 뒤 축제무드에 휩싸이게 하거나 상품에 구미가 당기게 하는 것⁸⁷⁾이라고 게재하였다.

한국관광공사는 이벤트를 기획성과 연출력, 사회적 의의 이렇게 세 요소를 갖춘 행사들을 지칭하는 것으로 한마디로 말하면 세 번째 요소인 사회적 의의를 강조하여 '사회적, 시대적으로 의의를 부여할 수 있는 행사'⁸⁸⁾라고 정의하는 것이 바람직하다고 보았고, 이재곤은 개성을 표출하고 직접적인 감동을 느낄 수 있는 체험활동으로서 주민의 참여와 커뮤니티의 활성화를 위한 행사⁸⁹⁾라고 하였다.

김인권은 이벤트를 일정한 장소에 다수의 사람을 모아 비일상의 즐거운 체험을 시키며 일과성의 것으로 일시적인 수요를 만들고 문화적 창조활동을 자극하여 장기적으로 새로운 문화와 사업에 기여하는 것⁹⁰⁾으로 정의하였고, 김정로는 이벤트는 주최자가 특정 목적을 가지고 사건(Event)을 만들어 인위적으로 대상이 되는 사람(Target)을 모이게 하여 그들을 개별적(Personal)으로 관리하고, 직접적(Direct)으로 자극을 체험케 하여 의도하는 판매 촉진적 목적 또는 PR적 목적을 완수토록 하는 쌍방 커뮤니케이션미디어(Two-way Communication Media)로 정의하였다.⁹¹⁾

광고용어사전⁹²⁾에서는 이벤트란 '판매촉진 또는 PR을 목적으로 하는 행

86) 하성용, 앞의 논문, p.12, 재인용.

87) 하성용, 앞의 논문, p.12, 재인용.

88) 한국관광공사, 「이벤트 産業 活性化 方案」, 동아월드주식회사, 1994. p.9

89) 이재곤, 「조직동일시를 위한 기업이벤트 기획에 관한 연구/사내 PR이벤트(체육대회)를 중심으로」, 「관광경영학연구」 제6호, 관광경영학회, 1999, p.17.

90) 김인권, 「이벤트·컨벤션에 관한 연구/부산지역을 중심으로」, 「경성대학교 논문집」, 제22호, 2001, p.648.

91) 김정로, 「마케팅 커뮤니케이션 수단으로서 이벤트의 효과에 관한 연구/자동차 회사의 제품출시 기념행사 사례를 중심으로」, 연세대학교 언론홍보대학원, 석사학위논문, 2002, p.38.

92) http://www.adic.co.kr/uw/dispatcher/dict/list_v20.html?mode=1&dict_id=&key-word=EVENT (광고용어사전, 2003)

사라는 뜻으로 쓴다. 콘테스트, 시식회, 강습회, 견본배포, 세일즈쇼, 공장 견학 등이 여기에 속한다. 한편 주요 광고회사에는 이벤트를 전문적으로 담당하는 부서가 있으며, 거기에서 다루는 이벤트에는 판매촉진 행사에 그치지 않고 각종 전시회, 대회, 전람회, 대규모 쇼 등 많은 인원과 관객이 동원되는 대단위 행사도 포함된다. 우리나라에서도 '기존의 4대매체가 정체되는 양상을 보이고 있는 바 성장가능성이 무한한 새로운 매체로서 이벤트가 크게 부각되고 있는 실정'이라고 수록하고 있다.

이경모는 주어진 기간동안 정해진 장소에 사람을 모이게 하여 사회·문화적 경험을 제공하는 행사 또는 의식으로서 긍정적 참여를 위해 비일상적으로 특별히 계획된 활동⁹³⁾이라고 정의하고 이벤트를 표 13과 같이 분류하였다.

<표 13> 이벤트의 산업적 분류

대분류	소분류	세분류
축제 이벤트	개최기관별	지역자치단체주최 축제, 민간단체 축제
	프로그램별	전통문화축제, 예술축제, 종합축제
	개최목적별	주민화합축제, 문화관광축제, 산업축제, 특수목적축제
	자원유형별	자연, 조형구조물, 생활용품, 역사적사건, 역사적인물, 음식, 전통문화
	실시형태별	축제, 지역축제, 카니발, 축연, 퍼레이드, 가장행렬
회의 이벤트	규모별	컨벤션, 컨퍼런스, 콩그레스, 포럼, 심포지움, 패널디스커션, 워크숍, 강연, 세미나, 미팅
	개최조직별	협회, 기업, 교육기관, 연구기관, 정부기관, 지자체, 정당, 종교단체, 사회봉사단체, 노동조합
	회의주제별	정치, 경제, 사회, 문화·예술, 기술, 과학, 의학, 산업, 교육, 관공, 친선, 스포츠, 종교, 무역
	참가대상별	지역회의, 국내회의, 국제회의

93) 이경모, 앞의 논문, p.139.

전시·박람회 이벤트	전시회	전시 목적별	교역전시	교역전, 카니발, 축연, 퍼레이드, 가장행렬
			감상전시	예술품전시회, 문화유산전시회
		개최 주기별	비엔날레, 트리엔날레, 카토리엔날레	
	박람회	전시 주제별	정치, 경제, 사회, 문화, 예술, 기술, 과학, 의학, 산업, 교육, 관광, 친선, 스포츠, 종교, 무역	
		BIE ⁹⁴⁾ 인준별	BIE 인준	국제박람회, 세계박람회, 만국박람회
			BIE 비인준	국제박람회, 전국규모박람회, 지방박람회
		행사 주제별	인간, 자연, 과학, 환경, 평화, 생활, 기술	
기업촉진 이벤트	개최목적별		PR, 판매촉진, 고객서비스, 구성원 인센티브, 사내단합	
	실시형태별		신상품설명회, 판촉캠페인, 사내체육대회, 사은서비스	
문화 이벤트	문화주제별		방송, 연예, 음악, 예능, 연극, 영화, 예술	
	경쟁유무별		경연대회, 발표회, 콘서트	
스포츠 이벤트	상업성유무별		프로스포츠경기, 아마추어스포츠경기	
	참여형태별		관전하는 스포츠, 선수로 참여하는 스포츠, 교육에 관여하는 스포츠	
정치이벤트	개최목적별		전당대회, 정치연설 군중집회, 후원회	
개인 이벤트	규칙적 반복		생일, 결혼기념	
	불규칙적		파티, 축하연, 특정모임	

* 자료 : 이벤트 학의 개념에 관한 연구⁹⁵⁾

94) BIE : Bureau Internationale des Expositions(국제박람회기구)

각 국가들이 새로운 과학문명, 기술들을 전시하기 위해 경쟁적으로 엑스포를 개최함으로써 인류문명의 급속한 발전을 촉진시키고 이러한 발전상을 일반대중에게 파급시키는 역할을 수행해 왔다. 그러나 선진국들의 경쟁적인 엑스포 개최로 행사의 질적인 저하, 각 엑스포의 규모, 성격, 참가국들에 대한 보장 등 많은 면에서 문제점이 발생하였다.

이러한 문제점을 해결하기 위해 1928년 프랑스 파리에서 정부간 기구인 BIE (국제박람회기구)가 설립되었다.

95) 이경모, 앞의 논문, p.142.

III. 이벤트 연구논문의 현황 분석

1. 분석내용

연구 현황 및 동향 분석은 연구이론의 발전이나 추세를 알아본다든지 보다 전반적인 연구의 흐름 속에서 혹은 시기별로 연구의 추세나 방법 등의 여러 특징들을 연구해 보는 것을 의미한다. 일반적으로 이러한 연구는 다양한 주제와 연구 관심을 갖고 이루어지고 있는 복잡한 연구 활동을 좀 더 간단히 들여다 볼 수 있는 어떤 틀을 만들어 본다든지 하는 실제적 용도를 위하여 또는 여러 다양한 관점의 통합으로 학문의 체계적인 발전을 기할 수 있도록 하는데서 그 필요성을 찾을 수 있다.⁹⁶⁾

이벤트가 학문적으로 독자적인 위치를 잡지 못하였고 체계화되지 못한 상태에서 이벤트를 이벤트 산업의 학문적 기초를 제공할 국회 전자도서관에서 제공하고 있는 국내 석·박사논문 중 이벤트를 주제에 포함하고 있는 석사논문 222편과 박사논문 16편 등 총 238편을 연구 대상으로 하였으며 전체적인 연구논문 분석의 내용은 다음과 같다.

첫째, 이벤트 연구논문의 연도별 발표현황을 분석하였으며,

둘째, 이벤트 연구논문의 발표현황과 발표한 대학을 비교 분석하였다.

셋째, 이벤트를 소재로 한 연구논문들의 내용분석을 통하여 DDC 분류에 따라 주제별 연구 현황을 살펴보았다.

넷째, 전공에 따른 이벤트 연구논문의 발표현황을 비교 분석하였으며, 이벤트 연구논문의 주제와 발표되어진 전공과의 비교분석을 통하여 상관관계를 분석하여 보았다.

96) 박재윤, 「접근방법을 중심으로 본 한국교육행정학 연구의 동향분석」, 서울대학교대학원, 석사학위논문, 1983, p.1.

2. 이벤트 연구논문의 현황

1) 이벤트 연구논문의 연도별 발표 현황

표 14는 논문 주제어에 이벤트가 포함된 국내 석·박사논문 총 238편을 석사논문과 박사논문을 구분하여 발표년도 순으로 나타낸 것이다.

<표 14> 이벤트 연구 석·박사논문의 연도별 발표 현황

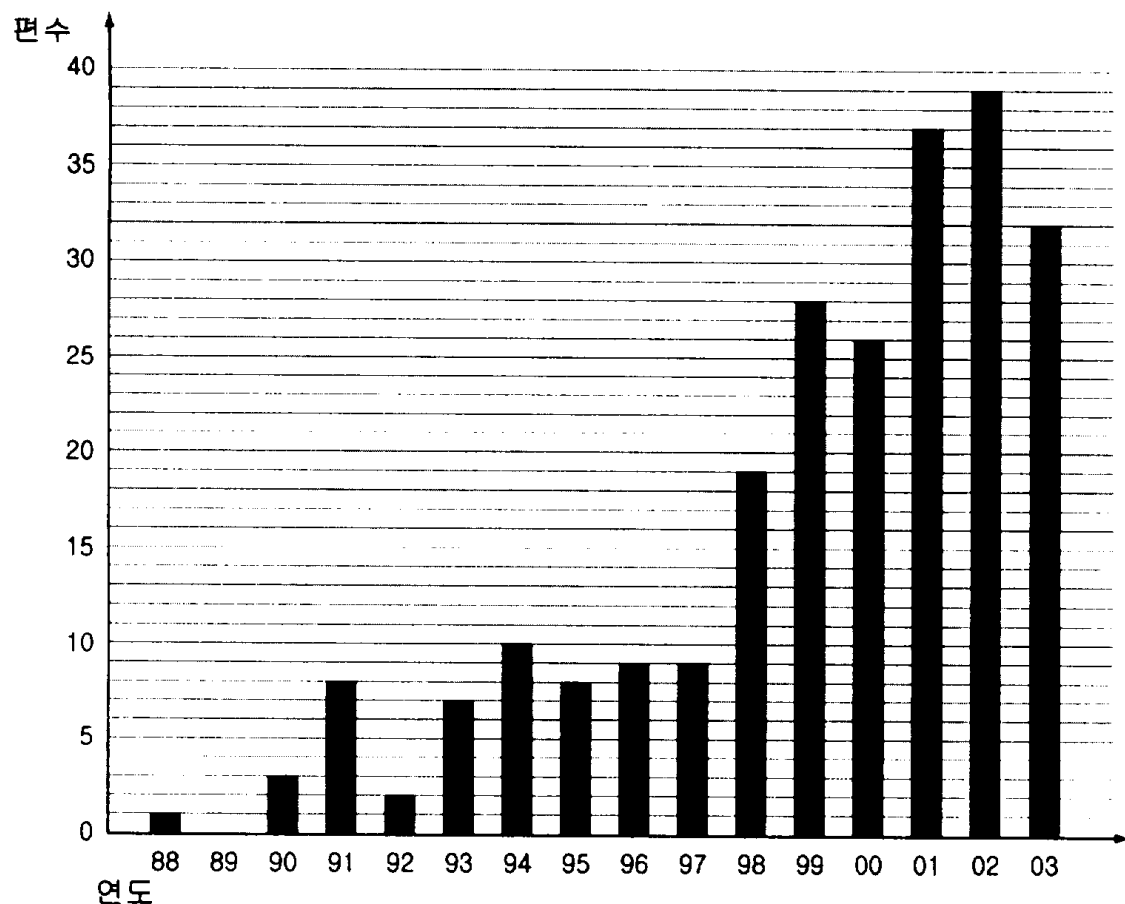
구 분 발표년도	석사논문	박사논문	계
1988년	1	-	1
1989년	-	-	-
1990년	3	-	3
1991년	8	-	8
1992년	2	-	2
1993년	7	-	7
1994년	10	-	10
1995년	7	1	8
1996년	7	2	9
1997년	9	-	9
1998년	19	-	19
1999년	25	3	28
2000년	24	2	26
2001년	35	2	37
2002년	36	3	39
2003년	29	3	32
계	222편	16편	238편

이벤트를 주제어에 포함하고 있는 연구 논문 중 석사논문은 1988년 한국과학기술대학원의 과학경영전공 「이벤트 그래프 모의실험 모형화를 위한 컴퓨터 도구/ 신언석」의 연구논문 발표를 시작으로 2003년 11월 현재

222편이 발표되었으며, 박사논문은 1995년 한양대대학원의 관광학전공 「한국 축제와 이벤트의 국제 마케팅전략체제에 관한 연구/McGahey, Stan」의 발표를 시작으로 현재까지 16편이 발표되었다.

하지만, 본 연구에서는 이벤트 관련 석사논문과 박사논문을 따로 구분하지 않고 연구논문의 현황을 분석하였다.

도표 1은 논문 주제어에 이벤트가 포함된 국내 석·박사논문 총 238편을 발표년도 순으로 그래프로 나타낸 것이다.



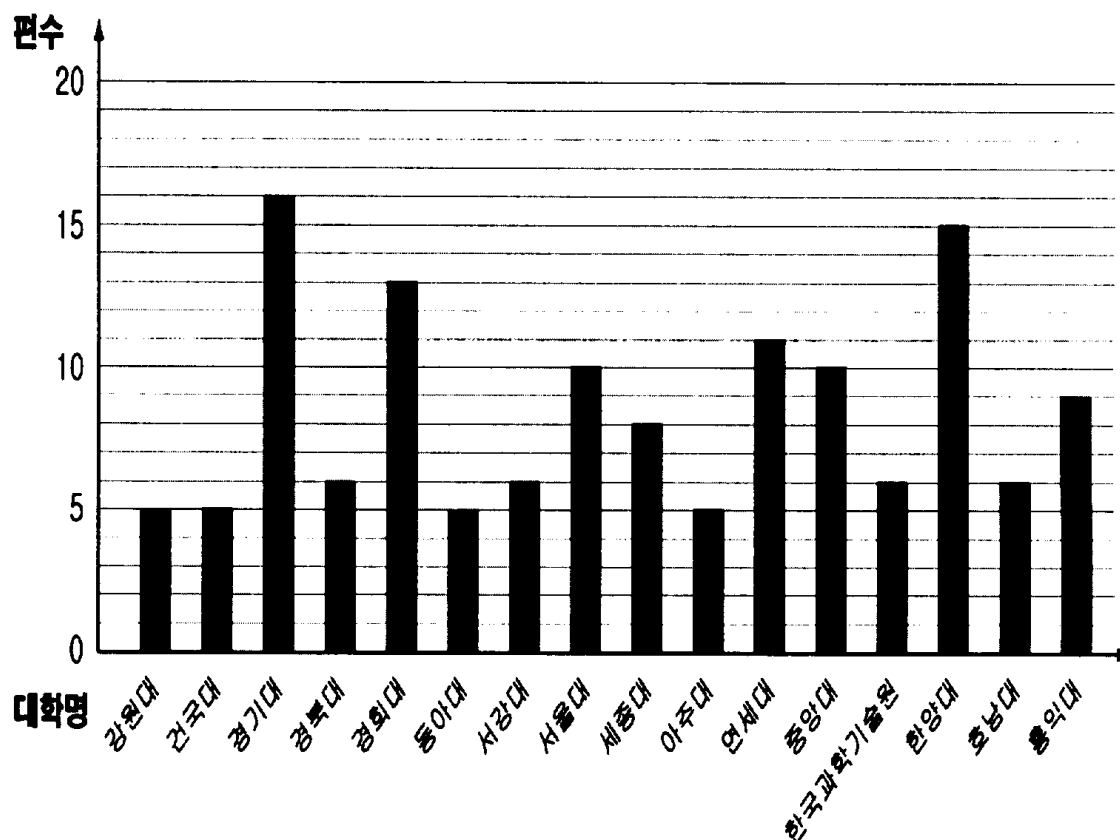
<도표 1> 이벤트 연구논문의 연도별 발표 현황

이벤트가 학위논문의 주제어에 포함된 것은 1988년 1편이며, 그 후 1990년대부터 본격적으로 나타나기 시작하여 1990년 3편, 1991년 8편, 1992년 2편, 1993년 7편, 1994년 10편, 1995년 8편, 1996년 9편, 1997년 9편, 1998

년 19편, 1999년 28편, 2000년 26편, 2001년 37편, 2002년 39편, 2003년 32편 등 총 238편이 발표되었다.

이중 1998년에는 1997년 9편에 비해 10편이 증가하여 19편으로 53% 증가율을 보였으며, 2002년에는 1998년에 비해 20편이 증가하여 39편으로 105% 증가율을 보였다. 1998년 이후 이벤트 관련 연구논문들이 양적으로 늘어나기 시작하여 이벤트분야의 학문적 연구가 활발하게 진행되고 있음을 알 수 있다.

2) 이벤트 연구논문의 대학별 발표 현황



<도표 2> 이벤트 연구논문의 대학별 발표 현황

도표 2는 석·박사 논문으로 발표된 총 238편에 대한 대학별 발표 분포 현황을 나타낸 것이다. 분석 결과 도표에서 보여주고 있는 16개 대학을 포함하여 61개 대학에서 평균 4편의 논문이 발표되었으나 도표 2에서는 총 5편 이상 발표된 대학만을 집계하였다.

경기대학교가 16편으로 가장 많았고 한양대학교가 15편, 경희대학교가 13편, 연세대학교 11편, 중앙대학교 10편, 홍익대학교 9편 순서로 나타나고 있다.

경기대학교는 1998년 4년제 대학으로는 처음 이벤트 학과를 개설하여 정규 교육과정체계를 갖추었으며, 특수 대학원이 아닌 일반대학원에 석·박사 과정을 개설했다. 이 외에도 동덕여자대학교의 특수대학원인 여성개발대학원에 국제 컨벤션 이벤트학과가 있으며, 배재대학교 특수대학원에 이벤트 축제 경영학과가 있다.

이벤트 관련 전공이 개설된 학교는 중앙대학교 예술대학원 예술경영학과의 이벤트 기획전공, 한성대학교 예술대학원 패션예술학과의 패션이벤트 전공 등이 있다.

하지만 이벤트학과가 개설된 대학이더라도 동덕여자대학교와 배재대학교의 경우 2003년에 이벤트 관련 논문이 각각 1편 밖에 발표^{97),98)}되지 않았을 만큼 등 이벤트 관련 석·박사 연구논문의 발표 현황은 매우 저조함을 나타내고 있다. 아직까지는 국내에서 이벤트분야가 하나의 학문으로서 뚜렷한 개념정립이 이루어져 있지 않다는 것을 알 수 있고, 매우 다양한 분야에서 비체계적으로 접근이 이루어지는 것을 보아 이벤트가 학문으로 정착되는 초기단계임을 알 수 있다.

97) 김민지, 「효과적인 문화 이벤트를 위한 EIP(Event Identity Program)에 관한 연구 : 감성적 문화이벤트 아이덴티티를 중심으로」, 동덕여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2003.

98) 홍성일, 「축제 이벤트 전문교육의 활성화 방안 연구」, 배재대학교 관광경영대학원 석사학위논문, 2003.

3) 이벤트 연구논문의 학문영역 및 전공별 발표 현황

도표 3은 이벤트 연구논문이 발표된 학과 및 전공별 현황을 분석한 것이다.

본 연구자는 학위 및 전공에 따른 연구 결과를 분석하기 위하여 약 80여개의 세부 전공을 유의점이 있다고 판단된 전공별로 분류하여, 관광 및 호텔경영 전공과 전산·기계·건축·공학 전공, 광고 및 홍보전공, 문화·예술전공, 행정·정책·교육전공 등 5개의 영역으로 다음과 같이 분류하고 이를 분석하였다.



<도표 3> 학위 및 전공에 따른 분류 현황

① 광고·홍보전공

광고·홍보에 해당하는 전공들은 PR광고, 홍보, 언론홍보학, 신문방송, 방송, 국제홍보, 광고홍보학, 광고, 마케팅전공 등을 포함한다.

② 전산·기계·공학·건축전공

전산·기계·공학·건축 전공에 해당하는 전공들은 컴퓨터학, 컴퓨터 및 정보시스템, 컴퓨터교육학, 컴퓨터과학, 컴퓨터공학, 컴퓨터·정보통신공학, 제어계측공학, 정보통신공학, 정보처리, 정보공학, 전자정보통신공학, 전자공학, 전자계산학, 전자계산기공학, 전자계산교육, 전자계산공학, 전자계산, 전산학, 시스템소프트웨어, 소프트웨어공학, 산업공학, 산업·정보시스템공학, 기계설계학, 공학, 건축학, 건축설계학, 건축설계, 건축공학, 건축계획, 건설공학 등을 포함한다.

③ 관광·호텔경영전공

관광·호텔 경영전공에는 호텔관광경영학, 호텔경영학, 이벤트축제경영학, 외식서비스경영, 리조트개발, 급식경영, 국제경영학, 광물광상학, 관광학, 관광정책학, 관광자원관리, 관광교육, 관광관리, 관광경영학, 관광개발, 경영학, 경영정보, 경영공학, 경영, 관광경영, 호텔관광경영학 등을 포함한다.

④ 행정·정책·교육전공

행정·정책·교육전공에는 행정학, 지역정책, 지역계획, 지역개발학, 지방행정학, 지방자치행정, 지방자치, 자치행정학, 일반행정, 사회생활학, 사회사업학, 교육학, 교육상담전공 등을 포함한다.

⑤ 문화·예술전공

문화·예술 전공에는 환경조경, 환경계획학, 조경학, 평면디자인, 패션이벤트, 타이포그래피, 콘텐츠디자인, 장식미술학, 의상디자인, 응용미술, 예술경영학, 영상매체, 시각디자인학, 서양화, 산업미술학, 산업디자인학, 브랜드패키지디자인, 광고디자인, 공연기획, 공업디자인, 시각영상디자인, 문학, 음악교육, 체육행정관리 및 교과과정, 체육학, 체육산업경영학, 체육경기학, 스포츠산업학, 스포츠과학, 생활스포츠학 등을 이에 포함한다.

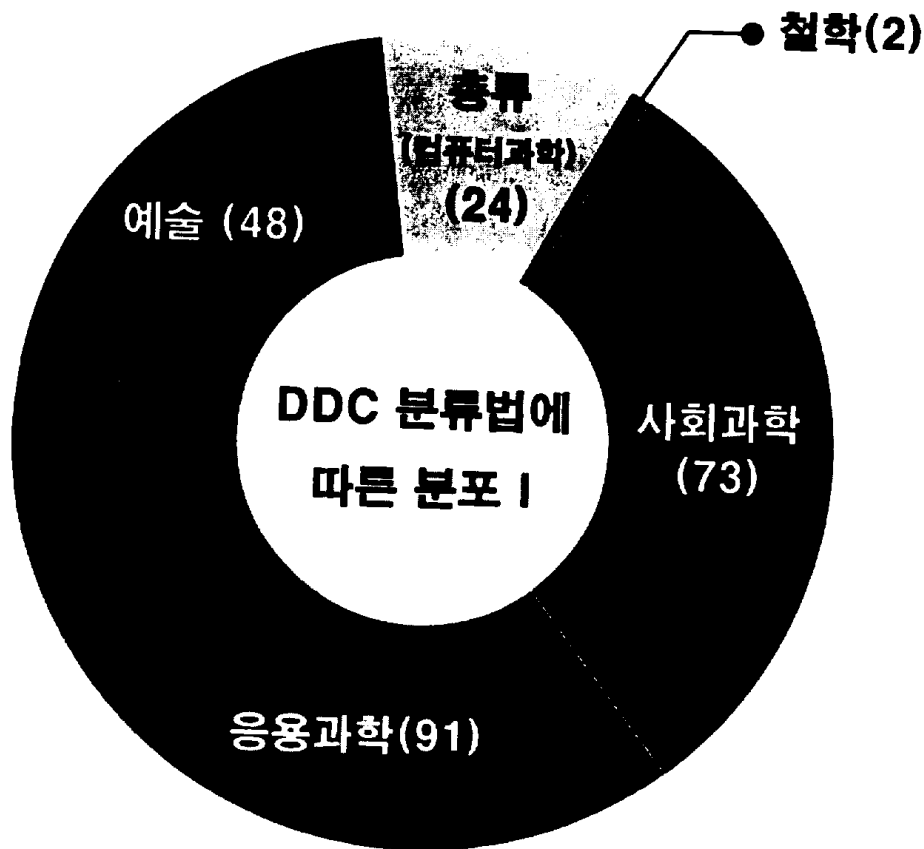
이벤트 관련 연구논문이 발표된 학과 및 전공별 현황을 분석한 결과 총 238편의 논문 중 관광 및 호텔 경영 관련 전공 분야가 70편으로 전체의 29.4%를 차지하였고, 전산·기계·건축·공학 관련 전공분야는 60편으로 25.2% , 문화·예술 관련 전공분야는 53편으로 22.3%, 광고 및 홍보 관련 전공분야는 39편으로 16.4%, 행정·정책·교육 전공분야는 16편으로 전체의 6.7%를 차지하여 관광 및 호텔 경영 관련 전공에서 이벤트를 주제로 포함한 연구논문이 가장 많이 발표되었음을 알 수 있다.

4) 이벤트 연구논문의 DDC 분류별 발표 현황

도표 4는 DDC 분류법에 따라 연구논문의 분야별 발표 현황을 나타낸 것이다.

DDC 분류법에는 이벤트 영역이 따로 분리되어 있지 않고, 연구의 주제에 따라 이벤트 논문을 각기 다른 분야에 분류하고 있다.

총 238개의 논문을 주제에 따라 DDC 분류표를 기준으로 청구기호를 부여하고 청구기호를 바탕으로 분류한 결과 이벤트 연구 논문은 001. 총류(Generalities), 100. 철학(Philosophy), 300. 사회과학(Social sciences), 600. 응용과학(Applied sciences), 700. 예술(The arts) 등 5개의 영역에 분포하고 있음을 알 수 있다.



<도표 4> DDC 분류법에 따른 이벤트 연구논문 분포 현황 I

전산, 컴퓨터 관련 주제의 연구논문은 DDC 분류표에서 총류로 분류하고 있다. 따라서 총류로 분류된 24편의 연구논문들은 주제가 모두 컴퓨터 과학과 관련된 연구이고, 철학에는 심리학과 관련된 주제의 연구논문 2편이 있다. 사회과학과 관련된 주제의 연구논문은 총 73편이며, 응용과학과 관련된 주제의 연구논문은 90편, 예술분야 관련한 주제의 연구논문은 49편이 있다.

총류에는 컴퓨터 공학을 주제로 연구한 논문이 전부를 이루고 있어 컴퓨터과학 분야의 연구논문을 응용과학에 포함시켜 분석하였으며, 철학의 응용심리 2편을 모두 사회과학으로 포함시켜서 총 5개의 영역을 3개의 영역으로 재분류하였고 그 결과가 표 15이다.

그 3개영역의 구분은 다음과 같다.

① 사회과학(Social sciences)

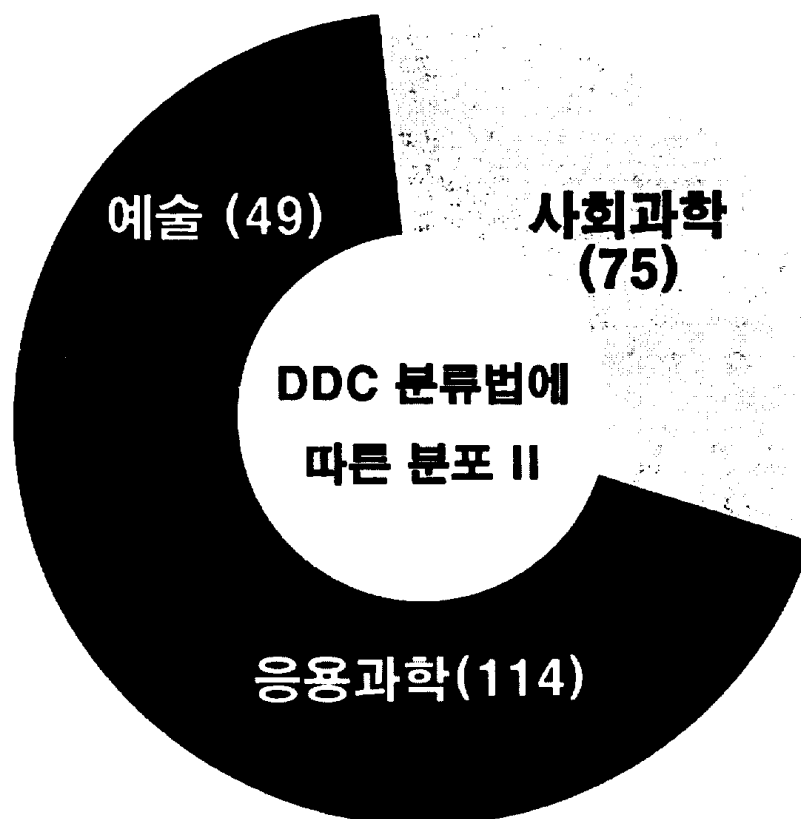
사회과학분야에는 경제학, 복지 및 행정학, 교육 및 심리, 관광관련 연구
논문을 포함한다.

② 응용과학(Applied sciences)

응용과학분야에는 기계, 건축, 제조 및 컴퓨터 공학과 호텔 및 외식산업,
경영학, 광고 및 홍보학 관련 연구논문을 포함한다.

③ 예술(The arts)

예술분야에는 예술단체, 도시계획, 조경, 건축물, 장식미술, 섬유예술, 드
로잉, 음악, 게임, 스포츠와 관련한 연구논문을 포함한다.



<도표 5> DDC 분류법에 따른 이벤트 연구논문 분포현황 II

〈표 15〉 DDC 분류에 따른 이벤트 논문 발표 현황

구 분	발표년도	1988	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	계
		1	0	1	0	0	0	2	3	3	3	4	5	5	4	15	7	53
응용 과학	기계, 건축, 제조, 및 컴퓨터 공학	0	0	1	1	0	0	3	1	1	0	2	2	3	5	5	5	29
	호텔 및 외식산업, 경영학	0	0	0	2	2	3	1	1	1	1	0	3	1	6	8	4	33
	광고 및 홍보학	1	0	2	3	2	3	6	5	5	4	6	10	9	15	28	16	115
사회 과학	소계	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	5
	경제학	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	3	3	4	1	0	3	16
	복지 및 행정학	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	4
	교육 및 심리	0	0	0	1	0	1	1	2	1	5	2	7	7	12	4	7	50
	관광	0	0	0	1	0	2	3	2	2	5	7	11	12	14	5	11	75
예술	소계	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	2
	예술단체	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	0	11
	도시계획, 조경, 건축물	0	0	1	4	0	2	1	1	1	0	1	3	0	2	3	1	20
	장식미술, 섬유예술, 드로잉	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4	1	2	2	3	2	15
	음악, 게임, 스포츠	0	0	1	4	0	2	1	1	2	0	6	7	5	8	6	5	48
소계		1	0	3	8	2	7	10	8	9	9	19	28	26	37	39	32	238
총 계		1	0	3	8	2	7	10	8	9	9	19	28	26	37	39	32	238

컴퓨터 관련 연구논문 24편을 포함해 응용과학 분야는 115편으로 전체의 48.3%를 차지하고 있으며, 응용심리학 관련 2편을 포함한 사회과학분야가 75편으로 31.5%를 차지하였다. 나머지 20.2%가 예술관련 분야의 논문으로 48편이다.

논문 주제가 기계, 건축, 제조, 및 컴퓨터공학에 관련된 연구논문과 호텔 및 외식산업에 관련된 논문, 광고 및 홍보를 주제로 한 연구논문들은 모두 응용과학분야로 경제학 및 사회복지, 행정, 교육 및 심리, 관광에 관련한 연구논문들은 사회과학 분야로 분류하였다. 예술분야는 예술단체 운영과 도시계획 조경학, 건축물, 장식미술, 섬유예술, 드로잉, 음악, 게임, 스포츠와 관련한 주제의 연구논문 등을 포함하고 있다.

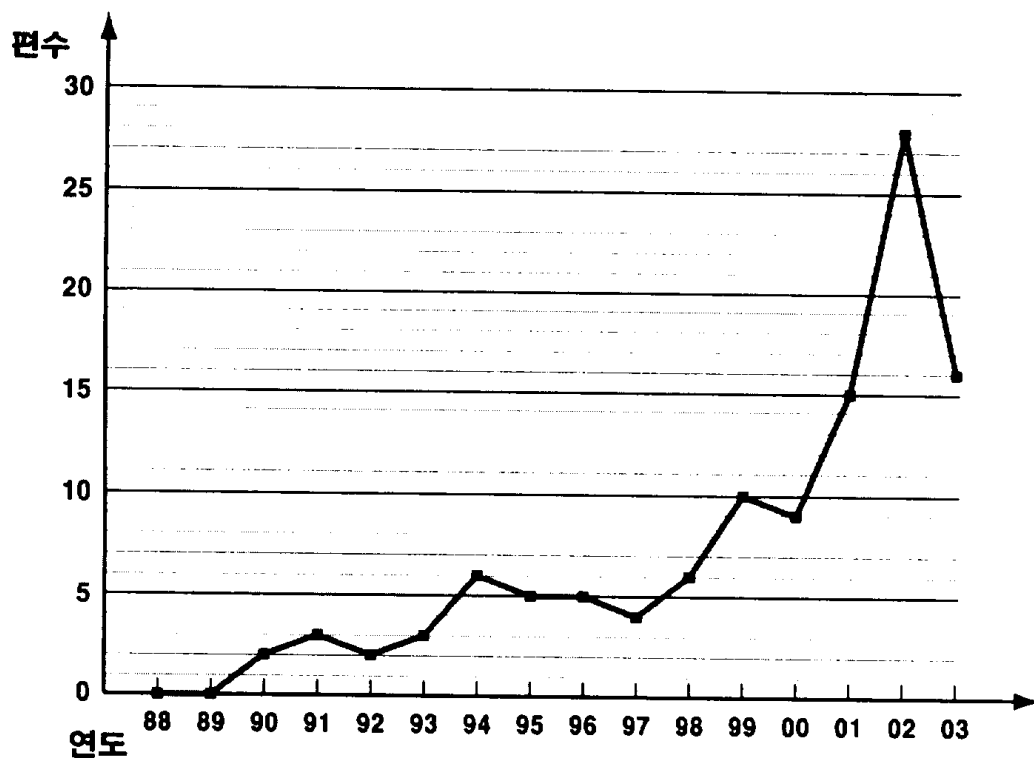
(1) 응용과학



<도표 6> 응용과학분야 연구논문 분류 현황

전체 연구 논문에서 48.3%를 차지하고 있는 응용과학 분야에서는 기계, 건축, 제조, 및 컴퓨터공학과 호텔 및 외식 산업을 주제로 한 연구, 광고 및 홍보를 주제로 한 연구들로 구성되어 있다.

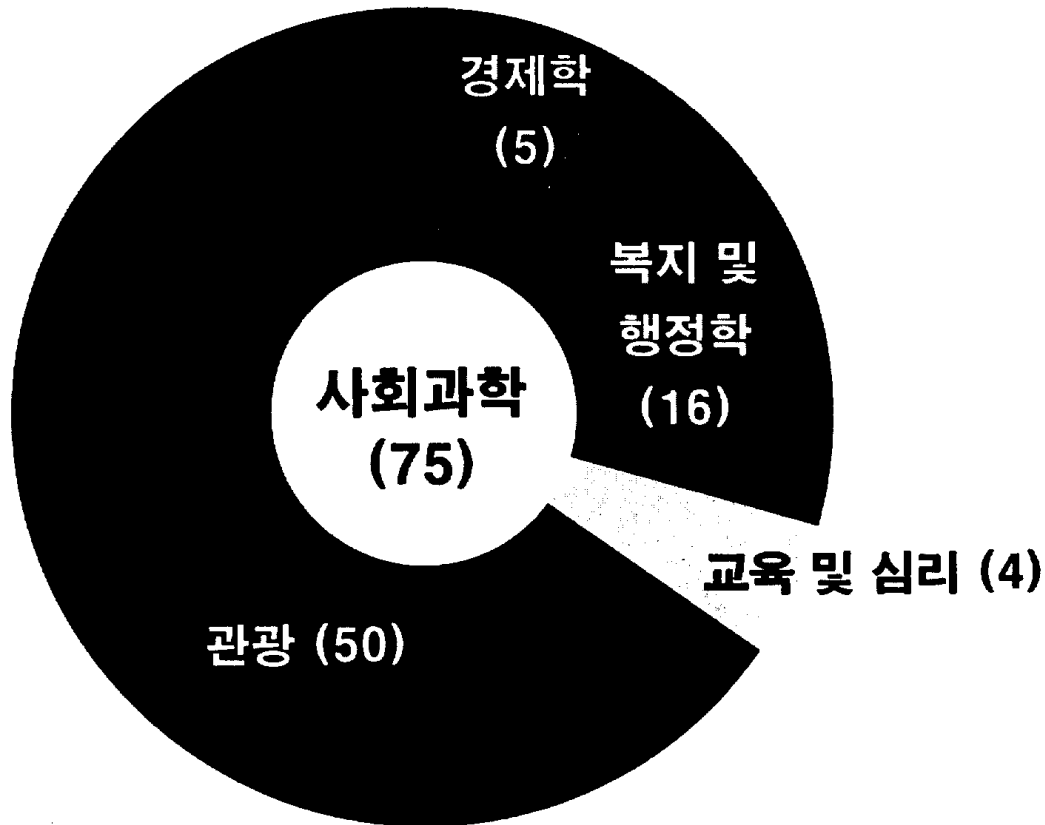
이 분석 역시 세부 주제들을 본 연구자가 유의점이 있다고 판단된 주제 별로 분류하여 3개의 영역으로 분류하였다. 기계, 건축, 제조, 및 컴퓨터공학 등 공학에 관련된 주제로 연구한 논문이 53편으로 응용과학의 46.1%를 차지하였고 광고 및 홍보와 관련한 연구 논문이 33편으로 28.7%를 차지하고 있다. 호텔과 외식 산업을 주제로 한 연구논문은 29편으로 전체 응용과학 분야의 25.2%를 차지하고 있다.



<도표 7> 응용과학분야 연구논문 연도별 발표 현황

응용과학과 관련한 주제의 연구논문은 1988년 발표를 시작으로 1990년도에 2편, 1991년 3편, 1992년 2편, 1993년 3편, 1994년 6편, 1995년 5편, 1996년 5편, 1997년 4편, 1998년 6편, 1999년 10편, 2000년 9편, 2001년 15편, 2002년 28편, 2003년 16편이 발표되었다.

(2) 사회과학

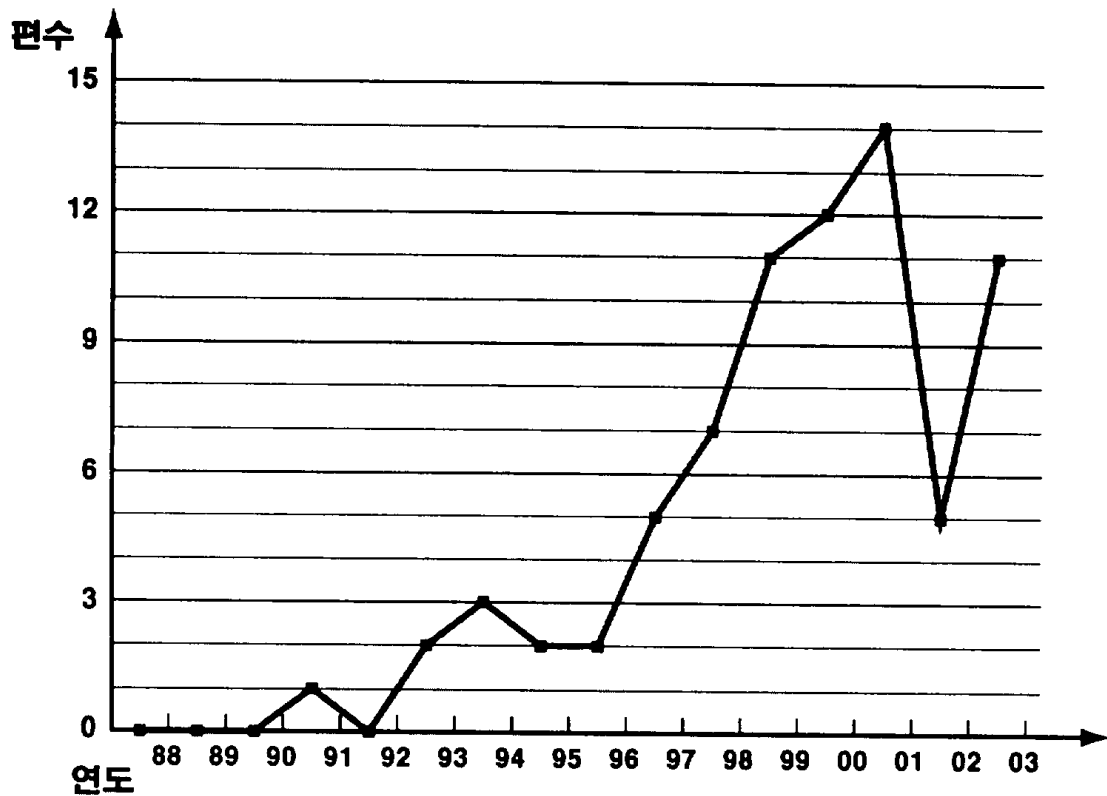


<도표 8> 사회과학분야 연구논문 분류 현황

사회과학 분야에는 경제학과 사회복지 행정학, 교육 및 심리학, 관광과 관련된 연구 논문들로 구성되어 있다.

관광은 DDC 분류법에서 사회과학 중 상업무역(transpotation)으로 분류한다. 따라서 상업무역 분야에서도 관광과 관련한 연구 논문이 100%를 차지하고 있으므로 본 연구자가 상업무역을 관광이라 표기하였고, 나머지 세부영역을 유의점이 있다고 판단된 주제별로 분류하여 4개의 영역으로 나누었다.

사회과학 분야에서는 관광에 관련한 연구가 50편으로 전체의 66.7%를 차지하고 있으며, 복지 및 행정학 연구가 16편으로 21.3%를 경제학 관련 연구가 5편으로 6.7%, 나머지 4편 5.3%가 교육 및 심리학과 관련된 주제를 다루었다.

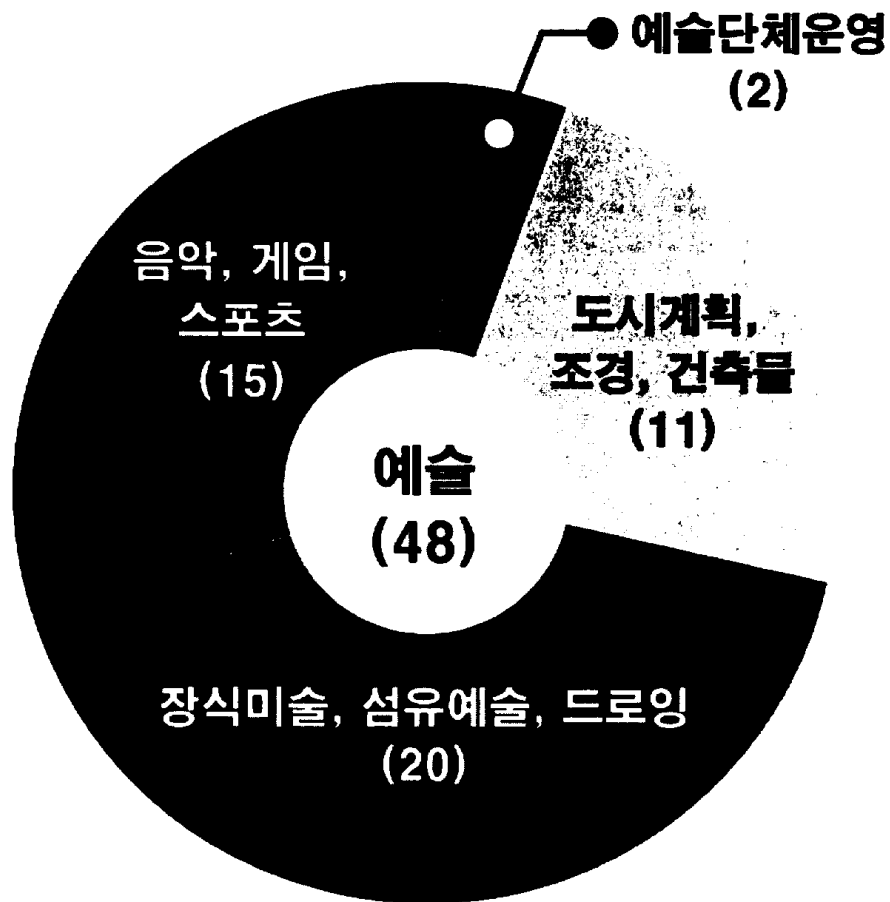


<도표 9> 사회과학분야 연구논문 연도별 발표 현황

사회과학분야를 주제로 한 연구논문은 1991년에 처음 연구 발표된 것을 시작으로 1993년 2편, 1994년 3편, 1995년 2편, 1996년 2편, 1997년 5편, 1998년 7편, 1999년 11편, 2000년 12편, 2001년 14편으로 급속도로 증가했으나 2002년에 5편으로 감소한 후 2003년 다시 11편이 발표되는 추이를 보여주고 있다.

(3) 예술

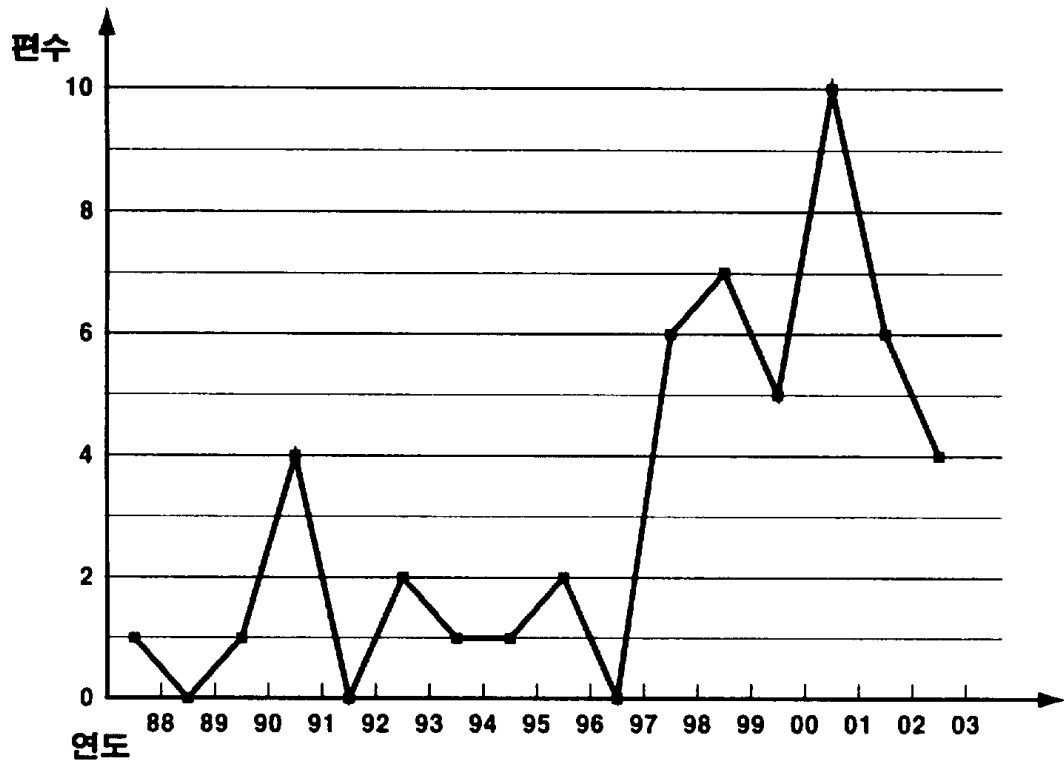
도표 10은 전체 연구 중 20.2%를 차지하고 있는 예술분야를 구체적으로 분석한 것이다. 예술에서는 장식미술, 섬유예술, 드로잉, 도시계획, 조경, 건축물, 음악, 게임, 스포츠, 예술단체 운영으로 구성되었고, 유의점이 있는 분야별로 구분하여 4개의 영역으로 분류했다.



<도표 10> 예술분야 연구논문 분류 현황

장식미술과 섬유예술, 드로잉을 같은 영역으로 구분하였고 도시계획, 조경, 건축물을 같은 영역으로 구분하였으며, 음악 및 게임 스포츠를 같은 영역으로, 예술단체 운영에 관한 주제를 별도로 구분했다.

장식미술과 섬유예술, 드로잉 영역이 20편으로 예술분야 연구논문의 41.7%를 차지하였으며, 음악과 게임 스포츠 관련 주제 영역이 15편으로 31.2%를 차지하였고, 도시계획, 조경, 건축물을 주제로 한 연구논문이 11편으로 22.9%를 차지하였다. 그 밖에 예술 단체를 주제로 한 연구논문 2편으로 4.2%를 차지했다.

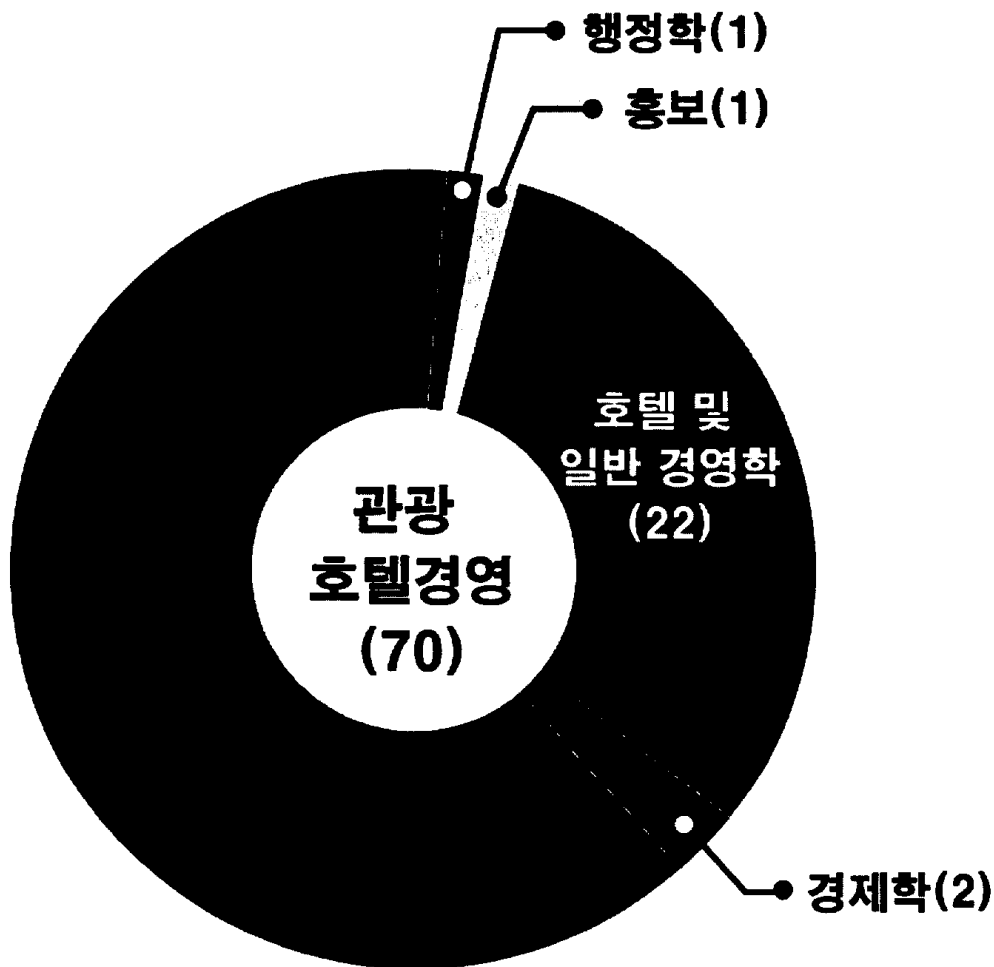


<도표 11> 예술분야 연구논문 연도별 발표 현황

예술분야와 관련한 주제의 연구 논문은 1990년 그래픽 코디네이션을 주제로 한 연구를 시작으로 1991년 4편, 1993년 2편, 1994년 1편, 1995년 1편 1996년 2편이 발표되었고 1998년 6편, 1999년 7편, 2000년 5편, 2001년 9편, 2002년 6편, 2003년 4편이 발표되었고 1992년과 1997년에는 관련 연구 논문이 없다.

5) 학위 및 전공과 연구논문 주제에 관한 비교 분석 현황

(1) 관광·호텔경영 관련 전공에서의 이벤트 연구

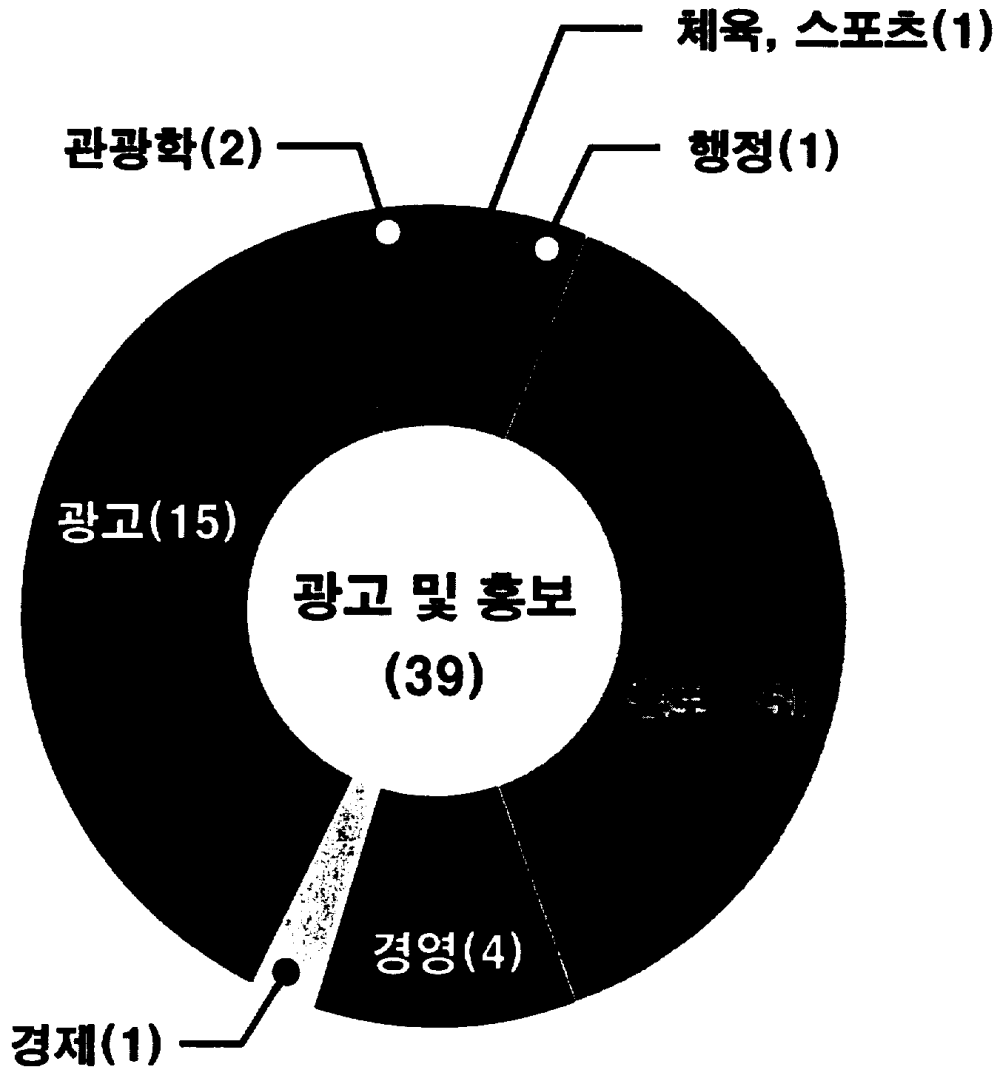


<도표 12> 관광·호텔경영 관련 전공의 연구논문 주제 현황

관광 및 호텔경영 관련 전공의 연구 논문 70편은 관광 및 호텔경영, 일반 경영, 행정과 홍보 등 크게 4가지 주제로 분류할 수 있다.

관광을 주제로 한 연구가 44편으로 62.8%를 차지하였고, 호텔경영 및 일반 경영에 관련한 주제가 22편으로 31.4%를 차지하였다. 경제관련 연구가 2편으로 2.9%를 차지하였으며, 행정과 홍보를 주제로 한 연구는 각각 1편이 발표되어 1.4%씩 차지하였다.

(2) 광고·홍보 관련 전공에서의 이벤트 연구

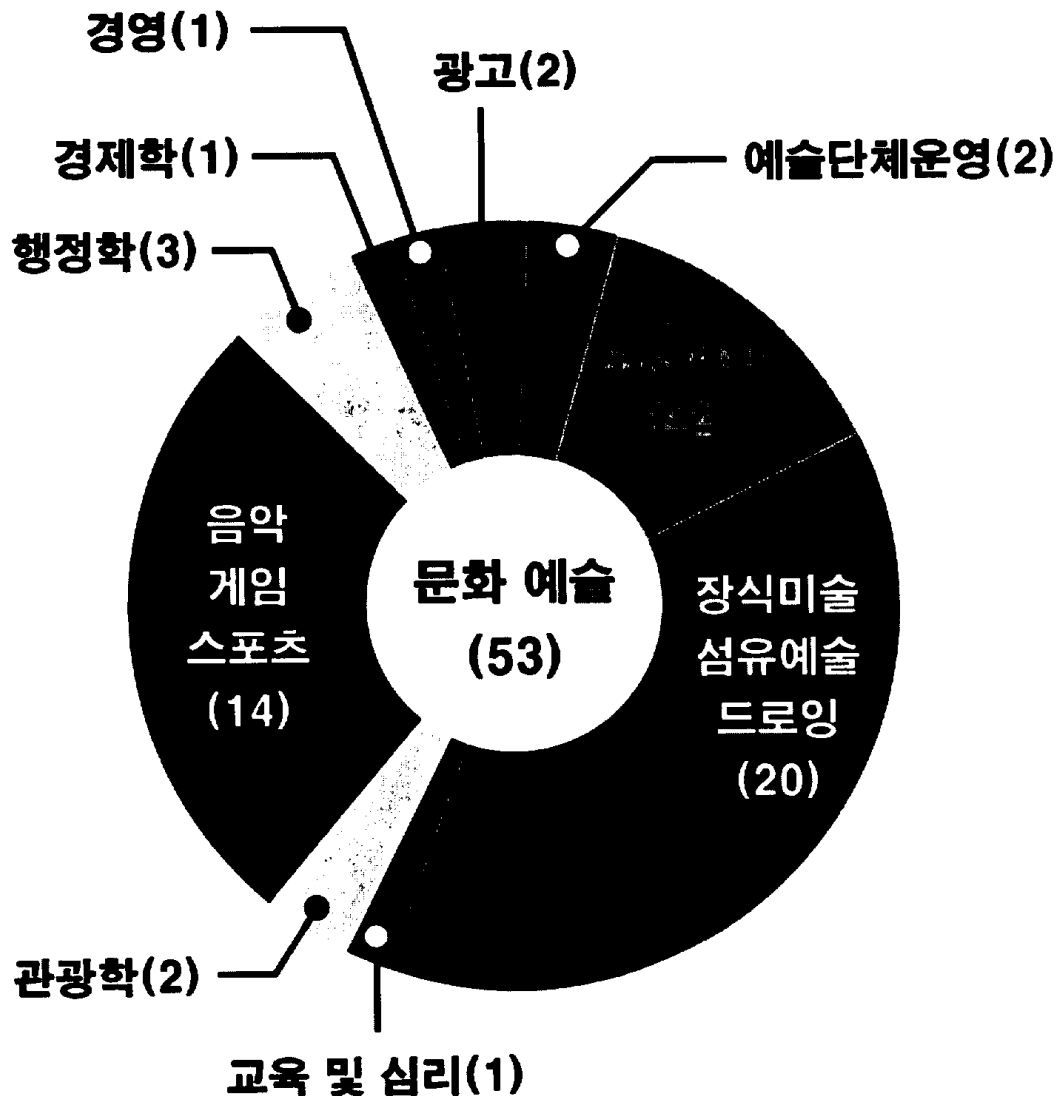


<도표 13> 광고·홍보 관련 전공의 연구논문 주제 현황

전체 238편의 연구 논문 중에서 39편이 광고 및 홍보 관련 전공으로 나타났다.

광고와 홍보 관련 논문에서는 광고와 홍보를 주제로 한 연구가 각각 15편으로 38.5%씩 차지하였고, 경영관련 주제가 4편으로 10.3%를 관광관련 주제가 2편으로 5.1%를, 경제관련 주제, 행정관련 주제, 체육 및 스포츠 관련 주제가 각각 1편으로 2.6%씩 차지하였다.

(3) 예술 관련 전공에서의 이벤트 연구

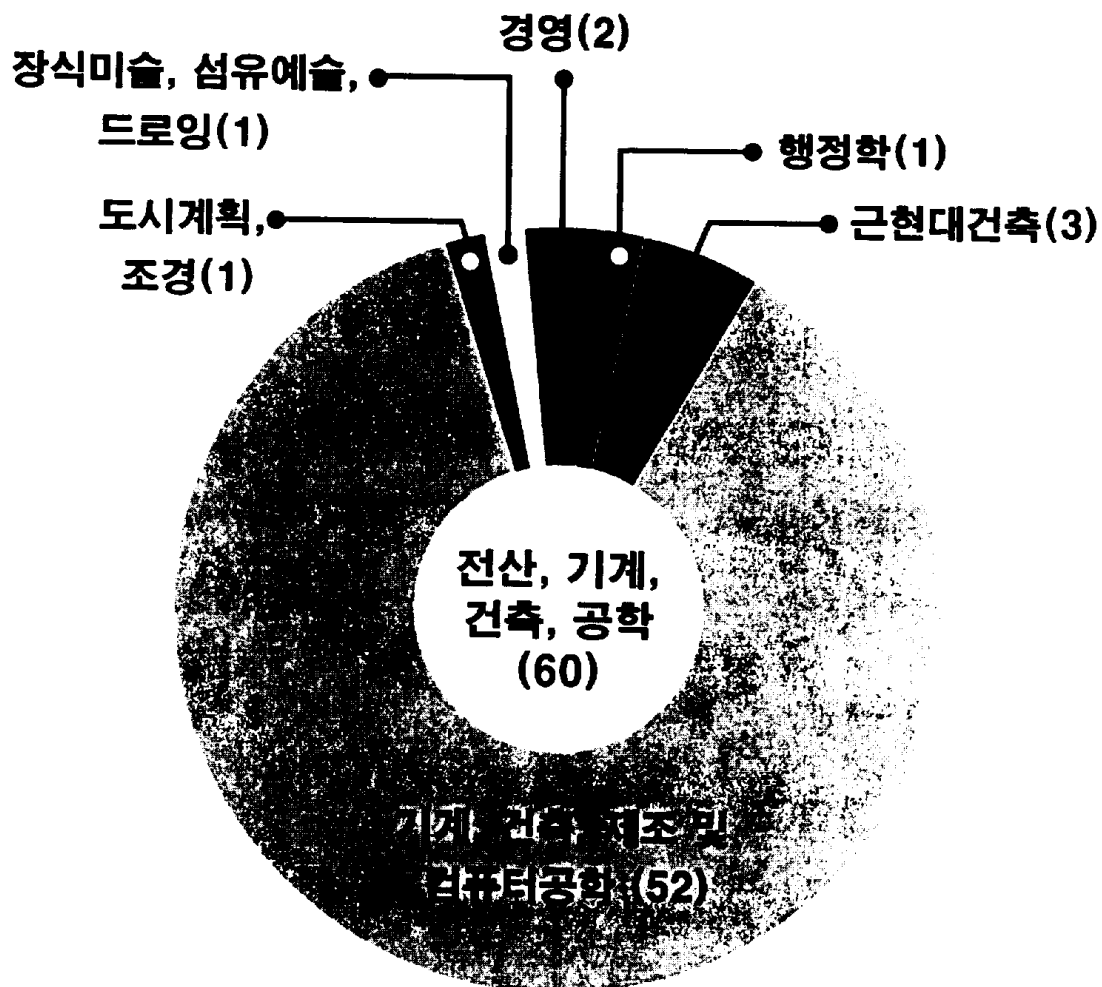


<도표 14> 예술 관련 전공의 연구논문 주제 현황

예술과 관련한 학위 및 전공에서는 장식미술·섬유예술·드로잉을 주제로 한 연구논문이 20편으로 전체의 37.7%를 차지하였으며 음악·게임·스포츠를 주제로 한 연구논문이 14편 26.4%로 그 뒤를 따랐다. 다음으로 도시계획 및 조경 주제의 연구논문이 7편으로 13.2%를 차지하였고, 행정관련 연구논문이 3편으로 5.7%, 예술단체 운영 및 광고와 관광을 주제로 한

연구논문이 각각 2편 3.8%씩 차지하였으며 교육 및 심리학 관련 주제의 연구논문과 경제, 경영과 관련한 주제의 연구논문이 각각 1편으로 1.9%씩 발표되었다.

(4) 이 · 공예 관련 전공에서의 이벤트 연구

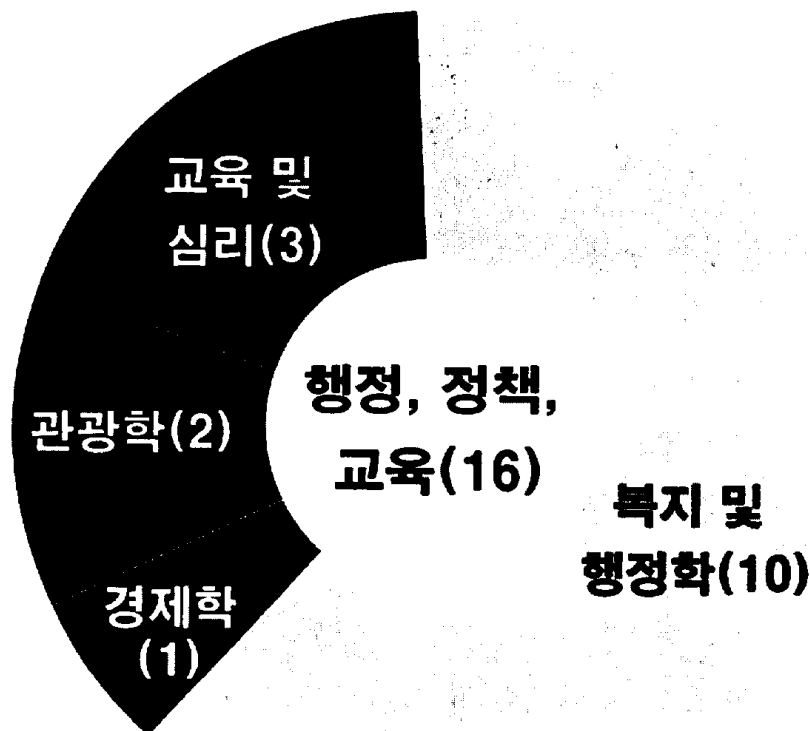


<도표 15> 전산·기계·건축·공학 관련 전공의 연구논문 주제 현황

전산·기계·건축공학과 관련한 학위 및 전공에서는 총 60편중 52편의 논문이 기계, 건축 제조 및 컴퓨터 공학과 관련한 주제 연구로 이·공계 관련 연구의 86.7%를 차지하였다. 그 중 근·현대건축 관련 주제가 3편으

로 5%를, 경영을 주제로 한 연구가 2편으로 3%를 차지하였고, 장식미술·섬유예술·드로잉분야, 행정학, 도시계획·조경을 주제로 한 연구가 각각 1편씩 발표되었다.

(5) 행정·정책·교육 관련 전공에서의 이벤트 연구



<도표 16> 행정·정책·교육 관련 전공의 연구논문 주제 현황

도표 16은 행정과 정책·교육관련 전공분야에서 발표한 주제 분석 결과이다. 16편의 연구 중에서 복지 및 행정과 관련 주제 연구가 10편으로 62.5%를 차지하였으며, 교육 및 심리와 관련한 주제가 3편으로 18.7%를, 관광을 주제로 한 연구가 2편으로 12.5%를 차지하였다. 경제와 관련한 주제로 발표한 연구논문은 단 1편에 그쳤다.

IV. 이벤트의 연구논문 동향 분석 및 해석

1. 이벤트 연구논문의 분야별 동향 분석 및 해석

본 연구자는 이벤트 연구영역이 다양한 분야로 확장되면서 이벤트 관련 연구가 활발하게 진행되기 시작한 1990년대를 기준으로 하여 1990년대 전반(1990~1994년)을 제 1기로 하고 1990년대 후반(1995~1999년)을 제2기로 하였으며, 이벤트 관련 연구가 처음 발표된 80년대 후반(1988~1989년)을 제 1기 이전 시기라 하고 2000년대 전반(2000~2003)을 제 2기 이후 시기로 구분하여 이벤트 연구 논문의 경향을 분석하였다.

각 주제 분야에 따른 연대별 논문 편수를 살펴보면 표 16과 같다.

제 1기 이전의 논문 발표 수는 1편(0.4%), 제 1기는 30편(12.6%), 제 2기는 73편(30.7%), 제 2기 이후(2001~2003년) 시기에는 134편(56.3%)이 발표되었다.

이는 시대가 갈수록 이벤트분야의 연구가 급속히 증가하고 있음을 보여주고 있으며 여러 학문의 분야에서도 이벤트를 다루고 있는 것으로 보아 이벤트가 아주 다양한 분야에 많은 영향을 미치고 연구되어지고 있음을 알 수 있다.

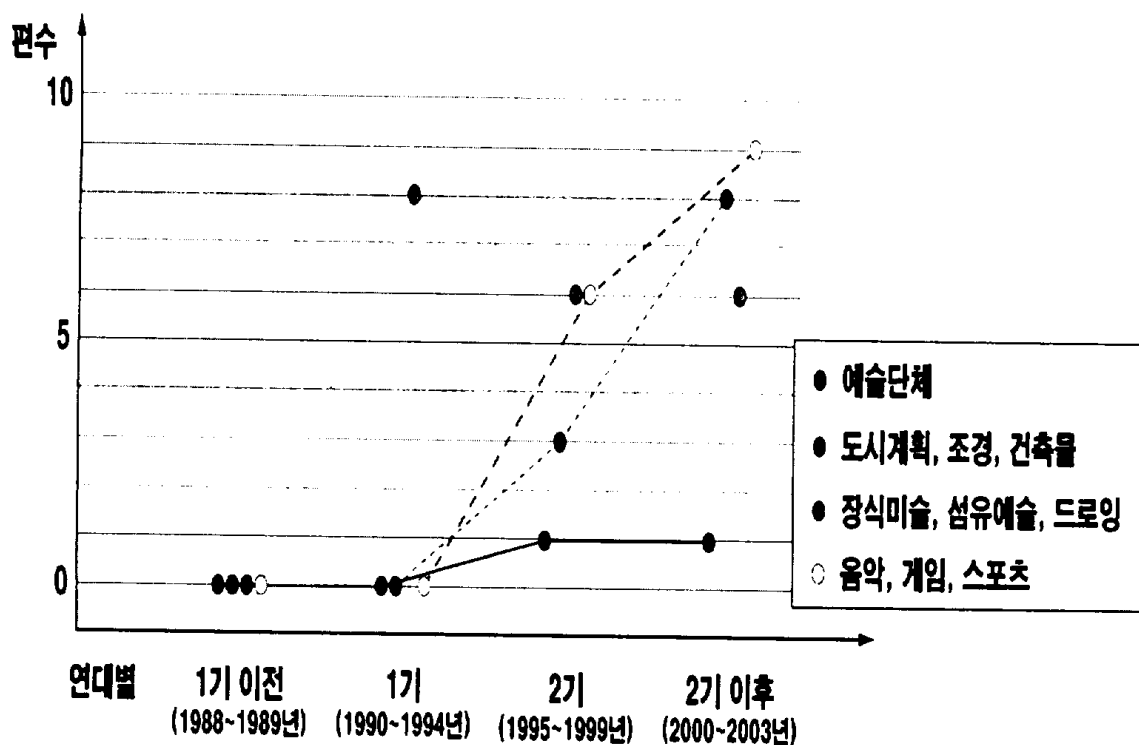
<표 16> 이벤트 연구논문 주제에 따른 연대별 분석표

발표년도 구 분		제 1 기 이전 (1988~ 1989년)	제 1 기 (1990~ 1994년)	제 2 기 (1995~ 1999년)	제 2 기 이후 (2000~ 2003년)	논 문 수	백분비 (%)
응 용 과 학	기계, 건축, 제조 및 컴퓨터 공학	1	3	18	31	53	22.3%
	호텔 및 외식산업 경영학	0	5	6	18	29	12.2%
	광고 및 홍보	0	8	6	19	33	13.9%
	계	1	16	30	68	115	48.3%
사 회 과 학	경제학	0	1	0	4	5	2.1%
	복지 및 행정학	0	1	7	8	16	6.7%
	교육 및 심리	0	1	3	0	4	1.7%
	관광	0	3	17	30	50	21.0%
	계	0	6	27	42	75	31.5%
예 술	예술단체	0	0	1	1	2	0.8%
	도시계획, 조경 건축물	0	0	3	8	11	4.6%
	장식미술, 섬유예술 드로잉	0	8	6	6	20	8.4%
	음악, 게임, 스포츠	0	0	6	9	15	6.3%
	계	0	8	16	24	48	20.2%
총 계 (%)		1 (0.4%)	30 (12.6%)	73 (30.7%)	134 (56.3%)	238 (100%)	100%

1) 예술분야 이벤트 연구논문 연도별 동향 분석 및 해석

도표 17은 예술분야의 이벤트 연구 논문의 연도별 발표 현황을 분석한 것이다.

장식미술, 섬유예술 및 드로잉 관련 연구논문이 제 1기에서 8편이 발표되어 90년대 초반에 활발한 연구가 이루어졌다. 그 후 제 2기에 발표 수가 6편으로 감소하였으나 제 2기 이후 시기에도 6편으로 꾸준히 연구되어 발표되고 있음을 알 수 있다.



<도표 17> 예술분야 이벤트 연구논문 연대별 발표 현황

도시계획, 조경, 건축물을 주제로 한 연구 논문은 제 1기까지는 연구가 이루어지지 않은 미개척 분야로 남아 있다가 생활수준의 향상에 따른 일반인들의 관심이 높아지면서 제 2기에 3편으로 연구가 시작되어 제 2기 이후 시기에는 8편으로 167%의 증가율을 보이고 있다.

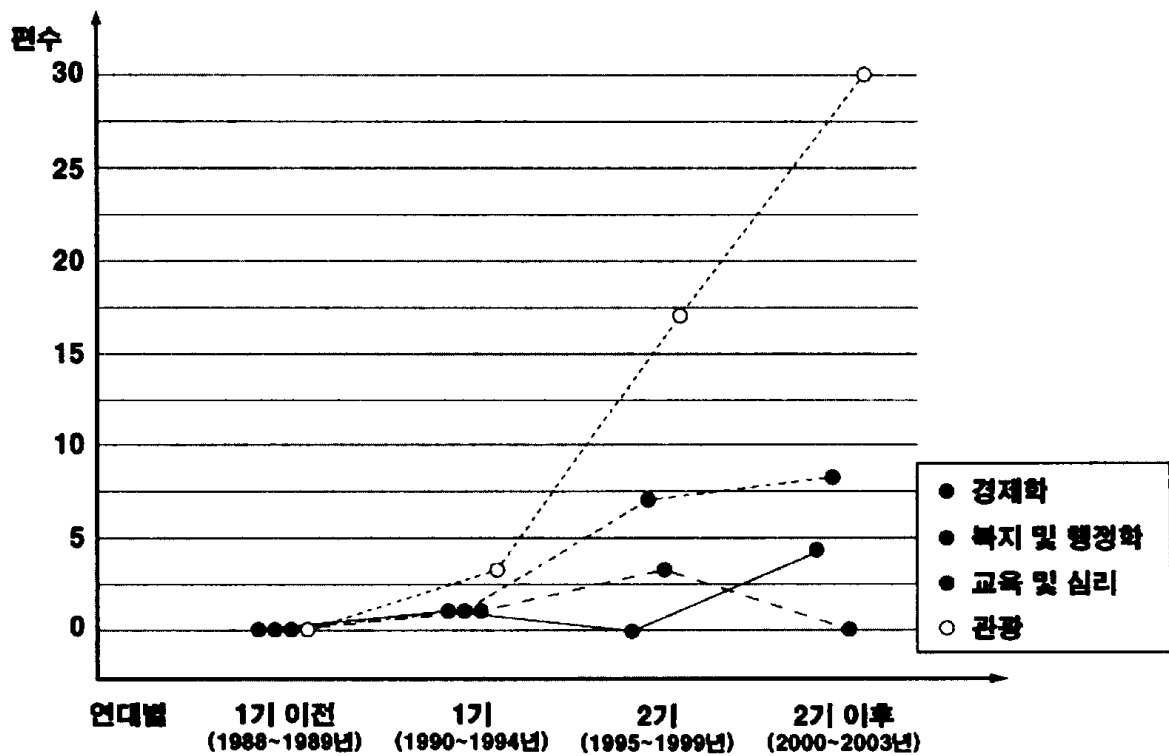
특히, 제 2기 이후 시기는 4년이라는 짧은 기간임에도 연구논문이 8편으

로 늘어 도시계획, 조경, 건축물 분야에서 이벤트에 대한 연구가 활발해지고 있다고 판단할 수 있다.

스포츠와 게임, 음악과 관련한 연구 분야와 관련한 이벤트 연구 논문은 1990년대 전무한 상태를 보이다가 제 2기에 들어 6편이 발표되었고 제 2기 이후 시기에는 9편으로 꾸준히 연구되고 있음을 알 수 있다.

2) 사회과학분야 이벤트 연구논문 연도별 동향 분석 및 해석

도표 18은 사회과학분야와 관련한 이벤트 연구논문의 연도별 발표현황이다.



<도표 18> 사회과학분야 이벤트 연구논문 연대별 발표 현황

사회과학분야에서 이벤트 연구가 가장 활발하게 진행된 분야는 관광분야로 꼽을 수 있다. 제 1기인 1990년대 초반부터 연구되기 시작한 관광분야

야는 제 2기에 16편으로 크게 증가하였고 제 2기 이후 시기에 30편으로 급속하게 증가하고 있음을 알 수 있다.

사회과학 분야의 한 부분인 복지 및 행정학에 관련한 연구논문은 제 1기부터 연구되기 시작하여 완만한 증가세를 보여주고 있다. 특이한 현상은 이벤트에 대한 연구 범위가 제 2기 이후 시기에 이르러 경제 분야로 까지 확장되어 연구 되어졌다는 것이다.

교육 및 심리에서 연구논문은 제 1기에서 1편의 연구가 이루어지다가 제 2기에 3편의 연구가 이루어졌다. 하지만 이 연구에서의 이벤트의 역할은 앞의 II장, 이벤트의 분야별 정의에서 언급된 심리학 분야에서 해석하고 있는 이벤트의 정의와 관련하여 이벤트가 해석되어진 연구 논문이었으며, 제 2기 이후 시기부터 현재까지는 연구논문이 발표되지 않았다.

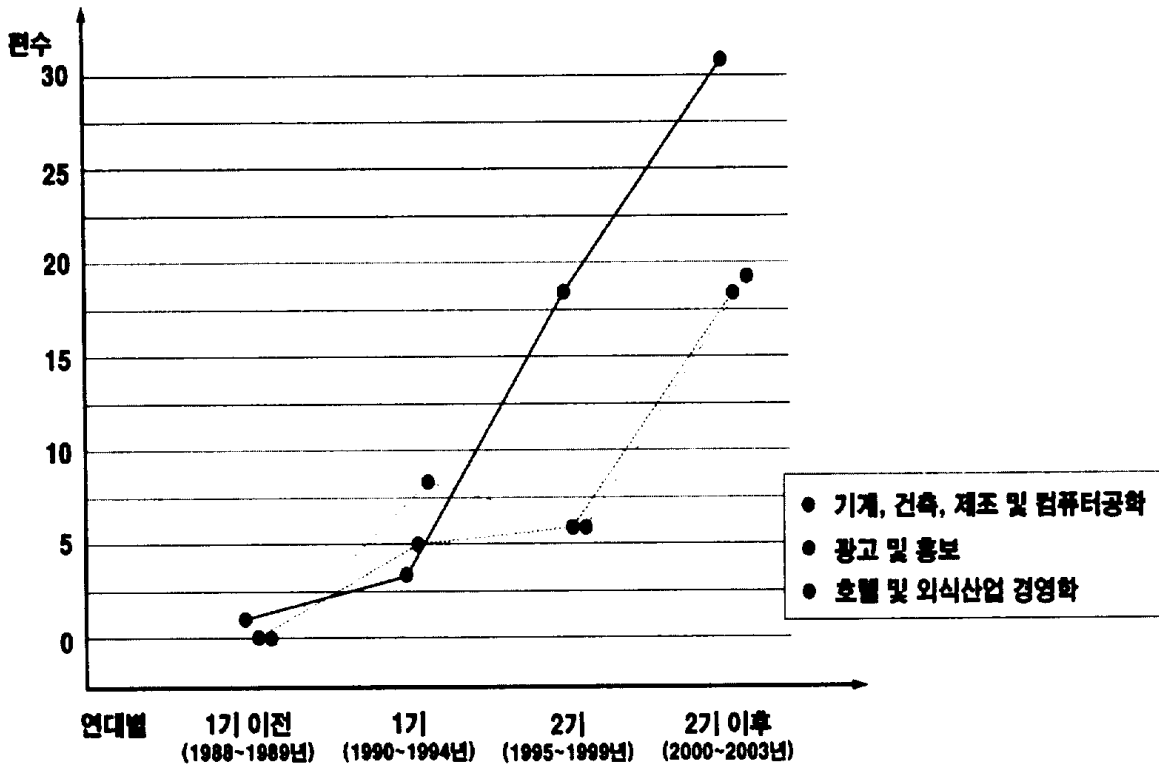
3) 응용과학분야 이벤트 연구논문 연도별 동향 분석 및 해석

도표 19는 응용과학분야의 이벤트 연구논문의 연도별 발표 현황을 나타낸 것이다.

응용과학분야의 이벤트 연구 경향은 앞에서 살펴본 예술분야나 사회과학 분야와는 달리 비교적 일찍이 연구가 시작되었음을 알 수 있다. 특히 분야별 이벤트 정의에서 보여준 컴퓨터 및 기술 분야에 관련한 이벤트 용어의 사전적 의미에 맞게 연구되어진 기계, 건축, 제조 및 컴퓨터공학과 관련한 연구논문들과 이벤트의 산업적 연구 분야인 광고 및 홍보, 호텔 및 외식산업 경영에 관련한 연구논문들이 균형적으로 함께 활발하게 연구되고 있음을 알 수 있다.

기계, 건축, 제조 및 컴퓨터공학과 관련하여 연구되어진 논문의 대부분은 컴퓨터와 관련한 연구논문이다. 제 1기 이전 시기에 발표된 단 한편의 연구논문을 시작으로 제 1기에 3편으로 소폭의 증가를 보이다가 제 2기에 들어 18편이 발표되었으며, 제 2기 이후 시기에는 31편으로 컴퓨터에서 이

벤트와 관련한 연구가 활발하게 진행되면서 응용과학 분야에서 발표된 이벤트 관련 연구논문의 46.1%라는 많은 비중을 차지하고 있다.



<도표 19> 응용과학분야 이벤트 연구논문 연대별 발표 현황

광고 및 홍보와 관련한 연구 논문은 제 1기부터 8편으로 본격적으로 활발한 연구가 진행되다가 제 2기에 6편으로 주춤거리면서 관련연구가 담보 상태에 있다가 제 2기 이후 시기에는 19편이 발표되면서 다시 급속히 증가하고 있음을 보여준다.

호텔 및 외식산업경영에 관한 연구논문 역시 제 1기에 연구되기 시작하였다. 제 1기에 5편이 발표되는 것을 시작으로 제 2기에는 6편이 발표되었고 제 2기 이후 시기에 이르러서는 18편이나 되는 많은 연구진행 현황을 보이고 있다.

2. 이벤트 연구논문의 연도별 발표 동향 분석 및 해석

1) 제 1기 이전(1988~1989년)

1980년대 후반 이벤트라는 용어가 연구논문 주제에 처음 등장하였다.

이때 사용된 이벤트의 시작은 산업으로서의 이벤트가 아니라 컴퓨터 분야에서 의미하는 이벤트의 용어의 원론적인 의미에 의의를 두고 학문적 정착용어로 사용된 이벤트 연구 논문이며, 그 외 연구논문은 전무한 상태이다.

2) 제 1기(1990~1994년)

1990년대 전반부터 이벤트를 소재로 한 연구 논문이 본격적으로 발표되기 시작하였다. 전체 238편 중 30편(12.6%)이 제 1기에 발표된 것으로 예술분야에서의 장식미술, 섬유예술, 드로잉관련 연구와 응용과학분야의 광고 및 홍보 연구논문이 각 8편(26.7%)씩 발표되어 제 1기 논문의 절반 이상을 차지하고 있다.

특이한 점은 제 1기에서 절반 이상을 차지하고 있는 광고 및 홍보 관련 연구논문과 장식미술, 섬유예술, 드로잉 관련 연구논문의 공통점을 찾을 수 있다는 것이다. 이들 연구논문의 주제는 대부분 이벤트를 산업으로 보고 기업의 판매촉진을 위한 광고와 홍보의 수단으로 활용한 연구논문임을 알 수 있다. 따라서 1990년대 전반의 이벤트 산업은 기업의 판매촉진을 위한 프로모션(sales promotion)⁹⁹⁾에서 시작된 것이라고 해석할 수 있다.

그 다음으로 호텔 및 외식산업 경영관련 연구논문이 5편 발표되었다.

99) 광고용어사전, 앞의 사전

프로모션(promotion) : 제품, 서비스, 아이디어 등을 고객들이 수용하도록 하기 위한, 광고, 인적판매, 공중관계, 판매촉진 등의 마케팅 커뮤니케이션 활동

호텔 산업은 지난 수년간 국가적인 지원과 육성 아래 '86 아시안게임'과 '88 서울올림픽'을 치르면서 전성기를 맞이하게 되었고 많은 국제회의를 유치하고 관광의 해를 맞이하면서 더욱 큰 성장을 하게 되었다. 특히 ASEM, 2002월드컵, 부산 아시안게임 등의 중요행사를 치르면서 호텔업은 자유경쟁 체제를 맞이하게 되었다. 그러나 최근 국내외 호텔의 급증과 경제적 위기를 통해 호텔간의 경쟁이 심화되었고 그 영향으로 호텔 산업이 침체되어 있어 호텔은 다양한 판촉 활동을 통해 관광객 유치에 부심하고 있는 실정이다.¹⁰⁰⁾ 따라서 호텔의 이미지 개선이나 이윤의 극대화를 위하여 관심을 갖고 연구하기 시작하였음을 알 수 있다.

3) 제 2기(1995~1999년)

이 시기에는 73편의 이벤트 관련 연구논문이 발표되어 지난 2기간 동안 31편이 발표된 것과 비교할 때 135.5%가 증가되었다. 특히, 눈에 두드러지게 증가를 보이고 있는 분야는 응용과학의 기계, 건축, 제조 및 컴퓨터공학과 사회과학분야에 속하는 관광관련 연구논문으로 제 2기에 발표된 연구논문의 47.9%를 이 두 분야가 차지하고 있다.

응용과학의 기계, 건축, 제조 및 컴퓨터 공학 관련 연구논문은 18편으로 2기에 발표된 연구논문의 25.7%를 차지하여 제 1기에서 나타난 3편의 연구논문에 비해 급격히 증가하였음을 알 수 있다.

제 2기에는 지난 2기간 동안 연구되지 않았던 도시계획 및 조경, 건축물과 관련한 연구가 나타나기 시작하였다. 이는 오늘날 도시와 도시 속의 건축은 많은 행위와 이벤트를 간직하며 끊임없이 생성, 소멸하고 있기 때문이다. 과거와는 달리 현대의 건축은 형태와 기능만으로 그 특징이 정해지지 않는 복잡하고 다양한 새로운 건축을 요구하며 현대 도시의 수많은 건축물들은 이제 단순한 기능들과 프로그램들로만 내재해서는 존재할 수가

100) 박원영, 「호텔 이벤트 속성 평가에 관한 연구」, 세종대학교 경영대학원 호텔경영 전공 석사학위논문, 1998, p.1.

없고 다양한 기능과 프로그램이 한 공간에 들어가는 복합적인 기능을 요구하는 시대가 되고 있기 때문에¹⁰¹⁾ 이렇게 다양한 문화적 이벤트의 수용을 위한 도시계획과 조경, 건축물에 대해 관심을 갖고 연구하기 시작한 요인이라고 볼 수 있다.

예술분야의 스포츠, 게임에 관련한 연구논문도 제 2기에 6편으로 처음 발표되었다. 지난 2기간 동안에 국내에서 치러진 '86 아시안게임'과 '88 서울올림픽'의 영향으로 우리사회에서 스포츠가 활성화되면서 스포츠 마케팅 분야의 연구가 활발해졌고 이러한 경향이 2000년대 초반까지 지속되면서 스포츠 분야가 이벤트의 중요한 한 분야로 자리 잡고 있음을 알 수 있다.

관광과 관련한 연구논문은 17편으로 1990년대 후반 이벤트 연구논문의 23.3%를 차지하였고 제 1기에 3편의 연구논문이 발표된 데 비해 연구 활동이 활발하게 진행되었음을 알 수 있다.

이는 1995년부터 지방자치제가 실시되면서 각 자치 단체장은 지역의 독특한 정체성을 확보하고 지역경제를 활성화시키기 위한 정책에 많은 관심을 두게 되었다. 이에 따라 각 자치단체들은 관광사업의 진흥을 위한 방안으로 비교적 적은 비용으로 커다란 지역적 파급효과를 제공하는 지역축제와 같은 관광상품을 도모하게 되면서¹⁰²⁾ 지역축제에 대한 관심과 연구가 활발히 진행됐기 때문으로 보이며, 이벤트를 관광과 접목시켜 해석하려는 인식이 날로 증가 하고 있음을 보여주고 있다.

4) 제 2기 이후(2000~2003년)

2000년대 초반 21세기에 들어서면서 이벤트 관련 연구논문은 134편으로 이벤트 연구논문의 56.3%가 이 시기에 발표되었는데 이는 지난 3기간에

101) 신명환, 「다양한 문화적 이벤트의 수용을 위한 복합문화센터 계획안」, 건국대학교 건설대학원 건축설계학전공 석사학위논문, 1997, p.2.

102) 윤자윤, 「이벤트 관광자원에 관한 연구/경주세계문화엑스포를 사례로」, 서울대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002, p. 2.

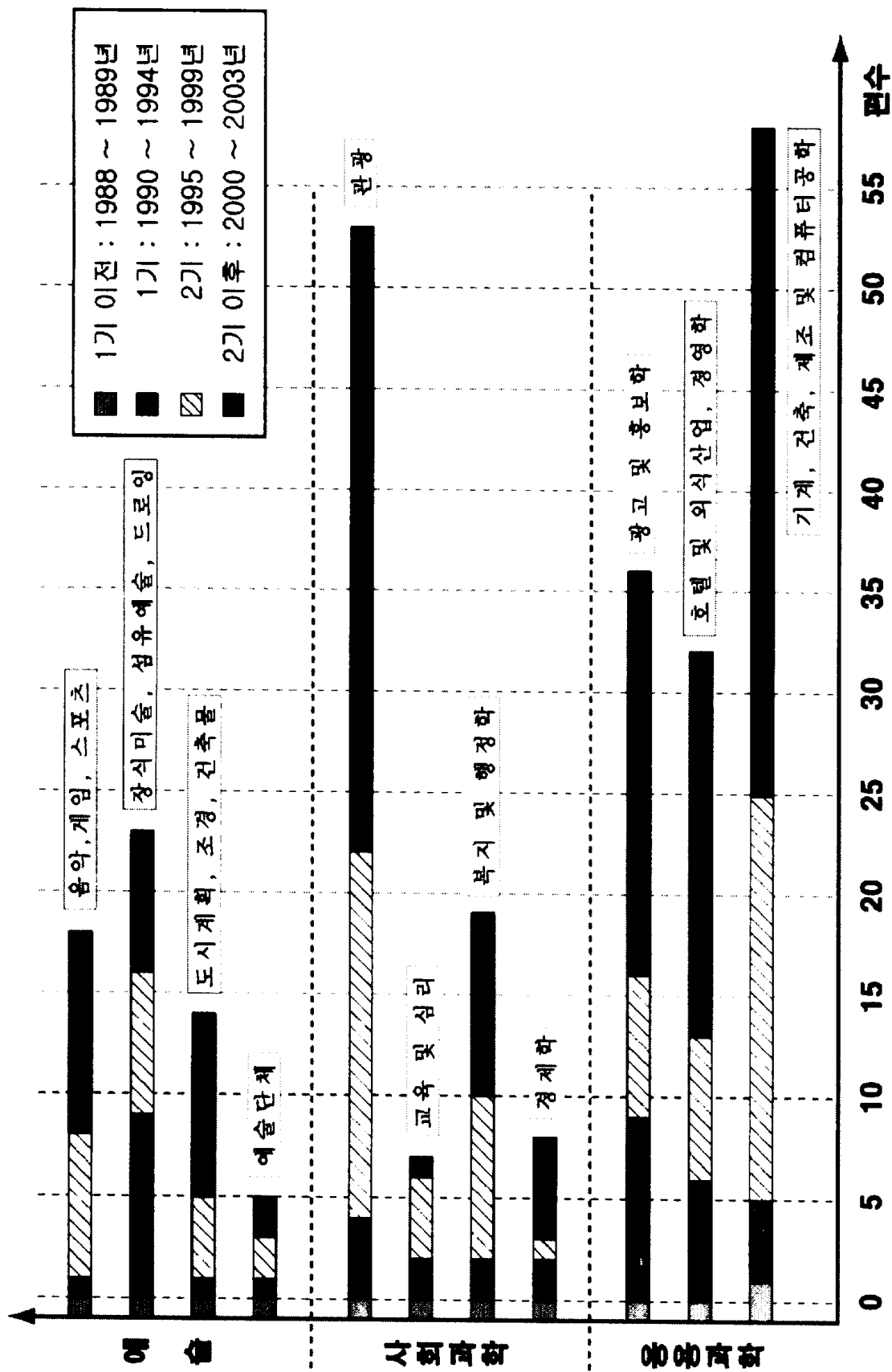
비해 양적으로 상당히 증가했음을 보여주고 있다.

2000년대 전반기에는 이벤트 관련 연구논문이 양적으로 증가함에 따라 모든 분야에서 전반적으로 연구가 활발하게 진행되고 있음을 보여준다.

특히 제 2기에서 두드러진 증가율을 보였던 응용과학의 기계, 건축, 제조 및 컴퓨터공학과 관련한 연구논문과 사회과학분야에 속하는 관광관련 연구논문은 제 2기 이후 시기에든 전체 연구논문의 약 45.5%의 비중을 차지하고 있다.

이벤트가 단순히 행사로 머무는 것이 아니라 행사를 통해 지역 경제를 활성화 하고 지역의 이미지를 개선할 수 있는 유용한 수단으로서 그 중요성을 더해가고 있음을 알 수 있다.

그 뒤를 따라 광고 및 홍보와 관련한 연구논문이 19편으로 지난 14.2%, 호텔 및 외식산업 경영관련 연구논문이 18편(13.4%), 음악 및 게임, 스포츠 관련 연구논문 9편(6.7%), 도시계획 및 조경 건축물관련 연구논문이 복지 행정학 관련 연구논문과 함께 각 8편(5.9%)씩 발표되었다.



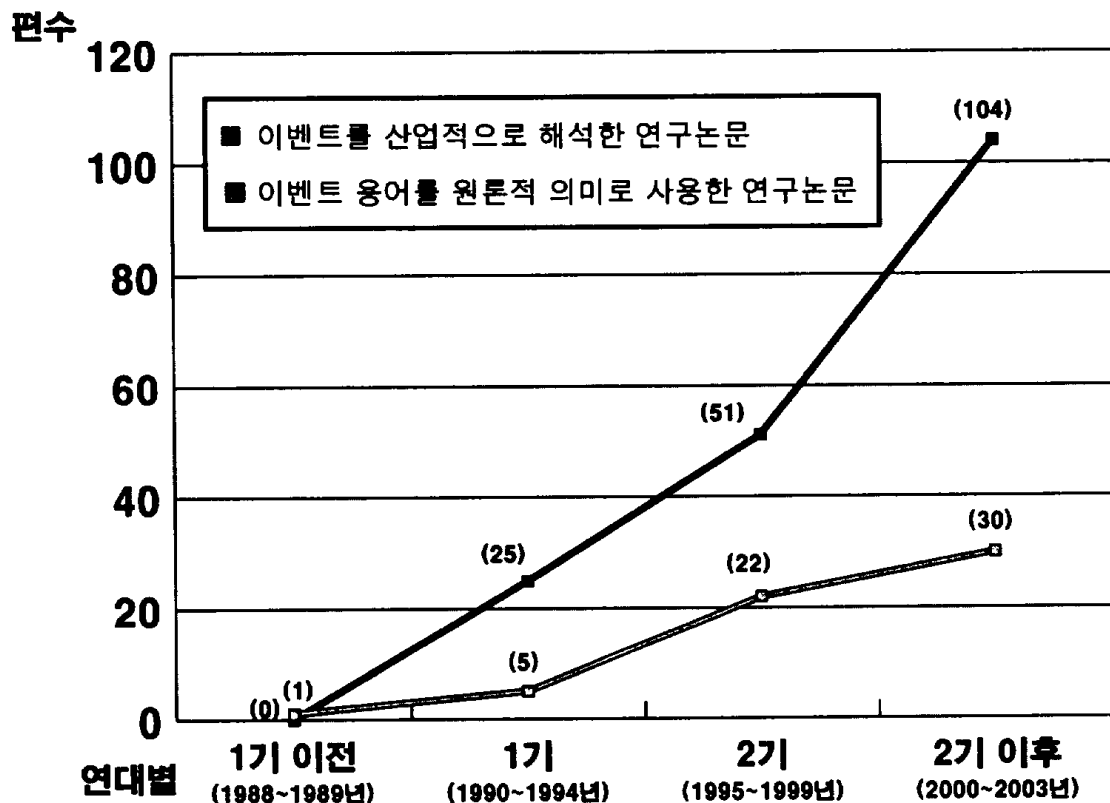
<도표 20> 이벤트 연구논문 주제에 따른 연대별 발표 현황 분석

3. 이벤트 연구논문의 이벤트 용어 활용범위 해석

이벤트 연구논문의 내용 분석결과 이벤트 용어의 활용범위를 크게 두 가지 성격으로 해석할 수 있다.

첫째, 이벤트 용어의 원론적 의미로 사용한 연구논문과 둘째, 이벤트를 산업적으로 해석한 연구논문으로 구분할 수 있다.

전체 238편의 연구 논문 중에서 180편(76.6%)이 이벤트를 산업으로 해석하여 활용된 연구논문이며 나머지 58편(23.4%)이 이벤트 용어를 원론적인 의미로 사용 즉, 각 분야의 전문적인 용어로 해석하여 사용한 연구논문이다.



<도표 21> 이벤트 연구논문 내용의 성격에 따른 구분

이벤트 관련 연구가 처음 연구되어진 1980년대 후반에 발표된 연구논문은 이벤트 용어를 원론적 의미로 사용한 연구논문이고, 이를 시작으로 제

1기에 와서 두 가지 성격의 연구논문들이 각각 25편과 5편씩 발표되었다.

제 1기 이전 시기에는 전무한 상태를 보인 이벤트를 산업적으로 해석한 연구논문은 제 1기에 와서 25편이나 발표되었다. 이벤트를 산업적으로 해석하여 본격적으로 연구되어진 때가 1990년대 초반임을 알 수 있다. 이에 못지않게 이벤트 용어를 원론적으로 사용한 연구논문도 5편으로 꾸준히 연구가 진행되었다.

제 2기에는 이벤트를 산업적으로 해석한 연구논문이 51편으로 제 1기에 비하여 104%의 증가율을 보였다. 이벤트 용어를 원론적 의미로 사용한 연구논문은 22편으로 이벤트를 산업적 해석한 연구논문에 비하여 양적으로는 적은 양의 수치를 보였지만 제 1기에 발표된 5편의 연구논문보다는 340%라는 엄청난 증가율을 보이고 있다.

제 2기 이후 시기에 발표된 이벤트 관련 연구논문은 134편이다. 그중 이벤트를 산업적으로 해석한 연구논문이 104편으로 77.6%를 차지하고 있어 21세기에 들어 대부분의 이벤트 관련 연구논문이 이벤트를 산업적으로 해석한 연구논문들 이고 이벤트 용어의 원론적 의미로 사용한 연구논문은 30편에 그쳤으나 이 분야 또한 꾸준히 연구가 지속되고 있음을 알 수 있다.

이 분석의 결과로 알 수 있는 것은 이벤트라는 용어가 원론적인 의미로 사용되는 것 에 그치지 않고 1990년대에 들어서자 이벤트를 하나의 산업으로 연구하기 시작하였음을 알 수 있다. 연구논문 발표편수의 증가량으로 보아 이벤트는 하나의 산업으로 앞으로 더욱 활발하게 연구 될 것으로 보여진다.

그렇다고 이벤트 관련 연구논문이 산업으로만 해석되어 연구되어지는 것은 아니다.

이벤트 관련 연구논문은 도표 21에서 보여주고 있듯이 앞으로도 이벤트 용어의 원론적인 의미로 연구되는 것과 이벤트를 하나의 산업으로 해석하여 연구하는 논문, 이렇게 크게 두 분야로 구분되어 꾸준히 연구될 것으로 보인다.

V. 결 론

본 연구에서는 이벤트 용어의 학문적 사용범위에 관하여 살펴보았다.

이를 위해 가장 기초적인 연구인 이벤트 용어의 사전적인 의미를 정리하여 이벤트의 본질적인 의미를 연구하였으며, 이벤트라는 용어를 연구논문의 주제어에 포함하고 있는 238개의 석·박사 연구논문을 분석하여 이벤트 관련 연구논문의 동향과 그 성격을 알아보았다.

국내 국어사전에서 표기하고 있는 이벤트라는 용어는 1975년 국내 삼성출판사에서 펴낸 ‘우리말 국어사전’에 처음으로 등장하면서 일반적인 의미로 사용되다가 2000년 국립국어연구원에서 펴낸 ‘새 표준국어대사전’에 이벤트라는 용어를 수록하면서 ‘사건(事件)’의 뜻으로 사용되다가 외래어로 정착되었다.

연구에서 알 수 있는 이벤트 용어의 사전적 의미의 연구 결과는 이벤트의 분야별 전문용어의 해석이다.

이벤트는 사전(Dictionary)에서 표기하고 있는 일반적인 의미 외에도 백과사전(Encyclopaedia) 및 용어해설사전(Glossary)을 통하여 그 의미의 역할과 기능에 따라 다양한 분야에 사용되고 있음을 알 수 있다.

스포츠, 컴퓨터공학, 물리학, 의학, 심리학, 수리통계학, 상업경제, 사회학 등 각 분야에서 이벤트를 학문적 정착용어로 사용하고 있으며, 국내에서는 이벤트를 현상적인 측면으로 해석하여 산업적 정의로 이벤트의 개념을 정립하고자 하는 노력을 보이고 있다. 특히 주목할만한 것은 스포츠 분야나, 사회학과 관련한 이벤트 용어의 정의는 사용하는 의미가 이벤트의 산업적 정의에 포함된다고 할 수 있다.

이벤트 관련 연구논문의 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 이벤트 관련 국내 석·박사 연구논문의 첫 발표는 1988년부터 시작되었다. 시대가 갈수록 이벤트 관련 연구 논문들이 양적으로 늘어나기

시작했고, 이벤트분야를 하나의 학문으로 연구하고자 하는 노력이 활발하게 진행되고 있음을 알 수 있다.

둘째, 이벤트분야 연구논문의 발표 수가 가장 많은 대학은 총 16편으로 경기대학교였다. 경기대학교는 1998년 4년제 대학으로는 처음 이벤트학과를 개설하여 정규교육과정 체계를 갖추었으며, 특수대학원이 아닌 일반대학원에 석·박사 과정을 개설하였다.

셋째, 이벤트분야 연구논문이 발표된 학문영역 및 전공별 발행 현황을 분석한 결과 80여개의 다양한 전공에서 비체계적으로 접근하고 있으나 관광 및 호텔 경영과 관련한 분야의 전공에서 가장 많았다.

넷째, DDC 분류법에 따라 이벤트분야 연구논문의 주제를 분석하였다. DDC 분류법에는 따로 이벤트 영역이 분리되어 있지 않다. 따라서 크게 응용과학분야와 사회과학분야, 예술분야로 나누어 분류할 수 있으며, 그 중 응용과학분야에 속하는 연구논문이 가장 많이 발표되었다.

다섯째, 이벤트 관련 연구논문을 연대별로 구분하여 연구논문의 동향을 분석한 결과이다.

1990년대 이전에는 컴퓨터 전문용어에서 정의하고 있는 이벤트를 소재로 단 1편의 연구논문이 발표되었을 뿐 그 외는 전무한 상태를 보이다가, 1990년대 전반인 제 1기부터 이벤트를 주제로 한 논문이 본격적으로 발표되기 시작하였다.

이벤트를 하나의 독립된 산업으로 해석하기 시작하면서 기업의 판매촉진을 위한 프로모션의 한 수단으로 활용하여 연구된 논문이 1990년대 이벤트분야 연구논문의 대부분을 차지하였다.

1990년대 후반인 제 2기에 발표된 이벤트 연구논문은 73편으로 지난 기간의 31편에 비하여 135.5%라는 큰 증가율을 보이며 양적으로 많은 성장을 이루었다.

특히, 눈에 두드러지게 증가를 보이고 있는 연구논문의 분야는 관광관련 연구논문으로 1990년대 후반 발표된 연구논문 전체의 47.9%를 차지하였는데, 이는 1995년 지방자치제가 실시되면서 각 지역이 경제를 활성화시키기

위한 정책으로 지역축제와 같은 관광상품을 도모하면서 지역축제에 대한 관심과 연구가 활발히 진행됐기 때문으로 보인다.

제 2기 이후 시기인 2000년대 전반에는 제 1기와 제 2기 보다 짧은 4년이라는 기간임에도 불구하고 전체 이벤트 관련 연구논문의 56.3%가 발표되어 21세기에 들어 이벤트 관련 연구가 활발하게 진행되고 있음을 보여준다.

여섯째, 총 238편의 이벤트 관련 연구논문은 이벤트 용어의 성격에 따라 크게 두 가지 형태로 구분할 수 있다.

이벤트 용어를 원론적인 의미로 사용한 연구논문과 이벤트 용어를 산업적으로 해석한 연구논문이다.

이 두 가지 분야는 시대가 갈수록 양적으로는 각각 103편과 58편이라는 많은 차이를 보이지만 그 양적 증가 추세는 어느 한쪽으로만 편중되는 현상을 보이지 않고 있다. 두 분야 모두 현재까지 꾸준히 연구되어지고 있으며, 앞으로도 두 분야에서 연구논문의 양적 증가는 계속되어질 것이다. 따라서, 이벤트용어의 원론적 의미로 연구한 논문과 산업적으로 해석한 연구논문 간에는 뚜렷한 구분이 필요할 것으로 보인다.

이벤트에 관한 총론이 있기에 앞서 각론이 먼저 연구되고 있는 현상을 보이는 우리나라 이벤트 산업의 현실에서 이벤트분야를 하나의 학문으로 체계화시키기 위해서는 국가나 지역차원에서 이벤트 산업에 대한 개념 규정이 무엇보다도 먼저 이루어져야 할 것이다.

국가나 지역차원에서 이벤트 산업을 담당하는 소관 기관을 두고 산업으로서 이벤트의 개념을 정립한 후 이벤트 산업의 범위를 규정하여 우리나라 이벤트 산업의 뚜렷한 정체성을 확보해야 할 것으로 본다.

본 연구의 한계점을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 국내 이벤트 관련 연구논문 중 이벤트가 어떤 의미로 사용되고 있는지 그 용어의 정의에 대한 선행연구가 없었기 때문에 연구 대상으로 삼을 자료를 취합하기가 어려워 본 연구자의 주관적인 견해로 분야를 나누어 이벤트용어의 정의를 정리할 수밖에 없었다.

둘째, 연구동향분석을 연구논문의 주제에 이벤트라는 용어를 포함하고 있는 논문만을 대상으로 삼았기 때문에 주제어에는 나타나지 않았지만 전체내용에서 이벤트분야를 연구한 논문은 접근하지 못했다는 점이다.

향후 연구과제로는 이벤트 산업의 범위가 정립된 상태에서 이벤트 산업에 관한 연구 동향을 구체적으로 재분석하는 것이 선결과제라고 생각한다. 그래야만 이벤트 산업에 관한 연구가 어떠한 방향으로 진행되어 왔고, 향후 어떠한 방향으로 흘러갈 것인지를 정확하게 진단하고 예측할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

국 내 문 헌

<단행본>

- 국립국어연구원 편, 표준국어대사전, 두산동아사, 2000.
- 남태우·이병기 공역, 윌리엄 암스(William Y. Arms) 저, 디지털도서관의 이해, 한국디지털도서관포럼, 2002.
- 높세울, 남영신 엮음, 훈+ 국어대사전, 성안당, 2001.
- 두산동아 사서편집국 엮음, (동아)새 국어사전, 두산동아사, 2001.
- 두산동아 사서편집국 엮음, (동아)프라임 英韓辭典, 두산동아사, 2001.
- 박은자·배순자·최은주, 인문과학정보론, 한국도서관협회, 1998.
- 신기철·신용철 저, 새 우리말 대사전, 서울문화사, 1974.
- YBM시사영어사전편찬실 편, 시사엘리트 영한사전, 시사영어사, 1997.
- 운평어문연구소 편, 뉴 에이스 국어사전, 금성출판사, 2002.
- 유형기, 신생영한사전(NEW LIFE KOREAN-ENGLISH DICTIONARY), 송문사, 1947.
- 이회승 감수, 민중서림편집국 편, (민중 옛센스)국어사전, 민중서림, 2001.
- 현병구, 물리탐사용어사전, 선일문화사, 1995.
- 한국관광공사, 이벤트 産業 活性化 方案, 한국관광공사연구부, 1994.

<논문>

- 기백석·오세만·김치정, 관상동맥 질환자의 생활사건 스트레스와 대처방식에 대한 연구, 神經精神醫學 제37권, 大韓神經精神醫學會, 1998.
- 김경래·이준희, 급성 심근 경색증에서 혈전 용해술이 Residual Ischemia와 Cardiac Event에 미치는 영향, 大韓應急醫學會誌 제6권, 대한응급학회,

1995

- 김경애, 국내 무용전문지의 매체적 특성과 역할에 관한 연구, 연세대학교 석사학위논문, 1998.
- 김인권, 이벤트·컨벤션에 관한 연구 / 부산지역을 중심으로, 경성대학교 논문집, 제22호, 2001.
- 김정로, 마케팅 커뮤니케이션 수단으로서 이벤트의 효과에 관한 연구 / 자동차회사의 제품출시 기념행사 사례를 중심으로, 연세대학교 석사학위논문, 2002.
- 박원영, 호텔 이벤트 속성 평가에 관한 연구, 세종대학교 석사학위논문, 1998.
- 박재윤, 접근방법을 중심으로 본 한국교육행정학 연구의 동향분석, 서울대학교 석사학위논문, 1983.
- 박희정·박태진, 중년기 여성 생활사건 스트레스와 우울에 관한 연구, 연구논문집 제5권, 인제대학교 지역사회의학연구소, 1998.
- 손은령, 상담회기 내 주요이벤트 전후의 상담과정에 관한 연구, 서울대학교 석사학위논문, 1994.
- 신명환, 다양한 문화적 이벤트의 수용을 위한 복합문화센터 계획안, 건국대학교 석사학위논문, 1997.
- 오승현, 시뮬레이션의 성능 향상을 위한 새로운 이벤트 리스트, 동국대학교 석사학위논문, 1999.
- 윤자윤, 이벤트 관광자원에 관한 연구 / 경주세계문화엑스포를 사례로, 서울대학교 석사학위논문, 2002.
- 이경모, 이벤트 학의 개념에 관한 연구, 관광경영학연구, 관광경영학회 제10호, 2000.
- 이재곤, 조직 동일시를 위한 기업이벤트 기획에 관한 연구/사내 PR이벤트(체육대회)를 중심으로, 관광경영학연구, 관광경영학회 제6호, 1999.
- 최광환, 광고전략 모델을 활용한 이벤트 전략 모델의 수립, 서강대학교 석사학위논문, 2001.
- 하성용, 韓國 이벤트 産業의 現況과 展望에 관한 研究, 경희대학교 석사학위논문, 1994.

<정기간행물>

- 월간 이벤트, 이사모, 2000. 10 ~ 2003. 12.

외 국 문 헌

- John P. Comaromi Editor · Julianne Beall, Assistant Editor · Winton E. Matthnews, Jr., Assistant Editor · Gregory R. New, Assistant Editor, Devised by Melvil Dewey, Dewey Decimal Classification and Relative Index, EDITION 20, NEW YORK, OCLC, 1989,
- 加藤有次 惟名仙卓 編, 博物館ハンドブック, 雄山閣, 1990.

인터넷 사이트

- <http://dictionary.cambridge.org/results.asp?dict=B&searchword=event>
- <http://dictionary.reference.com/search?q=event>
- <http://encarta.msn.com/encnet/features/dictionary>
- <http://ecodic.naver.com/search.naver?where=ecodic&query=event>
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Event>
- <http://foldoc.doc.ic.ac.uk/foldoc/foldoc.cgi?event>
- <http://mathworld.wolfram.com/Event.html>
- http://nedwww.ipac.caltech.edu/level5/Glossary/Glossary_E.html
- http://ultralingua.net/results.html?lookup_action=en|english|english&lookup_letters=event
- http://www.adic.co.kr/uw/dispatcher/dict/list_v20.html?mode=1&dict_id=&keyword=EVENT
- <http://www.allwords.com/query.php?SearchType=3&Keyword=event&goquery=Find+it%21&Language=ENG>
- <http://www.bluedic.com/bluedic.php3>

- http://www.cas.lancs.ac.uk/glossary_v1.1/prob.html#event
- <http://www.cnuce.pi.cnr.it/Butterfly/GlossarioE.html#RTFTtoC335>
- <http://www.eyefortransport.com/glossary/ef.shtml>
- <http://www.infoplease.com/ipd/A0430539.html>
- <http://www.korean.go.kr>
- <http://www.medterms.com/script/main/art.asp?articlekey=25406>
- http://www.myquickfind.com/dictionary/webdic_result.asp?word=event
- <http://www.m-w.com/cgi-bin/dictionary?book=Dictionary&va=event>
- <http://www.nanet.go.kr>
- <http://www.oasismanagement.com/glossary/>
- <http://www.onelook.com>
- <http://www.onelook.com/?w=%3Aevent&loc=cb>
- <http://www.rhymezone.com/r/rhyme.cgi?Word=event&org1=syl&org2=l&typeofrhyme=syn>
- http://www.smartlink.net/~martinh/ch_glos.htm#e
- <http://www.terms.co.kr>
- <http://www.uvm.edu/~dhowell/StatPages/Fundamentals/Glossary.html>
- <http://www.wh2000ttc.com.ne.kr/infotext3.htm>
- <http://www.wordsmyth.net/live/home.php?script=search&matchent=event>

부 록

1. 이벤트 연구 석·박사(학위) 논문 총람

제 1기 이전 : 1988~1989년

1988, 이벤트그래프 모의실험 모형화를 위한 컴퓨터 도구/신언석, 한국 과학기술원대학원

제 1기 : 1990~1994년

1990, 이벤트의 販賣促進 效果에 관한 연구 : 百貨店 이벤트를 中心으로/金敬淑, 中央大 新聞放送大學院

1990, 성능평가를 고려한 이산 이벤트 시스템의 관리 제어기 설계에 관한 연구/盧鉀善, 서울大 大學院

1990, 이벤트 프로모션에 있어서 그래픽 코디네이션 연구/金南虎, 弘益大 産業美術大學院

1991, 호텔의 效率인 PR에 관한 연구 : 서울地域 特級호텔의 이벤트 企劃을 중심으로/宋春弘, 慶熙大 經營大學院

1991, 기업이미지에 미치는 문화이벤트의 역할에 관한 연구 : 백화점의 문화이벤트에 대한 소비자들의 태도를 중심으로/李旭伊, 中央大 新聞放送大學院

1991, 부산지역 이벤트 관광자원 개발에 관한 연구/우석봉, 東亞大 大學院

1991, 복합상업공간의 계획과 디자인 방법에 관한 연구 : 디스플레이와 이벤트 디자인의 적용사례를 중심으로/河在慶, 梨花女大 大學院

1991, 기업 이벤트를 위한 환경디자인에 관한 연구/김미숙, 梨花女大 産業美術大學院

1991, 마케팅 커뮤니케이션 수단으로서 이벤트 디자인에 관한 연구 : 기업이벤트를 중심으로/김미정, 梨花女大 産業美術大學院

1991, 이벤트 공간의 영상 ILLUSION 효과에 관한 연구 : VOLVO 자동차 전시장을 중심으로/潘季蓮, 弘益大 産業美術大學院

1991, 기업의 판매촉진을 위한 전시 이벤트에 관한 연구/노정민, 서울大 大學院

1992, 판매촉진매체로서의 이벤트의 개념정립과 기능에 관한 연구/박나영, 延世大 行政大學院

- 1992, 企業의 效率의 新聞 弘報를 위한 이벤트 展開 方向 考察 : 百貨店 이벤트 報道 性向 分析 중심으로/鄭鍾仁, 高麗大 政策科學大學院
- 1993, 이벤트(Event)광고에 관한 연구 : 국내 특급 호텔을 중심으로/李寬植, 慶星大 産業大學院
- 1993, 기업이미지를 위한 이벤트 전략에 관한 연구 : 국내 3대 대기업을 대상으로/車慶蘭, 弘益大 産業美術大學院
- 1993, 이벤트 측면에서 본 民俗놀이의 시각적 상징성에 관한 연구 : 하회 별신굿놀이를 중심으로/洪贊碩, 弘益大 産業美術大學院
- 1993, 관광 이벤트 개발에 관한 연구 : 전통문화행사를 중심으로/최정순, 世宗大 大學院
- 1993, 기업PR전략으로서의 이벤트 연구/이인숙, 西江大 公共政策大學院
- 1993, 은행의 PR이벤트가 은행이미지 형성에 미치는 영향에 관한 연구/洪琴順, 中央大 新聞放送大學院
- 1993, 한국 이벤트산업의 발전 방향에 관한 연구/李承鉉, 高麗大 政策科學大學院
- 1994, 관광호텔 이벤트메뉴의 개선방안에 관한 연구/李鍾漢, 慶熙大 經營大學院
- 1994, 효과적인 기업커뮤니케이션을 위한 전시이벤트에 관한 연구 : 전문전시회를 중심으로/崔尹慈, 慶星大 大學院
- 1994, 한국 이벤트 산업의 현황과 전망에 관한 연구/河成容, 慶熙大 新聞放送大學院
- 1994, 이벤트 구동 방식에 의한 프레젠테이션 시스템의 설계 및 구현/이종훈, 光云大 大學院
- 1994, 기업이벤트를 위한 아이덴티티 디자인에 관한 연구 : 환경 이벤트 사례를 중심으로/柳錫昊, 國民大 大學院
- 1994, 상담회기내 주요이벤트 전후의 상담과정에 관한 연구/孫銀玲, 서울大 大學院
- 1994, 객체지향 소프트웨어 개발을 위한 이벤트 다이어그램의 설계 및 구현/장성철, 서울大 大學院
- 1994, 기업PR의 의의와 PR수단으로서 스포츠 이벤트에 관한 연구/余泳植, 成均館大 大學院
- 1994, 관광이벤트 개발 계획에 관한 연구/황인호, 京畿大 大學院
- 1994, 대형 이벤트 수요에 관한 연구/이천성, 京畿大 大學院

제 2기 : 1995 ~ 1999년

- 1995, 백화점 POP 광고에 대한 연구 : 동아·대구백화점 “정기세일” 이벤트를 중심으로/金基根, 嶺南大 大學院
- 1995, 한국 축제와 이벤트의 국제마케팅전략체계에 관한 연구/McGahey, Stan, 漢陽大 大學院

- 1995, 의사 이벤트를 사용한 결합 동시 시뮬레이션 알고리즘/朴竣佑, 慶北大 大學院
- 1995, 이벤트 중심 프로그래밍을 이용한 색채학습 시스템의 구현/이성익, 光云大 電算大學院
- 1995, 객체지향 프로그램에서의 이벤트추상화 표현에 관한 연구/李恩靜, 中央大 大學院
- 1995, 기업P.R 전략으로서의 이벤트 연구 : 국내 생명보험기업을 중심으로/김성태, 延世大 言論弘報大學院
- 1995, 관광 이벤트의 홍보전략에 관한 연구/진근영, 京畿大 大學院
- 1995, 이벤트·컨벤션의 효과적 운영을 위한 공간구성에 관한 연구/金銀珠, 慶星大 産業大學院
- 1996, 消費者의 店鋪 이벤트 情報探索活動에 관한 研究 : 專門店을 중심으로/成周和, 大邱大 大學院
- 1996, 우리나라 기업의 이벤트 실태에 관한 연구/홍성원, 京畿大 大學院
- 1996, 논리시뮬레이션에서 타이밍 오류검출과 효율적인 이벤트 큐에 관한 연구/劉承憲, 慶熙大 大學院
- 1996, 이벤트 특성에 따른 전략적 그래픽 디자인의 전개/李道訓, 弘益大 産業美術大學院
- 1996, 낙후지역 개발을 위한 지역사회자원 개발에 관한 연구 : 관광 이벤트 사업을 중심으로/崔容鐵, 崇實大 大學院
- 1996, 방송사의 사업다각화에 관한 연구 : 이벤트사업을 중심으로/전시교, 延世大 言論弘報大學院
- 1996, 文化觀光 이벤트로서의 濟州國際管樂祭 活性化 方案/李尚哲, 慶南大 教育大學院
- 1996, 이벤트 그래프 기반의 AMS 시뮬레이션 모델 개발 및 래더 다이어그램 생성 : 소팅 및 버퍼링 시스템을 중심으로/박정현, 韓國科學技術院
- 1996, 도메인 분석을 위한 상태-기반 이벤트 의미 정형화/李昌永, 忠北大 大學院
- 1997, 이벤트전문교육의 활성화방안에 관한 연구 : 전문가들의 인식조사를 중심으로/禹星華, 延世大 言論弘報大學院
- 1997, 관광이벤트 관련집단의 인식차이에 관한 연구 : 제주지역을 중심으로/朴恩兒, 京畿大 大學院
- 1997, 文化觀光이벤트産業開發 戰略에 관한 研究 : 地域文化觀光이벤트行事를 對象으로/鄭三述, 慶熙大 經營大學院
- 1997, Integrated Marketing Communication 전략으로서 프로모션역할에 관한 연구 : 이벤트, 다이렉트 마케팅을 중심으로/黃垠景, 慶熙大 新聞放送大學院
- 1997, 지방화시대의 관광이벤트 활성화 방안 : 수원시를 중심으로/趙成進, 檀國大 經營大學院
- 1997, 觀光産業 發展을 위한 觀光이벤트 活性化 方案 : 濟州道를 中心으로/康喆淳, 濟州大 行

政大學院

- 1997, 이벤트 다이어그램 애플릿의 설계 및 구현/潘鍾午, 江原大 大學院
- 1997, 이벤트 중심의 객체 지향 방법을 이용한 병리 검사 시스템 설계 연구/이영남, 光云大 電算大學院
- 1997, 슬라이딩 윈도우 기법을 이용한 이벤트 중심의 실시간 침입탐지 모델설계/權赫千, 國防大學院
- 1998, 호텔 이벤트 속성 평가에 관한 연구/박원영, 世宗大 經營大學院
- 1998, 마케팅 커뮤니케이션 수단으로서의 이벤트산업에 관한 연구 : 이벤트가 마케팅에 미치는 영향/조인숙, 韓國外國語大 世界經營大學院
- 1998, 다양한 문화적 이벤트의 수용을 위한 복합문화센터 계획안/申明煥, 建國大 建築大學院
- 1998, 대학상담에서 상담목표, 중요이벤트, 회기평가 간의 관계분석/권선미, 서울大 大學院
- 1998, 우선순위 큐 기반의 이벤트 채널을 이용한 원격 계측제어용 웹 서버 구조/文載喆, 慶北大 大學院
- 1998, 시뮬레이션의 성능 향상을 위한 새로운 이벤트 리스트/오승현, 東國大 大學院
- 1998, 觀光이벤트의 마케팅믹스 適用에 關한 研究 : 서귀포칠십리축제를 중심으로/夫素榮, 京畿大 大學院
- 1998, 이벤트 觀光訪問者의 滿足에 關한 研究 : 광주 비엔날레 케이스를 중심으로/李政憲, 漢陽大 大學院
- 1998, 작업동맹 수준에 따른 상담자의 언어반응과 내담자의 이벤트유형에 관한 연구/장정영, 大邱大 大學院
- 1998, 이벤트 캐릭터에 관한 연구/강승연, 淑明女大 大學院
- 1998, 일반 이벤트의식 조사를 통한 프로스포츠에 활용 방안 연구/남희은, 釜山大 大學院
- 1998, 기업의 스포츠 이벤트 스폰서십 전략에 관한 연구 : 필라(FILA) 코리아의 사례를 중심으로/유원영, 延世大 言論弘報大學院
- 1998, 해양스포츠 이벤트가 지역의 경제변동에 미친 영향 : 통영의 '바다로 세계로 축제'를 중심으로/임창수, 漢陽大 教育大學院
- 1998, 스포츠이벤트를 통한 지역사회의 경제변동에 관한 의식조사 : '97 동계유니버시아드대회를 중심으로/이호열, 漢陽大 大學院
- 1998, 자바를 이용한 CORBA 이벤트 서비스의 개발/정혜영, 蔚山大 大學院
- 1998, 분산 멀티미디어 응용을 위한 향상된 CORBA 이벤트 서비스의 설계/金燦權, 仁荷大 大學院

- 1998, 지방자치단체의 이벤트 활성화 방안/權善鎮, 檀國大 行政大學院
- 1998, 인천지역 문화예술 이벤트 활성화 방안에 관한 연구/崔元永, 仁荷大 行政大學院
- 1998, 地域 祝祭이벤트 活性化 方案에 관한 研究 : 광주비엔날레를 중심으로/李雨洙, 湖南大 行政大學院
- 1999, 비즈니스 시나리오를 활용한 업무요건 정의방법의 제시 : 이벤트 중심 접근방식/원지숙, 韓國科學技術院
- 1999, 교육 이벤트가 기업 이미지에 미치는 영향 연구/김경정, 建國大言論弘報大學院
- 1999, 국내 이벤트 하드웨어산업의 활성화 방안에 관한 연구 : 영상, 음향, 조명, 특수효과 분석을 중심으로/한소영, 延世大 言論弘報大學院
- 1999, 상담회기내 이벤트 발생유무와 즉시적 성과와의 관계/양수진, 全南大 大學院
- 1999, 램 쿨하스 건축의 이벤트 구조에 관한 연구/이자은, 全北大 大學院
- 1999, 분산시스템에서 CORBA를 기반으로 한 이벤트 서비스 기법/이경복, 群山大 大學院
- 1999, 분산 객체 브로커 내에서의 실시간 이벤트 처리방안 연구/윤은영, 淑明女大 大學院
- 1999, 다중 스레드 환경에서 이벤트 구동형 기법을 활용한 실시간 처리에 관한 연구/宋炳樺, 湖南大 大學院
- 1999, 기획전시 이벤트마케팅 연구 :레오나르도 다빈치 한국전을 중심으로/김찬형, 중앙대 예술대학원
- 1999, 地域再復興基劑로써의 文化이벤트에 관한 研究 : 서울시 인사동의 '차 없는 거리행사'를 중심으로/金 鎮, 서울시立大 大學院
- 1999, 문화이벤트 세계는 하나를 위한 홍보포스터 제작 : EXPO 2001 세계는 하나/이정민, 祥明大 디자인大學院
- 1999, 觀光이벤트 '98제주세계섬문화축제에 대한 濟州道民의 認識에 관한 實證的 研究/梁勝弼, 京畿大 經營大學院
- 1999, 이벤트旅行 商品開發에 관한 研究/李京模, 京畿大 大學院
- 1999, 이벤트관광으로서 안동 하회별신굿탈놀이의 문제점과 개선방안/송지준, 啓明大 大學院
- 1999, 관광 이벤트가 관광지 이미지에 미치는 영향에 관한 연구/홍수희, 東亞大 大學院
- 1999, 전남지역 이벤트관광의 특성과 변화과정에 관한 연구/秋明希, 全南大 大學院
- 1999, 스포츠이벤트가 무용문화변동에 미치는 영향/김은정, 漢陽大 大學院
- 1999, 이벤트 아이덴티티 프로그램에 관한 연구 :광주비엔날레 EIP를 중심으로/조장규, 조선대 대학원
- 1999, 국내기업의 환경 이벤트 심벌디자인에 관한 연구/오제근, 弘益大 産業美術大學院

- 1999, 이벤트와 링크에 기반을 둔 계층적 저작 모델/어성울, 亞洲大 大學院
- 1999, 춘천문화이벤트의 효율성 제고에 관한 연구 : 춘천국제마임축제와 춘천인형극제를 중심으로/홍봄내, 江原大 大學院
- 1999, 국제적 이벤트사업의 효과성 제고에 관한 연구 :국내 지방자치단체 주관 국제이벤트를 중심으로/김학철, 江原大 經營行政大學院
- 1999, 地方自治團體 이벤트事業의 實態分析과 活性化 方案/趙龍承, 嶺南大 行政大學院
- 1999, 지방자치단체의 스포츠이벤트를 통한 지역사회개발 방안/박용범, 中央大 大學院
- 1999, 대형 이벤트의 홍보전략에 관한 연구 :국내 대형 이벤트 사례 중심으로/김금하, 淑明女大 國際關係大學院
- 1999, 이형 시스템간의 공동 작업을 지원하는 이벤트 매핑 알고리즘/권영숙, 慶北大 大學院
- 1999, 호텔이벤트 이용특성에 관한 연구/진유정, 慶熙大 經營大學院
- 1999, 지역주민의 관광이벤트 인식에 관한 연구 : 제주도 왕벚꽃축제 참여집단을 대상으로/임태운, 제주대 경영대학원

제 2기 이후 : 2000 ~ 2003년

- 2000, 호텔 이벤트가 호텔 이미지에 미치는 영향에 관한 연구/서승윤, 부산대 경영대학원
- 2000, 호텔 식음료의 판매 활성화를 위한 이벤트 행사에 관한 연구/강용구, 세종대 경영대학원
- 2000, 관광이벤트를 통한 지역 특성화 및 이미지제고 방안에 관한 연구/김경현, 관동대 대학원
- 2000, 국내 자동차 회사의 온라인 이벤트 전략에 대한 연구/탁운태, 홍익대 광고홍보대학원
- 2000, 현대의 '이벤트' 개념의 건축적 의미와 특성에 관한 연구 :Bernard Tschumi의 '이벤트' 개념을 중심으로/이은경, 국민대 대학원
- 2000, 가상 공간상에서의 이벤트 경로 편집을 지원하는 3D-Space Integrator의 설계 및 구현 /박세원, 경원대 대학원
- 2000, 스포츠이벤트가 개최지역의 환경에 미친 영향 : '88서울올림픽대회를 중심으로/정동수, 한양대 대학원
- 2000, 지역이벤트를 통한 지역활성화 방안 :청도 소싸움 대회를 중심으로/이경재, 영남대 환경대학원
- 2000, 관광이벤트의 영향에 대한 주민의 인식조사연구 :99속초국제관광엑스포를 중심으로/황인옥, 강원대 대학원
- 2000, 이벤트관광이 관광지 이미지에 미치는 영향에 관한 연구 :서울 지역을 중심으로/서정

원, 경희대 행정대학원

2000, 문화관광이벤트 기획에 관한 연구 :담양 가사문화권을 중심으로/이영희, 세종대 대학원

2000, 지역이벤트 관광객의 시장세분화와 선택속성에 관한 연구 :10대 지역축제를 중심으로/
고호석, 세종대 대학원

2000, 지역축제 이벤트의 활성화 방안 :풍기 인삼축제 이벤트를 사례로/석웅수, 안동대 행정
경영대학원

2000, 우리나라 이벤트관광의 활성화 방안에 관한 연구 :지역축제의 국내·외 사례를 중심으
로/송정은, 중앙대 예술대학원

2000, 여수해양엑스포의 테마와 이벤트 특성에 관한 연구/문상옥, 호남대 경영대학원

2000, 동적 이벤트를 고려한 수주생산환경의 생산계획 및 통제시스템/하성일, 울산대 대학원

2000, 도시 공공공간내의 이벤트 관람행태에 관한 연구/원유철, 서울시립대 대학원

2000, 대기업의 스포츠 마케팅 전략에 관한 연구 :스포츠 이벤트 전략을 중심으로/김윤섭, 경
희대 체육대학원

2000, 스포츠정보망구축과 스포츠이벤트도입의 지역사회발전 효과분석/고영규, 한양대 대학원

2000, VRML의 이벤트 흐름을 위한 에디터/황충환, 건국대 대학원

2000, CORBA 이벤트 서비스를 이용한 멀티미디어 스트림 관리/남현순, 동국대 대학원

2000, 지역진흥전략으로서의 지역이벤트 산업에 관한 연구 :고양 세계 꽃 박람회의 사례중심
으로/장혜영, 단국대 대학원

2000, 지방자치단체 이벤트의 운영효율화 방안에 관한 연구 :고양 세계 꽃 박람회 사례를 중
심으로/이홍석, 충남대 행정대학원

2000, 문화이벤트로서의 미술행사에 관한 연구 :광주비엔날레 중심으로/국호근, 호남대 대학원

2000, 분산 객체망 기반의 이벤트 관리 시스템 구현/김미선, 목포대 대학원

2000, 스포츠 이벤트 시설물의 입지와 주변지역 개발과의 연계방안/이봉석, 서울대 대학원

2001, 패밀리레스토랑 이벤트의 고객만족도에 관한 연구/김정경, 세종대 대학원

2001, 스포츠이벤트 스폰서십이 기업이미지 및 이벤트 태도에 미치는 영향에 관한 연구/홍석
진, 건국대 대학원

2001, 효율적인 인터넷 마케팅 전략에 관한 실증적 연구 :웹사이트 방문률에 영향을 미치는
인터넷 이벤트의 제변수를 중심으로/최도준, 연세대 대학원

2001, 마케팅 이벤트가 기업가치에 미치는 영향에 관한 연구 :스포츠 이벤트를 중심으로/김
영기, 인하대 대학원

2001, 이벤트 관광자원에 관한 연구 :경주세계문화엑스포를 사례로/윤자윤, 서울대 대학원

- 2001, 지역이벤트의 기획·운영조직에 관한 연구 :전남지역을 중심으로/윤용성, 광주대 언론홍보대학원
- 2001, 지역 이벤트사업 활성화 방안에 관한 연구 :이벤트 기획담당자의 인식을 중심으로/이원희, 동국대 언론정보대학원
- 2001, 커뮤니케이션으로서의 이벤트에 관한 연구 :한국과 일본의 지역축제를 중심으로/주지현, 성균관대 언론정보대학원
- 2001, 인터넷 이벤트 배너광고의 메시지 연구 :메시지의 기만성을 중심으로/이상도, 한양대 언론정보대학원
- 2001, 이벤트 기반의 분산 컴포넌트 아키텍처 설계/이정원, 아주대 대학원
- 2001, 이벤트 관광형 지방개발사업의 타당성 평가에 관한 연구 : '99 하남국제환경박람회를 사례로/장경석, 서울대 환경대학원
- 2001, 지역이벤트의 관광효과분석에 관한 연구 :전주 국제영화제의 관광영향을 중심으로/김승겸, 경기대 관광전문대학원
- 2001, 스포츠이벤트관광자의 동기요인에 관한 실증적 연구 :한국·미국·일본 관광자 참여동기를 중심으로/이용철, 경기대 대학원
- 2001, 문화관광이벤트가 지역사회에 미치는 영향에 관한 연구 :경주세계문화 엑스포를 중심으로/최상수, 경기대 대학원
- 2001, 지역축제이벤트관광의 영향에 관한 연구/함영덕, 경기대 대학원
- 2001, 관광이벤트개발 정책에 관한 연구 :2000고양세계꽃박람회와 99하남국제환경박람회를 중심으로/박용민, 경희대 행정대학원
- 2001, 관광이벤트의 방문동기와 사후 이미지가 만족과 재방문 의도에 미치는 영향/권정택, 대구대 대학원
- 2001, 관광이벤트 참여자의 선택속성이 재방문 의사결정에 미치는 영향에 관한 연구 :부산 바다축제를 중심으로/서진우, 세종대 대학원
- 2001, 관광이벤트 참여동기에 따른 참여자의 만족에 관한 연구 :제주지역 한라산 눈꽃 및 유채꽃 축제를 중심으로/강학진, 제주대 경영대학원
- 2001, 지역활성화를 위한 관광이벤트 개발에 관한 실증적 연구 :관계마케팅 이론의 적용을 중심으로/김안태, 한남대 경영대학원
- 2001, 한·일 양국간 문화교류에 의한 관광이벤트 :2002년월드컵 한·일공동개최와 문화교류를 중심으로/가나이 노부요시, 호남대 대학원

- 2001, 관광이벤트를 통한 지역발전 촉진 방안 :광주·전남지역을 중심으로/정영이, 호남대 대학원
- 2001, 한국 패션산업과 패션이벤트의 상관관계에 관한 연구 :신 유통 패션몰과 패션쇼를 중심으로/김경숙, 한성대 예술대학원
- 2001, 이벤트 조경연출을 통한 기업이미지 개선에 관한 연구 :H백화점 및 테마공원 E랜드, L월드를 중심으로/김주돈, 상명대 대학원
- 2001, 재건축지역 환경이벤트 계획 :송파구 잠실동을 중심으로/김선래, 서울대 환경대학원
- 2001, 문화 이벤트공간으로서 정원전시축제 계획모델 방안 :밀레니엄공원 내에 도입사례를 중심으로/이정희, 서울시립대 도시과학대학원
- 2001, 지역사회개발을 위한 지방자치단체의 스포츠 이벤트 활성화 방안/김은숙, 대구대 대학원
- 2001, 스포츠 마케팅을 활용한 참여 스포츠 이벤트 활성화 방안/이일재, 전북대 대학원
- 2001, 이벤트 기반의 컴포넌트 결합 모델/한세훈, 아주대 대학원
- 2001, (An)Active event monitoring strategy for an efficient ECA rule management and its implementation into e-commerce service/이종희, 한국정보통신대학원대
- 2001, 기업이미지 제고를 위한 이벤트의 효과에 관한 연구 :대학생 국토대장정 참가자를 중심으로/김영진, 서강대 언론대학원
- 2001, 국제적 스포츠 이벤트의 PR전략에 관한 연구 :2002년 월드컵홍보 사례분석을 중심으로 /김동빈, 청주대 대학원
- 2001, JAVA RMI 비동기 이벤트 전달시스템의 설계 및 구현/남한석, 경북대 대학원
- 2001, 지역이벤트의 활성화 방안/이용일, 경북대 행정대학원
- 2001, 문화이벤트의 효율을 높이기 위한 Event Identity에 관한 연구 :국내의 전시형 문화 이벤트를 중심으로/장유리, 숙명여대 대학원
- 2001, 태권도의 관광이벤트화 방안에 관한 연구 :관광이벤트 마케팅 4P믹스를 중심으로/임연우, 우송대 국제경영·외국어대학원
- 2001, 효과적 CRM 수행을 위한 이벤트 기반 마케팅 기법 도입에 관한 연구/천강일, 한국과학기술원
- 2002, 외식산업 식음료 이벤트 속성에 관한 연구/박종훈, 경기대 서비스경영전문대학원
- 2002, 시간성의 개념을 통한 이벤트공간의 계획 :사직단공원을 중심으로/김기삼, 경기대 건축전문대학원
- 2002, 대형 판매점의 이벤트에 대한 소비자의 태도에 관한 연구 :대구지역 대형 패션 쇼핑몰 이용자를 대상으로/장윤열, 경주대 대학원

- 2002, 지역주민의 지연성이 메가이벤트에 대한 인식과 협력의사에 미치는 영향/박미정, 동아대 대학원
- 2002, 부산지역 해양관광이벤트의 개발방향 :지역주민 인식수준과 만족도를 중심으로/박진희, 영산대 호텔관광경영대학원
- 2002, 이벤트 스폰서십을 활용한 브랜드 확장에 관한 연구/남상욱, 한국외국어대 대학원
- 2002, 국제이벤트가 국가이미지에 미치는 영향에 관한 연구 :2002년 월드컵을 중심으로/윤진영, 세종대 대학원
- 2002, 스포츠 마케팅 종사자의 이벤트 프로모션 평가에 관한 연구 :한국 프로스포츠 구단을 중심으로/조정환, 경주대 대학원
- 2002, 전시형 이벤트 관점에서 본 견본시의 효과적 운영 방안에 관한 연구 :국제 방송·영상·음향·조명 기기 전시회를 중심으로/문경주, 광주대 언론홍보대학원
- 2002, 마케팅 커뮤니케이션 수단으로서 이벤트의 효과에 관한 연구 :자동차 회사의 제품출시 기념행사 사례를 중심으로/김정로, 연세대 언론홍보대학원
- 2002, 네트워크 가상환경을 위한 이벤트 분배 시스템/김영호, 건국대 대학원
- 2002, 내용기반 이벤트 통지 서비스에서의 효율적인 이벤트 매칭/원준희, 아주대 대학원
- 2002, 가변 지속시간을 갖는 이벤트 기반 원격제어/박준영, 한양대 대학원
- 2002, 이벤트를 고려한 효과적인 세마포어 구현 알고리즘에 관한 연구/한기희, 한양대 정보통신대학원
- 2002, 스포츠이벤트관광이 지역사회에 미치는 영향에 관한 연구/강성관, 경기대 대학원
- 2002, 백강구전쟁 이벤트 관광화 방안/이찌무라이꾸꼬, 공주대 대학원
- 2002, 이벤트축제 특성에 의한 비교연구 : 안동 국제탈춤 페스티벌과 청도 소싸움축제의 비교/김근우, 동국대 사회과학대학원
- 2002, 관광이벤트의 매력속성이 관광객 만족 및 재방문에 미치는 영향/정하운, 동아대 교육대학원
- 2002, 온라인과 오프라인 통합을 위한 전시이벤트 연구/정미령, 국민대 테크노디자인전문대학원
- 2002, 이벤트성 패키지디자인을 통한 브랜드 인지도 향상에 관한 연구 :20대 구매층을 타겟으로/이정민, 한양대 산업경영대학원
- 2002, 패션이벤트 기획에 관한 연구 : 패션쇼를 중심으로/이기열, 홍익대 산업미술대학원
- 2002, 소비자 행동분석을 통한 무술 이벤트의 발전방안에 관한 연구/이재돈, 경희대 체육대학원
- 2002, 스포츠 이벤트 촉진 방안에 관한 연구/박진우, 성균관대 대학원

2002, 스포츠 이벤트 참가에 따른 기업 이미지 분석/이창민, 한양대 대학원

2002, 분산 객체 환경의 이벤트 필터링 채널 설계 및 구현/채영진, 강원대 대학원

2002, 이벤트 기반 축구 비디오 모델링/문 경, 군산대 교육대학원

2002, 통합 보안 시스템 구축을 위한 보안 톨의 이벤트 통합에 관한 연구/임성수, 서강대 정보통신대학원

2002, 고객 정보 및 이벤트를 이용한 개인화 이메일 자동 생성 에이전트 시스템/이광형, 숭실대 대학원

2002, 이동 클라이언트를 지원하는 이벤트 통지 서비스/정종윤, 아주대 대학원

2002, 이벤트 상관관계 모델 및 임계값 최적화를 통한 네트워크 장애관리에 관한 연구/오도은, 충남대 대학원

2002, 디지털 방송에서의 이벤트 추천시스템/김준형, 한국외국어대 대학원

2002, 이동통신 기업에서 이벤트홍보관의 서비스 만족도 및 고객충성도에 관한 연구/이용식, 광주대 언론홍보대학원

2002, 광고전략 모델을 활용한 이벤트전략 모델의 수립/최광환, 서강대 언론대학원

2002, 2002년 월드컵축구대회를 통한 국가 문화이미지 제고 방안에 관한 연구 :문화이벤트 및 프로그램 개발전략을 중심으로/이장협, 연세대 언론홍보대학원

2002, 이벤트의 IMC효과에 관한 연구 :국내기업의 통합마케팅 성공사례를 중심으로/조달호, 중앙대 신문방송대학원

2002, 지역 축제이벤트 활성화 방안에 관한 연구 :대전 사이언스 페스티벌을 중심으로/장세권, 한남대 지역개발대학원

2002, Structured Causal Graph에 기반한 이벤트 전개 모델/지세진, 경북대 대학원

2002, 이벤트 구동 군중 시뮬레이션을 위한 계층적 행동 생성 프레임 워크 장거리 달리기에서의 응용/오준규, 한국과학기술원

2002, 다중 네트워크 기반 침입탐지 시스템의 효율적인 이벤트 분석 시스템/신승우, 한국과학기술원

2003, 단체급식업체의 이벤트 마케팅 전략수행 실태조사와 참여속성요인 분석/강진경, 연세대 생활환경대학원

2003, 이벤트여행상품질이 관광객만족에 미치는 영향에 관한 연구/최승완, 경기대 대학원

2003, 축제이벤트 전문교육의 활성화 방안 연구/홍성일, 배재대 관광경영대학원

2003, 이벤트 서비스 품질과 만족간의 관계에 대한 연구:이벤트 유형별 비교를 중심으로/김한주, 부산대 대학원

- 2003, 상품 이벤트를 이용한 CRM 비즈니스 전략에 관한 연구/이미라, 숭실대 산업기술정보 대학원
- 2003, 스폰서 브랜드 개성과 스포츠 이벤트 개성 간의 상호 적합성/김은희, 경희대 언론정보 대학원
- 2003, 지방자치단체 주관 문화이벤트의 광고 캠페인 사례 연구/김승재, 홍익대 광고홍보대학원
- 2003, 원격 컴퓨터 사용자간의 순서화된 이벤트 공유기에 관한 연구/유영진, 목원대 산업정보 대학원
- 2003, 축구 중계 동영상에서 은닉 마코프 모델을 이용한 이벤트 검출 방법/이태연, 서강대 대학원
- 2003, 로봇 및 자동화기기를 위한 PVDF 촉각 이벤트 센서 실용화에 관한 연구/박성오, 영산대 컴퓨터정보통신대학원
- 2003, SMIL 2.0 문서 재생을 위한 이벤트 처리기의 설계 및 구현/김혜은, 인천대 대학원
- 2003, 실시간 멀티미디어 통신에서 이벤트 공유에 관한 연구/김종률, 한남대 대학원
- 2003, 보행자전용지구 계획요소에 관한 연구 :물리적 계획요소와 이벤트공간구성요소의 상관성을 중심으로/염인섭, 충남대 대학원
- 2003, 효과적인 문화 이벤트를 위한 EIP(Event Identity Program)에 관한 연구 :감성적 문화 이벤트 아이덴티티를 중심으로/김민지, 동덕여대 디자인대학원
- 2003, 과학이벤트 활성화 방안 모색을 위한 사례연구:대형 과학이벤트를 중심으로/김홍업, 중앙대 신문방송대학원
- 2003, 관광이벤트 홍보매체가 참여 의사결정에 미치는 영향에 관한 연구 :보령 머드축제를 대상으로/조봉희, 경주대 대학원
- 2003, 메가이벤트(Mega-event)의 경제적 파급효과분석에 관한 연구 :2002년 한일 월드컵을 사례로/이은정, 경희대 대학원
- 2003, 관광이벤트의 사전·사후 이미지와 만족, 추천의도에 관한 연구/강승구, 동아대 대학원
- 2003, 주제공원 이벤트가 방문객만족결정요인에 미치는 영향 : 대전엑스포과학공원을 중심으로/임명재, 배재대 대학원
- 2003, 지역주민의 관광이벤트효과 인식에 관한 연구 :제주지역을 중심으로/전석재, 제주대 경영대학원
- 2003, 메가이벤트 외래관광객의 저가숙박시설 이용 만족에 관한 연구 : 2002 한·일 월드컵을 중심으로/박정화, 한양대 대학원
- 2003, 지역사회 애착도가 스포츠이벤트에 대한 지역주민의 태도에 미치는 영향 :경남 창원

- F3 국제자동차경주대회를 중심으로/조혜경, 한양대 대학원
- 2003, 지역이벤트의 마케팅전략 방안에 관한 연구:체험마케팅의 활용 제안을 중심으로/이문희, 중앙대 예술대학원
- 2003, 직장이벤트 참여만족이 조직헌신에 미치는 영향/유규종, 단국대 대학원
- 2003, 지각도를 이용한 스포츠 이벤트의 이미지에 관한 연구/김상환, 서울대 대학원
- 2003, NT서버 실시간 이벤트 감시시스템의 설계 및 구현/박정진, 대전대 대학원
- 2003, HLA기반의 훈련용 시뮬레이션 시스템 구축 방안 연구 :이벤트 순서화 알고리즘을 중심으로/유진무, 연세대 대학원
- 2003, 유교문화권 문화관광자원의 이벤트 활성화 방안/송용규, 안동대 행정경영대학원
- 2003, 문화이벤트가 지역에 미치는 영향 연구 :부산국제영화제를 중심으로/임소원, 이화여대 대학원
- 2003, 지방자치단체의 관광이벤트 활성화 방안에 관한 연구 :SWOT 분석을 통한 지역축제 개선방안을 중심으로/임찬호, 한양대 지방자치대학원
- 2003, 지역이벤트의 홍보전략에 관한 사례연구 :광주김치축제를 중심으로/김태일, 광주대 언론홍보대학원
- 2003, 기업 이벤트의 마케팅 커뮤니케이션 기능과 역할에 대한 연구/안승현, 서강대 언론대학원

ABSTRACT

A Study on the Extent of Scientific Use of Event Terminology

Kim, Hee

Major in Fashion Events

Dt. of Fashion Arts & Design

Graduate School of Art

Hansung University

As it first appeared in a Korean dictionary in the middle of 1970s, the term of 'event' has been used in a general sense. Since then, it has not remained as a simple phenomenon, but it has been discussed as a field of industry, having been placed in a vivid attempt of scientific positioning.

Although it has been discussed as a field of industry, its industrial scope has not been defined domestically yet, and there is no governmental agency that takes full charge of it so far. Furthermore, its basic conception has not been established yet, but event industry related academic courses have been mushroomed at four-year universities, at graduate schools, and even at doctoral courses, needless to say at junior colleges.

Study literatures on the field of event that contains the term of

'event' in their subject and that have been presented in the Library of Congress as study articles from the late 1980s to 2003 are more than 230 in number.

Before examining 'event' as an industrial field, the investigator defines what the specific meaning of 'event is', and focuses on the actual state of event study by means of analyzing domestic event related master's theses and doctoral dissertations according to the themes. The purpose of this study, therefore, is to provide basic materials for the event associated studies of which focal point is to develop 'event' as a science.

Study findings are summarized as follows :

First, the results of analyzing the establishment of the term's basic conception show that 'event' has been defined as a field of industry, and that various fields of science, such as sports, computer engineering, physics, medicine, psychology, mathematical statistics, commerce and economy, social science, and so on, have their own definitions that are in harmony with their own roles and functions.

Second, beginning its first article on event to be publicized in the late of 1980s, the event related studies have been increased rapidly in number as the time went by.

Third, for the first time as a four-year university, Kyonggi University has opened a course of event not in a specialized graduate school but in a generalized one with master's- and doctoral courses in order to establish the industry of event as a science. This university has equipped with regular academic systems and published most articles among domestic academic circles—14 master's theses and 2 doctorate dissertations.

Fourth, the results of analyzing published articles by scientific fields and majors show that most of them came from those who were

majoring in tourism and hotel management, with regard to the tourism industry.

Fifth, total 238 event related study articles can be largely classified into two categories according to the usage of the term of 'event'. The first is to use 'event' by placing its significance in the principle meaning, while the other is to define and expound it industrially. This usage difference has appeared in a large number of articles—103 articles for the former and 58 for the latter. However, the tendency of increase is similar one another, continuously being studied from both aspects alike.

To systematize 'event' as a science by developing it as an independent industry, therefore, the conception of event industry must be established nationally and regionally first of all. In addition, there should be made a clear demarcation between articles in which the term of 'event' has been used in a principle sense and in which it is expounded industrially.

Since there were no precedent study articles on the definition of the term of 'event', it was difficult to collect study materials. Therefore, the investigator has classified the definitions of the term of 'event' by dividing them with study fields from her own subjective point of view. Also, this study could not reach such articles in which the term of 'event' was included not in their themes but in their contents, because study subjects were such articles in which the term of 'event' was included in their themes only.

A matter claiming prior settlement for the future study can be to reanalyze the trend of study on the event industry concretely after establishing the scope of it. By that only, it is possible to accurately diagnose and anticipate from which direction the study of event industry has come and to which direction it will go.