2014학년도 신입생 수시 2차 모집 논술우수자전형

<인문계> 논술고사 시험문제지 - 오후반

< 유의사항 >

1. 시험시간은 120분임.
2. 답안은 어문 규정에 따라 작성하고, 답안의 글자 수 제한은 없음.
3. 답안 작성 시 제시문 속의 문장을 그대로 쓰지 않도록 함.

◇ 아래 (가)~(바)의 제시문을 읽고 【문제 1】과 【문제 2】에 답하시오.

(가)

인터넷 게임은 e-스포츠로서 스포츠 영역의 하나로 자리잡았다. 청소년은 이를 시공간 제약을 덜 받는 여가·문화 활동이자 자아 실현의 중요한 장으로 인식하고 있다. 인터넷 게임은 쌍방향 소통이 가능하여 게임 참여자들의 상호 작용을 높이는 특징이 있고, 하루가 다르게 변화하는 IT 및 멀티미디어 콘텐츠에 청소년들이 쉽게 적응하도록 만든다.

반면 청소년들의 인터넷 게임 과몰입과 중독은 잦은 지각, 결석, 가족과의 마찰, 일상의 친구 관계 소홀, 학업 성적 저하 등 여러 문제를 낳고 있다. 또한 게임은 청소년 수면 부족의 주요한 요인이 될 수 있다. 실제 고등학교 1학년은 5.9시간, 고등학교 2학년은 5.6시간을 자는 것으로 조사되었다. 게임 중독자의 뇌는 마약 중독자의 뇌와 비슷하다는 연구 결과도 있다.

(나)

우리 나라 「청소년보호법」은 게임물 제공자가 16세 미만의 청소년에게 밤 12시부터 오전 6시까지 인터넷 게임을 제공하지 못하도록 규정하고 있다. 최근 국회에서는 마약, 도박, 알코올 중독과 함께 인터넷 게임 중독을 예방·치료하고 중독 폐해를 방지·완화하기 위해 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안」(일명 '게임 중독 예방법')이 발의되어 현재 찬반 논의가 진행되고 있다. 동 법안에서 중독이란 "알코올, 마약류, 인터넷 게임 등 미디어 콘텐츠, 그 밖에 중독성이 있는 각종 물질과 행위 등을 오용·남용하여 해당 물질이나 행위에 신체적·정신적으로 의존하고 있는 상태"를 말한다. 동 법안은 관계 중앙 행정 기관의 장으로 하여금 중독 폐해를 예방하기 위하여 중독 물질 등의 생산·유통·판매를 적절하게 관리하기 위한 시책을 마련하도록 하고 있다.

인터넷 중독과 게임 중독의 양상은 각국마다 차이가 있으며 이에 대한 국가의 개입 수준도 다양하다. 미국은 민간 위주 예방 활동과 중독 치료를 지원하고 있다. 학부모 단체는 직접 유해 여부를 검토하여 그 정보를 공유하고 있으며, 하버드 의대에서는 인터넷 중독 예방 교육, 학교 대상의 예방 사업 등을 벌이고 있다. 정부 부처와 민간 기구의 상호 협력 관계를 강조하는 영국은 인터넷 중독과 관련된 업무를 관장하는 온라인보호센터와 국립중독센터를 설치하여 청소년의 올바른 인터넷 사용을 유도하고 있다. 베트남은 청소년 대상의 인터넷 게임 규제 정책은 물론이고, 각급 학교의 행정직을 포함한 일반 교직원, 교사들도 온라인 게임, 특히 폭력과 선정성을 조장하는 게임을 하지 못하도록 하였으며, 저녁 10시부터 다음날 오전 8시 사이의 게임 서비스 제공을 금지하였다.

<뒷장에 계속>

(다)

(다-1) 보건복지부는 2009년에 인터넷 중독으로 인한 사회적 비용을 최대 2조 1,796억 원에 이르는 것으로 추산하였고, 앞으로 이 비용이 빠르게 증가하여 장차 심각한 국가 경쟁력 저해 요소가 될 것으로 예측하였다. 규제를 통해 이 비용을 줄이는 것이 국가적 과제라는 것이다.

(단위 : 원)

	중독 자체 비용(A)	사전예방・사후대응 비용(B)	총계(A+B)
유・무형 직접비용(C)	• PC방 이용료: 2,800억～4,900억 • 범죄 발생 비용: 250억～970억	• 치료 및 상담 비용: 56억～111억	최소 3,106억 최대 5,981억
유・무형 간접비용(D)	• 인적 자본 저하 비용: 4,680억～1조 5,720억	• 정책 수립・집행 비용: 95억	최소 4,775억 최대 1조 5,815억
총계(C+D)	최소 7,730억 최대 2조 1,590억	최소 151억 최대 206억	최소 7,881억 최대 2조 1,796억

(다-2) 게임 산업은 꾸준한 성장세를 이어가고 있는 고부가가치 산업이자 수출 유망 산업이며 창조경제의 한 축이다. 2012년 국내 게임 시장 규모는 전년도 8조 8,047억 원에서 10.8% 성장한 9조 7,525억 원이었으며 2013년의 게임 시장 규모는 10조 원 돌파가 확실시 되고 있다. 2012년 온라인 게임의 수출 규모는 2조 5,464억 원이었으며 종사자는 9만 7천여 명에 이르고 있다. 만약 게임 산업이 마약과 같은 중독 유발 산업으로 규제되면 관련 산업의 위축과 함께 고용 유발 효과도 기대할 수 없게 된다. 자국에서 중독물로 낙인찍힌 게임을 다른 국가에 수출하는 것에 대한 윤리적 문제도 야기된다.

(라)

(라-1) 헌법은 행복추구권을 기본권의 하나로 규정하고 있다. 자유권은 개인이 국가 권력의 간섭이나 침해를 받지 않을 권리이나 다른 기본권과 마찬가지로 타인의 권리와 보호할 가치가 있는 이익을 침해하지 않는 한에서 인정된다. 평등권은 '같은 것은 같게, 다른 것은 다르게' 대우하는 평등의 원칙에 따라 국가의 법 제정, 해석, 집행 시에 기준이 되지만 합리적인 차별은 평등권 위반이 아니다. 국가는 국가 안전 보장, 질서 유지, 공공 복리를 위하여 필요한 경우에 한하여 법률로써 기본권을 제한할 수 있다. 이 경우에도 명확성의 원칙, 과잉 금지의 원칙 등 기본권 제한의 한계가 준수되어야 한다.

(라-2) 법조문은 언어가 지닌 보편적 의미와 법률의 목적, 기능, 입법 배경 등을 고려하여 해석된다. 법 해석에는 법조문을 사전적 의미로 해석하는 문리 해석이 있으며, 그 외에 반대 해석, 확대 해석, 유추 해석 등이 있다. "실내에 구두를 신고 들어가지 마시오."라는 팻말이 있는 집에 구두를 신고 마당을 걸을 수 있다고 보는 것은 반대 해석이다. 운동화를 신고 들어가려는 사람을 제지한다면 구두라는 낱말을 신발이라는 의미로 확대 해석한 것이다. 팻말을 비웃으며 진흙이 묻은 맨발로 들어가는 사람을 못 들어가게 하려면 구두의 확대 해석만으로는 어렵다. 팻말 규정이 실내 청결 목적이기 때문에 이를 금지해야 한다고 보는 것이 유추 해석이다.

<뒷장에 계속>

(마)

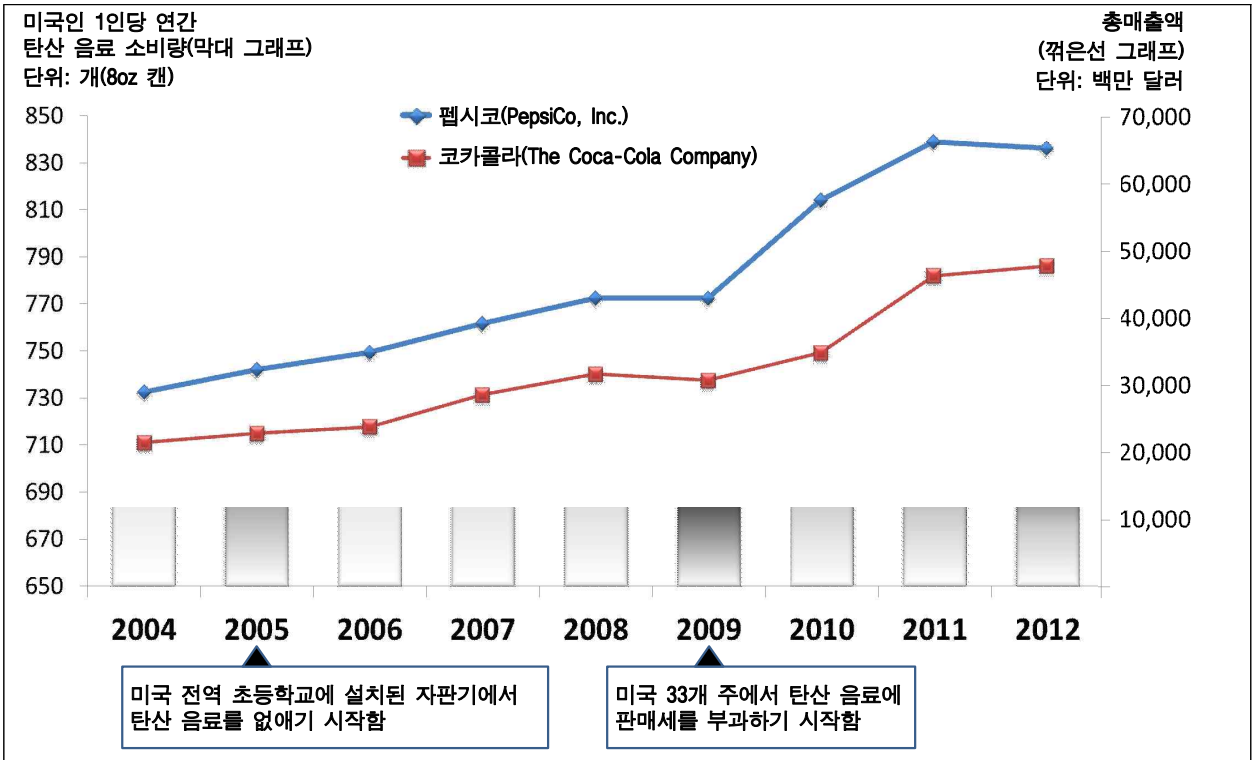
규제 강화가 시간 문제라면 남보다 앞서 규제를 경영에 반영하는 것이 현명한 조치라는 인식을 하는 기업도 있다. 선도적 혁신의 이점을 누릴 수 있다는 것이다. 펩시콜라를 생산하는 펩시코(PepsiCo)의 경우, 탄산 음료에 대한 비난 여론이 거세지자 신속히 주스, 스포츠 음료 등과 같은 비탄산 음료로 제품군을 다각화하고 다양한 혁신 조치를 취하여, 음료 시장에서 숙적인 코카콜라(Coca-Cola Company)와의 매출액 차이를 더 확대할 수 있었다. 전자 대기업 HP는 2002년에 유럽에서 판매량에 비례해 기업들에게 재활용 비용을 부담시키는 「폐전기·전자제품 처리 지침」이 곧 시행될 것이라는 정보를 입수하고, 규제 시행에 앞서 유수 전자 기업들을 규합하여 재활용 처리 전문 회사를 설립하였다. HP는 1억 달러 이상의 비용 절감 효과를 거두었으며 좋은 평판도 얻었다. 발상을 전환한 기업들은 규제를 새로운 사업 기회로 인식한다.

(바)

제품과 시장 영역을 구분하여 기업은 4가지 성장 전략 방향을 구상해 볼 수 있다. 첫째, 시장 침투 전략은 기존 제품과 기존 시장 영역에서 시장 점유율을 높이는 것이다. 둘째, 시장 개발 전략은 기존 제품으로 신시장을 개척하는 것이다. 셋째, 제품 개발 전략은 신제품을 개발하여 기존 시장을 공략하는 것이다. 넷째, 다각화 전략은 신제품을 개발하여 신시장을 개척하는 전혀 새로운 차원의 성장 전략이다.

시장 \ 제품	기존 제품	신제품
기존 시장	시장 침투	제품 개발
신시장	시장 개발	다각화

[그림 1]



< 탄산 음료 소비량 추이와 펩시코(PepsiCo)·코카콜라(Coca-Cola Company)의 총매출액 추이 >

<뒷장에 계속>

【문제 1】【지정문제 1】(배점: 40%)

(가)~(라)의 내용을 참조하여 게임 중독 예방과 게임 산업 규제에 대한 본인의 주장을 논리적으로 제시하시오.

【문제 2】【지정문제 2】(배점: 30%)

(마)를 참조하여 [그림 1]이 시사하는 바를 게임 산업 관점에서 설명하고, (바)를 참조하여 게임 산업의 지속적 성장을 위한 본인의 견해나 아이디어를 제시하시오.

【문제 3】(배점: 30%)

재화의 수요와 공급이 일치할 때 거래량과 균형 가격이 결정된다. 시장 기능이 제대로 작동하는 경우, 균형 가격이 곧 시장 가격이 된다. 그러나 가격 결정 과정에 정부의 가격 규제와 같은 시장 기능을 제한하는 새로운 요인이 출현할 경우, 시장 가격이 균형 가격과 다르게 결정될 수 있다.

○○소프트가 주력 상품으로 판매하는 게임 '삐용삐용'의 수요 곡선은 $Q_D(P_D) = 90{,}000 - P_D$, 공급 곡선은 $Q_S(P_S) = 10{,}000 + P_S$ 이다. 여기서 Q_D는 수요량, Q_S는 공급량, P_D는 수요 가격, P_S는 공급 가격이다. 수요량과 공급량은 0개~90,000개에서 결정되고, 가격은 0원~100,000원에서 결정된다.

게임 중독 예방을 위해 정부는 시장에서 판매되는 게임에 세금을 추가로 부과하는 법안을 준비하고 있다. '삐용삐용'에 부과되는 세금은 개당 20,000원으로 예상된다. 이를 공급 가격에 반영할 경우, 공급 곡선의 이동을 초래한다. ○○소프트는 추가될 세금을 모두 공급 가격에 반영하기로 하였다. 다른 모든 조건은 동일하다고 가정한다.

'삐용삐용'의 **세금 부과 전** ①균형 가격 ②거래량, **세금 부과 후** ③수요 가격 ④공급 가격 ⑤거래량을 구하시오. 그 다음 수요 곡선 및 공급 곡선을 가로축을 수량, 세로축을 가격으로 하는 그림으로 나타내고 ①~⑤의 결과를 그 그림에 표시하시오.

<끝>