

논술고사 문제지 (오후)

(인문계열) : 120분

모집단위		전형유형	논술우수자
수험번호		성명	

■ 일반 유의사항

1. 시험시간은 120분, 배점은 [문항 1]이 60점, [문항 2]가 40점입니다.
2. 답안을 구상할 때 문제지의 여백이나 문제지 내의 연습장을 사용하십시오.
3. 답안을 작성할 때 반드시 흑색 필기구만 사용하십시오(연필, 샤프 사용 가능, 사인펜 불가).
4. 답안을 정정할 때 원고지 사용법에 따르십시오(수정 테이프, 지우개 사용 가능, 수정액 불가).
5. **답안은 반드시 해당 문항의 답란에 작성하고, 답란 밖에는 작성하지 마시오.**

※ 답안지는 절대 교체할 수 없습니다.

■ 답안 작성 유의사항

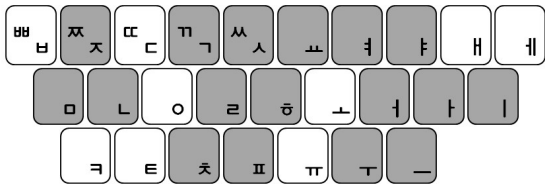
1. 제목은 쓰지 마시오.
2. 제시된 분량을 지키시오.
3. 제시문의 문장을 그대로 옮기지 마시오.
4. 논술문의 형식에서 본론에 해당하는 부분만 쓰시오.
5. 수험번호, 성명 등 신상에 관련된 사항을 답란이나 답안지의 여백에 드러내지 마시오.



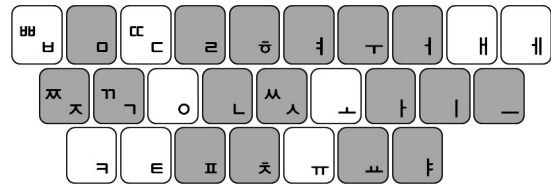
논술고사(인문계열)

■ 문항 1 [60점]

[논제] 아래의 그림처럼 현재 남북한의 자판은 서로 다르다. 남북통일이 되면 자판 문제에 관하여 <다음>의 두 정책 중 어느 쪽을 지지할지 하나만 택해 <조건>에 따라 논술하시오. (1,000±100자, 60점)



[남한의 자판]



[북한의 자판]

< 다 음 >

표준화

표준을 정하여 하나의 자판만 쓰도록 한다.

자율화

여러 자판 중에서 자율로 선택해 쓰도록 한다.

< 조 건 >

1. 서론과 결론은 쓰지 말고 본론에 해당하는 부분만 작성할 것.
2. 둘 중에 하나만 택하여 자신의 선택을 첫 문장에서 밝히고, 그 선택을 정당화하는 논거 두 가지를 제시문에서 찾아 제시하되, 두 개 이상의 제시문을 활용할 것.
3. 제시문을 활용하여 자신의 선택에 대해 예상되는 반론을 쓰고 이를 재반박할 것. 재반박은 제시문을 활용하지 않아도 됨.
4. 제시문의 문장을 그대로 옮기지 말 것.

< 제시문 >

(가) '표준'의 반대말은 '비표준'이고 '자율'의 반대말은 '타율'이다. 따라서 표준과 자율은 어휘 자체의 뜻만으로 보면 특별한 관계가 성립되지 않는다. 그런데 현실에서 이 말이 사용되는 상황을 살펴보면 배타적 관계가 성립되기도 한다. 특히 각각의 문제점을 잘 드러내 주는 단어를 첨가하면 그 관계가 더 명확해지는데 '표준의 폭력'과 '자율의 혼란'이 그것이다. 표준을 정하고 그것을 강요하게 되면 그것 자체가 폭력이 된다. 반대로 표준을 포기하고 자율적으로 결정하게 방치해 두면 견잡을 수 없는 혼란이 발생하게 된다.

표준은 공학자들과 기술자들에게는 너무도 중요하고 익숙한 말이겠지만 일반인에게는 다소 낯선 말이다. 그래도 이것을 말에 적용해 보면 쉽게 와 닿을 수 있는데 우리의 언어생활에 많은 영향을 미치는 '표준어'가 대표적이다. 표준은 기준이나 목표를 뜻하는데 이것이 '말'에 덧붙게 되니 표준어는 범접할 수 없는 존재처럼 보이게 된다. 그런데 이런 대접을 받는 표준어에 대해 몇 가지 질문을 던져 볼 필요가 있다.

표준어는 실재하는가? 표준어의 정의는 존재하지만 그 완벽한 실체는 어디에도 없다. 표준어가 '교양 있는 사람들이 두루 쓰는 현대 서울말'로 정의되고 있으니 이런 사람을 찾으면 될 것처럼 보인다. 그러나 그런 사람이 있을지라도 이 사람의 말이 곧 표준어는 아니다. 표준어는 유구한 전통을 가지고 있는 불변의 존재인가? 오늘날의 표준어는 1933년에 기초가 마련되어 1988년에 확정되었다. 그 사이 표준어에 대한 정의가 바뀌었고, 개별 어휘와 표현에 대해서는 종종 규정이 바뀌기도 했으니 불변의 존재도 아니다.

이러한 표준어가 절대적인 것으로 취급되면 여러 가지 문제가 발생할 수 있다. 표준어 이외의 말은 비표준어가 되어 버린다. 국가기관이 표준어를 정해 공표했으니 표준어를 쓰지 않으면 자신도 모르는 사이에 '규범 위반자'가 되어 버리기도 한다. 표준어 때문에 방언이 천대를 받고 사라지기도 하는데 이는 한국어의 자산이 줄어드는 것이기도 하다.

표준을 강요하지 않는 것은 자율을 허용하는 것이 된다. 그런데 자율이 적절히 조정되고 통제되지 않으면 '내 맘대로 한다.'라는 극단적인 상황까지 치달을 수 있다. 생산자가 표준을 무시하면 막대한 경제적 손실이 초래될 수 있다. 위도상 별 차이가 없는 땅덩어리 안에서 서로 다른 표준시를 쓴다면 막대한 불편과 혼란이 발생할 수밖에 없다.

표준을 말과 관련지어 살펴보았듯이 자율도 말과 관련지어 살펴보면 '표준어'의 대척점에 있는 것은 '개인방언'이 될 수 있다. 방언은 지역적 조건, 연령, 성별, 계급 등의 사회적 조건에 의해 형성되는데 모든 화자는 이러한 조건에 따라 개인방언을 형성할 수 있고 실제로 쓰기도 한다. 그런데 자율을 극단적으로 해석해 누군가 언어의 사회성, 역사성을 무시한 채 개인방언을 쓴다고 가정해 보자. 이 사람은 다른 사람과 원활히 소통할 수도 없을 것이며 모든 이들이 이런 식으로 말을 한다면 언어공동체는 유지될 수도 없다.

언어 문제에 대해 표준과 자율을 적용하면 딜레마의 상황에 빠지게 된다. 언어공동체의 원활한 의사소통을 위해서는 언어의 표준이 있어야 할 것으로 보인다. 그런데 이 표준을 누가 정하느냐에 따라 지역, 연령, 성별, 계급 등에서 사회적 약자인 이들이 소외된다. 그렇다고 언어공동체 구성원의 자율에 맡길 수도 없는 노릇이다. 저마다 제멋대로 말을 쓰게 되면 공동체의 소통은 기대하기 어렵다. 게다가 언어 순화를 위한 노력을 기울이지 않으면 '나쁜 말'이 '좋은 말'을 밀어내는 상황이 올 수도 있다.

고등학교 『국어』, 『사회』 활용

(나) 컴퓨터는 영어를 사용하는 미국에서 가장 먼저 개발되었다. 컴퓨터에서 문자를 구현하는 것은 필수적인데 운이 좋게도 영어는 26자의 알파벳만 있으면 된다. 알파벳은 대소문자를 구별하니 26×2의 알파벳, 0부터 9까지의 숫자, 그리고 몇 개의 특수부호만 처리하면 되어 문자 처리에 그리 어려움이 없었다. 그러나 컴퓨터에서 여러 나라의 문자를 구현해야 하는 상황이 되면서 문제가 발생했다. 특히 영문자와 숫자는 물론이고, 한글, 한자를 모두 써야 하는 한국에서는 훨씬 더 복잡한 상황이 전개되었다. 영어권에서는 128자면 모든 문자와 숫자, 특수기호 등을 표현할 수 있지만 한국에서는 턱없이 부족한 상황이 된 것이다. 알파벳처럼

한글도 ‘ㅎㄷㄱ’과 같이 풀어쓰면 그나마 상황은 쉽게 해결될 수 있지만 이는 적절한 방식은 아니었다.

한국의 공학자들은 이 문제를 해결하기 위해 여러 가지 방법을 시도했다. 기존의 128자로는 도저히 한글과 한자를 구현할 수 없으니 더 많은 문자 표현이 가능한 방법을 모색했다. 그리고 한글의 구성 원리에 맞게 초성, 중성, 종성의 조합으로 문자를 표현하려 노력했다. 컴퓨터상의 메모리 용량과 처리 능력은 기술 발전에 따라 자연스럽게 향상되니 가능한 한 한글의 특성에 맞게 많은 문자를 처리하려 노력했던 것이다.

이러한 노력이 성공을 거두어 나름대로 정착해 갈 무렵 정부 관계 당국에서 청천벽력과 같은 발표를 하게 된다. 2,350자의 한글만을 표준으로 정해 컴퓨터에서는 이 글자만을 쓰도록 한 것이다. 다른 말로 하면 컴퓨터에서 딱 2,350자 이외의 한글은 써서도 안 되고, 쓸 필요도 없다고 선언해 버린 것이다. 이렇게 하면 컴퓨터를 만드는 사람, 프로그램을 만드는 사람, 글꼴을 개발하는 사람들은 더 이상의 고민이 없어져 무척이나 편리하게 될 것처럼 보인다. 그리고 이를 관리해야 할 당국도 할 일이 없어진다.

그러나 이 일이야말로 지하에 계신 세종대왕이 통곡할 일이었다. 사람의 말소리는 물론 자연의 모든 소리까지도 적을 수 있도록 만든 한글이 갑자기 정해진 소리만 적을 수 있는 문자가 된 것이다. 초성, 중성, 종성의 조합으로 글자가 만들어지는 원리는 완전히 무시되었다. 고어(古語)는 고사하고 ‘똥방각하’의 ‘똥’이나 콜라 상표인 ‘펩시’의 ‘펩’도 컴퓨터에서는 처리되지 않는 상황이 된 것이다.

결국 정부의 이 조치는 우리 문자의 역사는 물론 컴퓨터의 역사에서도 크나큰 오점을 남기는 사례가 되었다. 기술의 발전을 믿고 한계의 극복을 위해 노력하는 개발자들의 다양한 시도를 믿었다면 이런 일은 일어나지 않았을 것이다. 합리성을 전혀 갖추지 못한 채 성급하게 공표된 표준의 폐해가 단적으로 드러난 사건이 아닐 수 없다.

고등학교 『국어』, 『경제』 활용

(다) 독일은 제2차 세계대전 이후 동독과 서독으로 분단되었다가 1990년 통일이 되면서 여러 가지 어려움을 겪었다. 구동독 시절의 재산권 문제, 동독 지역의 경제 재건을 위한 통일 비용 문제, 경제적 격차 및 갈등 해소 문제, 통일 과정에서의 불법 행위 청산 문제 등을 해결하는 데 많은 시행착오와 갈등이 발생하였다.

그러나 오랜 분단에도 불구하고 독일 통일이 비교적 순조롭게 진행될 수 있었던 데에는 동독과 서독이 통일 이전부터 동일한 TV 수신방식을 사용했다는 점이 큰 역할을 하였다. 같은 TV 수신방식 덕분에 두 사회의 문화가 완전히 단절되지 않았고, 사람들은 독일민족으로서의 공통점을 찾을 수 있었다. 만약 TV 수신방식이 같지 않았다면 통일 이후 어느 한쪽의 방송기와 TV 수상기를 전부 교체하는 데 따른 경제적 비용도 컸겠지만, 방송을 통해 얻을 수 있는 상호소통과 이해의 기반을 상실하는 데 따른 경제적 비용이 더 컸을 것이다. 동독과 서독 사람들은 같은 송수신방식의 방송이 있었던 덕분에 지리적 분단 상황에도 불구하고 사회문화적으로는 서로 단절되지 않은 채 상호소통의 기반을 구축할 수 있었다.

그렇다면 우리의 상황은 어떠한가? 현재 남한과 북한의 TV는 서로 다른 수신방식을 사용하고 있다. 남한의 TV로 북한 방송을 보기 어렵지만 북한 주민들도 남한의 TV 방송을 보기 어렵다. 케이팝을 비롯한 우리의 한류문화가 전 세계를 휩쓸고 있지만 지리적으로 가장 가까이에 있는 북한 주민들은 당국의 제재 때문이기도 하지만 TV 수신방식의 차이 때문에도 남한의 드라마나 가요를 보고 들을 수 없다. 그럼에도 불구하고 ‘알판’이라고 불리는 CD나 DVD를 통해 남한의 문화를 접하면서 남한 사회를 조금씩 이해하고 있다. 우리도 만약 동서독처럼 TV 수신방식이 같다면 상호이해가 증진되고, 상호교류를 위한 물꼬가 더 쉽게 트였을지도 모른다. 방송처럼 사회적 파장이 큰 매체일수록 통일을 대비한 단일화가 시급할 뿐만 아니라 이에 대한 전문적인 연구도 필요하다.

언어 면에서도 이와 비슷한 논리를 적용할 수 있다. 분단 이후 남북한은 각자의 언어정책을 시행해 왔고, 그 결과 맞춤법을 비롯한 어휘, 외래어 표기법 등이 상이하게 되었다. 예를 들면 남한 학생들에게 익숙한 ‘포물선’은 한자 그대로 해석하자면 물건을 던질 때 나타나는 선인데, 이것을 북한에서는 ‘팔매선’이라고 부른다. ‘돌팔매질’에 나타나는 ‘팔매’이니 던진 돌이 날아가면서 그리는 선을 ‘팔매선’이라 부르는 것이다.

두 단어는 표현만 다를 뿐 개념은 똑같다. 분단이 된 지 반세기가 더 지났으니 이러한 차이는 당연한 것으로 볼 수도 있지만 통일이 된다면 이것이 심각한 문제로 불거질 수도 있다. 통일 이후 남북의 학생 모두가 같은 수능능력시험을 치른다고 가정해 보면 금세 이해가 될 것이다.

이 점에서 최근에 남북한의 학자들이 다 같이 통일 준비의 일환으로 겨레말큰사전 편찬 작업에 들어갔다는 소식은 시사하는 바가 크다. 이것은 남북한의 학자들이 모여 남과 북의 말글 어느 한쪽으로 치우치지 않으면서도 통일 이후의 사회적 연대와 소통을 원활하게 할 공통의 지침을 마련하는 작업이기 때문이다. 겨레말큰사전에 참가하는 전문가들은 이 사전의 목적이 언어통일 차원을 넘어 민족 문화유산의 집대성에 있다고 입을 모은다. 이들은 남북한의 이질적인 말과 글을 아우를 수 있는 공통의 방법을 학문적으로 모색함으로써 향후 언어 이질성으로 인한 갈등을 완화하고 연대와 통합을 강화하는 데 이 모임의 취지가 있다고 밝혔다.

고등학교 『독서와 문법』, 『법과 정치』 활용

(라) 얼핏 보면 생물체는 진화를 거쳐 단순한 존재에서 복잡한 존재로, 미숙한 개체에서 성숙한 개체로 바뀌는 듯 보여 진화가 발전과 개선을 내포하고 있다고 여기기 쉽다. 생물체의 변이는 우연적인 사건이지만, 오랜 세월을 걸쳐 변이가 누적되다 보면 마치 누군가 의도를 가지고 특정 개체만을 선별해 낸 듯이 뛰어난 형질을 지닌 생물종이 살아남는 경우가 있기 때문이다. 하지만 이는 생물체의 진화가 '환경에 더 잘 적응한 개체가 선택되는 방식'으로 이루어져 왔기 때문에 일어나는 결과일 뿐, 애초에 그런 결과를 염두에 두고 만들어졌다는 뜻은 아니다.

다윈은 생물체에 일어나는 변이의 다양성에 주목했다. 유성 생식을 하는 생물체는 암수 유전자가 섞이는 과정에서 조금씩 다른 자손이 생겨난다. 이 자손은 각자 환경에 기대어 살아가기 시작하는데 그 가운데서 주변 환경에 조금 더 잘 적응한 개체는 살아남아 자신의 유전자를 후손에게 물려줄 가능성이 커진다. 초기에는 이 변이로 인한 차이가 거의 눈에 띄지 않을 정도지만 오랜 세월 동안 변이가 쌓이게 되면 어느 순간 눈에 띄는 차이가 나타나게 되고 그것이 생물종의 특징으로 자리 잡게 된다.

다윈은 이러한 변이가 쌓여 점차 환경에 더 잘 적응된 방식으로 변화되어 간다고 생각했다. 하지만 '더 잘 적응한 방식'이 오로지 '한 가지 방식'뿐이라고 말한 적은 없다. 오히려 자연 선택의 다양성에 더 많은 주의를 기울였다. 좀 더 구체적으로 말하자면 다윈은 "변화는 생명체가 환경에 더욱 잘 적응하기 위해서 번식 행위를 통해 우연히 이루어진다. 그 과정에 신의 의지 같은 어떤 외부의 힘이 개입하여 작용하지 않는다."라고 썼다.

다윈이 획일성보다는 다양성에 주목했음은 '다윈 핀치'라는 별명으로 잘 알려진 '갈라파고스 핀치'라는 새에 대한 연구에서 뚜렷이 드러난다. 갈라파고스 군도의 여러 섬에는 모두 13종의 핀치가 서식하는데 이들은 크기나 습성 등은 전체적으로 비슷하지만 각 섬마다 부리의 모양은 천차만별이었다. 이들 핀치의 저마다 독특한 부리 모양은 그들이 주로 먹는 먹이와 관련이 있었다.

다윈은 다양한 핀치의 부리 모양과 먹이의 관계를 관찰한 결과 13종의 핀치는 원래 하나의 종이었으나 환경이 다른 섬에서 살게 되면서 각기 다른 방향으로 변화되었을 것이라 생각했다. 오랜 세월 저마다 처한 환경에서 가장 능률적으로 구할 수 있는 먹잇감을 찾는 동안 부리의 모양이 달라졌다고 보았다. 만약 모든 핀치가 한 가지 먹잇감에만 집착했다면 갈라파고스 군도 전체의 핀치의 총수는 훨씬 더 적었을 것이다. 갈라파고스의 핀치는 각각의 섬에 맞도록 다양성을 증가시키는 방법으로 경쟁을 피하며 개체수를 늘렸던 것이다.

이처럼 생물체는 다양성의 증가라는 방식을 통해 저마다 자신에게 적합한 자원을 쓰고 자리를 차지하면서 무리 없이 살아나간다. 다양한 생물종이 아무리 제각각 다양한 자원을 나누며 살아간다 해도 생물의 가짓수에 비해 자원의 가짓수는 적을 수밖에 없다. 따라서 같은 자원을 놓고 여러 생물종이 경쟁해야 하는 일은 피할 수 없다. 그러나 이런 경우에도 서로 다른 종을 없애고 모든 자원을 차지하기 위해 욕심을 부리지 않는다.

아니, 실제로 많은 생물종은 서로를 내쫓기 위해 싸움을 벌이기보다는 서로 공존하는 방식을 찾는다. 실제로 경쟁보다는 공생이 진화의 원동력이라고 주장하는 학자도 많다.

고등학교 『독서와 문법』, 『윤리와 사상』 활용

(마) 진시황이 중국을 통일한 뒤 먼저 한 일 중의 하나는 도량형의 통일이다. 공정한 물물교환을 위해서는 사물의 크기나 길이, 무게, 부피를 측정하는 단위를 통일하는 것이 매우 중요한 일이었다. 만약 집집마다 백성들이 쓰는 쌀 뒷박의 크기가 다르다면 세금을 공정하게 거두기 어렵고 조세관리도 뒤죽박죽이 될 것이다. 따라서 진시황으로서는 통일된 국가 체계를 갖추기 위해 통치의 최우선 과제로 통일된 도량형을 마련하는 일이 시급하였다.

통일된 도량형은 지금도 매우 중요하다. 우리나라는 1961년부터 미터법을 시행했지만 아직도 여러 가지 전통적 도량형을 같이 사용하는 경우가 많다. 예를 들어 집의 크기를 말할 때도 제곱미터와 함께 평수도 사용하고, 금반지를 살 때도 그램과 함께 돈이나 냇을 같이 사용한다. 또한 같은 한 근도 측정 상품에 따라 다양해서 쇠고기나 돼지고기는 한 근이 600그램이어서도 딸기는 400그램이고 시금치는 150그램으로 서로 다르다. 문제는 개인이나 지역, 혹은 국가별로 서로 다른 도량형을 사용하는 것이 일상생활에서의 불편과 함께 사회적 혼란을 야기할 수도 있다는 점이다.

우리가 일상생활에서 흔히 겪게 되는 불편으로는 식당에서 고기 1인분을 주문할 때를 생각해볼 수 있다. 돼지고기의 측정 단위에는 그램과 근이 있지만 많은 식당들이 1인분이라는 모호한 단위를 사용하여 가격을 매긴다. 어떤 식당은 1인분이 120그램이기도 하고, 다른 식당은 150그램이기도 하다. 1인분의 무게가 천차만별이다 보니 소비자들의 불편도 커질 수밖에 없다. 이처럼 1인분에 대해 식당마다 서로 다른 기준을 정해 놓게 되면 소비자의 입장에서는 식당에 갈 때마다 헛갈리게 되어 일상생활에서 불편을 겪게 된다. 일상에서 도량형이 통일되지 않는 경우에도 이 정도의 개인적 불편이 야기되는데, 국가적으로 서로 다르다면 얼마나 큰 경제적 손실이 초래될지는 쉽게 유추할 수 있다.

정부가 국제단위인 미터법으로 도량형을 통일하고 이를 법제화하려는 것도 그 경제적 손실이 어마어마하기 때문이다. 가령 비행기 고도를 말할 때 미터와 피트가 혼동된다면 이것은 쉽게 대형사고로 이어질 수 있다. 실제로 미터법의 세계적 확산에도 불구하고 가령 영국은 다른 나라와 달리 피트나 온스와 같은 자기들의 도량형을 주요 척도로 사용하고 있으며, 그 뒤를 이은 미국 역시 마찬가지로 인치, 피트, 야드, 마일 등의 길이 단위와 온스, 파운드 등의 무게 단위를 고집하고 있다. 이로 인해 미터법으로 통일한 다른 국가들과의 마찰은 물론이고, 더 나아가 자국의 이익에도 도움이 되지 않는다. 미터법을 사용하지 않는 미국이 범한 다음 사례를 보면 이 문제가 얼마나 중요한 문제인지 실감할 수 있을 것이다.

1990년대 후반 미국의 나사(NASA)가 쏘아올린 화성 기후 탐사위성은 286일의 우주여행을 끝내고 화성을 탐사하려다 실패하였다. 탐사선이 예정보다 100킬로미터 더 가까이 화성에 접근하는 바람에 화성 대기와의 마찰을 일으켜 파괴되었다. 원인은 지극히 엉뚱한 데서 나왔다. 당시 탐사선 제작사는 야드파운드법으로 탐사선의 성능을 설계한 반면, 나사는 미터법을 적용한 것으로 착각하였다. 그로 인해 나사는 탐사선 추진력을 파운드가 아닌 킬로그램으로 계산했던 것이다. 이 어처구니없는 실수로 미국은 약 1,160억 원이나 쏟은 탐사선 제작비용을 송두리째 날리고 말았다.

고등학교 『사회』 활용

■ 문항 2 [40점]

[논제] 아래에 제시된 <자료> 중 적절한 것을 활용하여 <다음> 1)~3)의 세 명제가 참인지 거짓인지를 밝히고, 그 근거를 제시하시오. (700±100자, 40점)

<다 음>

정보통신기술이 빠르게 발전함에 따라 일상생활이 달라지고 있다. 스마트폰 알람 소리로 잠에서 깨고, 등교하면서 메신저로 친구와 소통을 하며 버스 도착시간을 검색하기도 한다. 또한 정보통신 기술의 발달 덕분에 우리의 여가활동도 차츰 시공간의 제약에서 자유로워지고 있다. 특히 다양한 정보통신기기를 이용한 게임의 인기는 이런 변화를 반영한다.

- 1) 아시아 게임 시장과 북미 게임 시장의 매출액 격차가 2014년부터 2016년까지 지속적으로 줄어들었다. (10점)
- 2) 한국 게임 시장에서 PC 게임 매출액은 2014년부터 2016년까지 지속적으로 감소하였다. (15점)
- 3) 한국 게임 산업의 업체당 종사자 수는 2014년부터 2016년까지 지속적으로 감소하였다. (15점)

고등학교 『사회』 활용

<자료 1> 세계 게임 시장에서 권역별 게임 시장이 차지하는 비중(매출액 기준)

(단위: %)

권역	2014년	2015년	2016년
아시아	45.2	47.2	46.8
북미	27.3	26.0	25.5
남미	4.0	4.4	4.1
유럽 및 그 외 지역	23.5	22.4	23.6

출처: Newzoo

<자료 2> 세계 게임 시장 매출액의 전년 대비 변화율

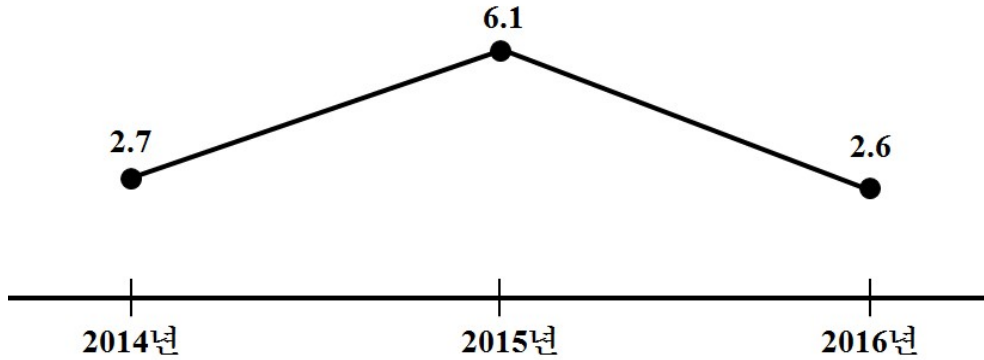
(단위: %)



출처: 대한민국 게임백서(2014~2017)

<자료 3> 한국 게임 산업 업체 수의 전년 대비 변화율

(단위: %)



출처: 대한민국 게임백서(2014~2017)

<자료 4> 한국 게임 시장의 기기별 매출 비중

(단위: %)

기기	2014년	2015년	2016년
PC 게임	64.1	59.0	50.0
모바일 게임	33.5	38.7	46.3
기타	2.4	2.3	3.7

출처: 대한민국 게임백서(2014~2017)

<자료 5> 한국 게임 산업의 기기별 종사자 수 비중

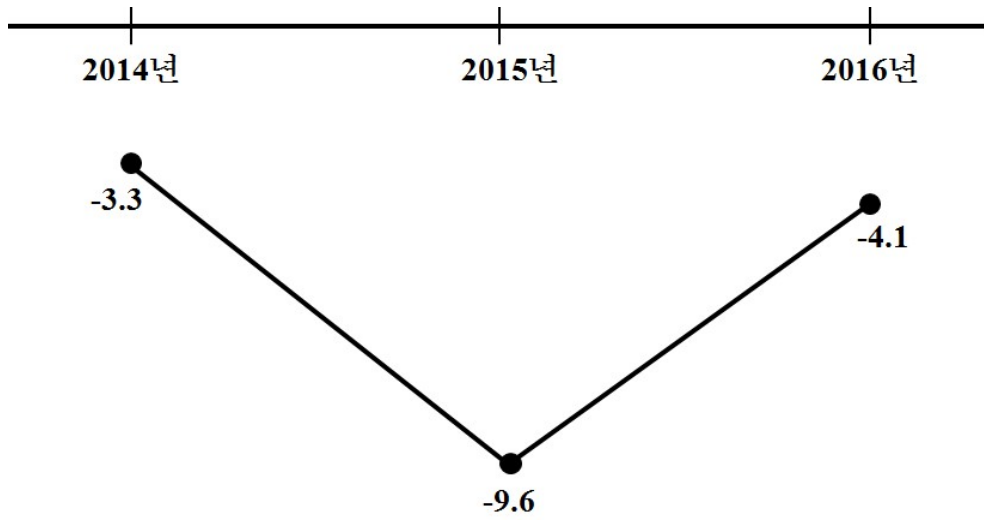
(단위: %)

기기	2014년	2015년	2016년
PC 게임	72.7	60.9	49.3
모바일 게임	25.5	37.0	47.5
기타	1.8	2.1	3.2

출처: 대한민국 게임백서(2014~2017)

<자료 6> 한국 게임 산업 종사자 수의 전년 대비 변화율

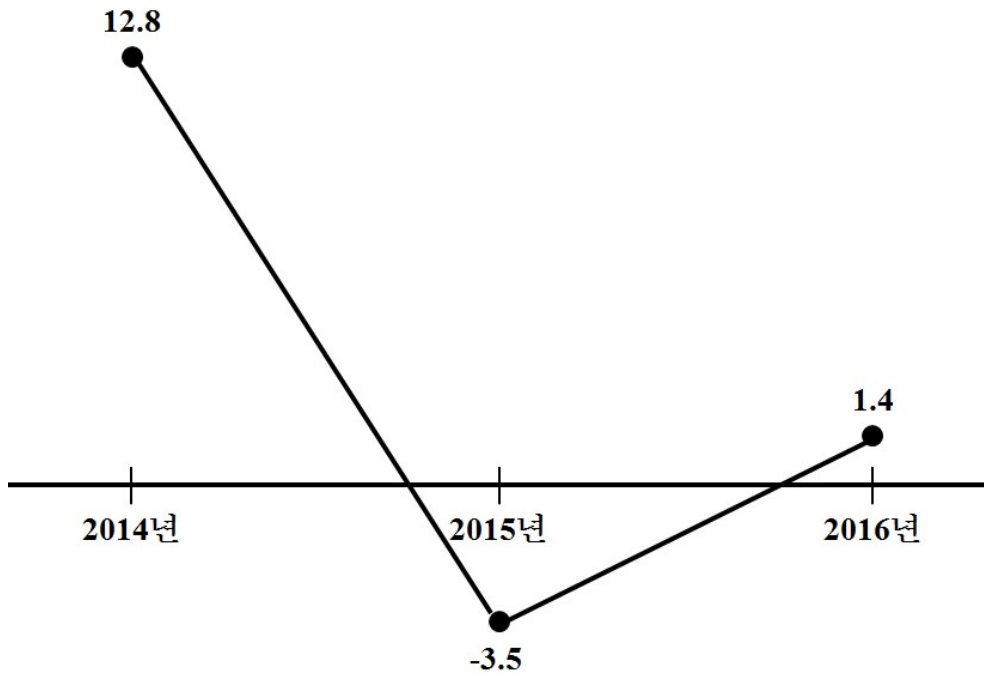
(단위: %)



출처: 대한민국 게임백서(2014~2017)

<자료 7> 한국 게임 시장 매출액의 전년 대비 변화율

(단위: %)



출처: 대한민국 게임백서(2014~2017)

																					640	
																						680
																						720
																						760
																						800
																						840
																						880
																						920
																						960
																						1000
																						1040
																						1080
																						1120
																						1160
																						1200

