

2019학년도 인하대학교 수시모집 논술고사 문항카드

[인문-오후]

1. 일반정보

유형	■ 논술고사 □ 면접 및 구술고사		
전형명	논술우수자		
해당 대학의 계열(과목)	인문사회계열	문항번호	■ 1번 □ 2번
출제 범위	핵심개념 및 용어	통일, 표준화, 다양성, 진화론, 사회 갈등, 사회 통합	
예상 소요 시간	70분 / 전체 120분		

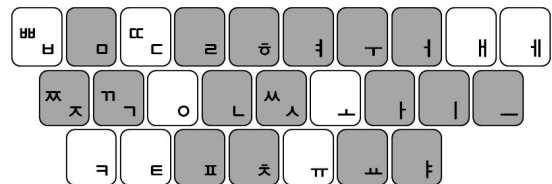
2. 문항 및 자료

■ 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 >

<p>표준화</p> <p>표준을 정하여 하나의 자판만 쓰도록 한다.</p>	<p>자유화</p> <p>여러 자판 중에서 자유로 선택해 쓰도록 한다.</p>
--	--

< 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 건잡을 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 사회적, 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 'ㅎㅏㄴㄱㅡㄹ'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, 경제

적 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 방송기기와 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 수학능력시험을 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 세월이 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 확실정보다는 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 살아간다고 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 냙을 같이 사용한다. 또한 같은 한 근도 측정 상품에 따라 다양해서 쇠고기나 돼지고기는 한 근이 600그램이어도 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 입장에서 보면 식당에 갈 때마다 헷갈리게 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 대기와 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

3. 출제 의도

최근 들어 세계 유일의 분단체제인 한반도에도 남북한 간의 긴장을 완화시키려는 외교적 노력이 급물살을 타고 있다. 실제로 지금의 청년세대는 통일 한국의 주역이 될 가능성이 높은 만큼 수험생들에게 통일과 관련된 제반 문제들을 생각해 보도록 유도했다. 수험생들은 통일이 현실적인 이슈임을 인식하고, 제시문에 나타난 정보를 활용하여 통일 이후 남북한 간의 이질성에 대한 자신의 입장을 정리해보게 된다.

남북한 언어의 이질성 문제는 고등학교 국어에서 공통적으로 다루고 있는 내용으로 교과과정을 정상적으로 이수한 수험생이라면 누구든지 문제에 쉽게 접근할 수 있다. 제시문 역시 『독서와 문법』, 『사회』, 『사회·문화』, 『경제』와 같이 수험생에게 익숙한 교과서 내용을 활용하여 제시함으로써 통일에 관한 많은 배경지식을 동원하지 않고도 자신의 주장을 설득력 있게 전개할 수 있도록 하였다.

4. 출제 근거

1) 교육과정 근거

적용 교육과정	<p>■ 교육과학기술부 고시 제2012-14호 [별책5] “국어과 교육과정”</p> <p>■ 국어 I ■ 국어 II ■ 화법과 작문 ■ 독서와 문법 □ 문학 □ 고전</p>
	<p>■ 교육과학기술부 고시 제2012-14호 [별책6] “도덕과 교육과정” 중 【선택 교육과정】</p> <p>□ 생활과 윤리 ■ 윤리와 사상</p>
	<p>■ 교육과학기술부 고시 제2012-14호 [별책7] “사회과 교육과정” 중 【선택 교육과정】의 일반과목</p> <p>■ 사회 □ 한국지리 □ 세계지리 □ 한국사 □ 세계사 □ 동아시아사</p> <p>■ 경제 ■ 법과정치 □ 사회문화</p>

1. 국어과 교육과정

관련 제시문	성취기준	과목명: 국어 I
(가) ~ (마)	성취기준 1	(5) 여러 가지 독서 방법을 이해하고 상황에 맞는 독서 방법을 적용하여 글을 읽는다.
	성취기준 2	(6) 독서의 목적과 상황, 독자의 흥미나 가치관 등을 고려하여 글을 스스로 선택하여 읽는 태 도를 기른다.
	성취기준 3	(8) 다양한 매체에서 얻은 정보를 작문 상황에 맞게 조직하여 통일성과 응집성을 갖춘 글을 쓴다.
	성취기준 4	(9) 여러 가지 표현 기법과 적절한 문체를 사용하여 글을 쓰고 자신이 쓴 글을 점검하며 고 쳐 쓴다
관련 제시문	성취기준	과목명: 국어 II
(가) ~ (마)	성취기준 1	(4) 글의 의미를 구성하는 사고 과정으로서 독서의 특성을 이해한다.
	성취기준 2	(5) 문제 해결적 사고 과정으로서 독서의 특성을 이해하며 다양한 유형의 글을 읽는다.
	성취기준 3	(6) 다양한 매체 자료를 비판적으로 분석하고 평가하며 읽는다.
	성취기준 4	(7) 핵심적인 정보를 선별하고 작문 맥락에 맞게 정보를 조직하여 설명하는 글을 쓴다
	성취기준 5	(8) 작문 맥락에 대한 분석을 바탕으로 여러 가지 타당한 근거를 제시하여 주장하는 글을 쓴다

관련 제시문	성취기준	과목명: 화법과 작문
(가) ~ (마)	성취기준 1	(1) 화법과 작문에 필요한 사고 과정을 이해하고 자신의 의사소통 행위를 성찰한다.
	성취기준 2	(2) 사회적 의사소통 행위로서 화법과 작문의 성격과 기능을 이해한다.
	성취기준 3	(13) 정보를 효과적으로 전달하기 위해 다양한 표현 방법을 활용하여 글을 쓴다.
	성취기준 4	(16) 설득하는 담화나 글의 구조와 내용 조직의 원리를 이해하고 청자와 독자를 고려하여 내용을 구성한다

관련 제시문	성취기준	과목명: 독서와 문법
(가) ~ (마)	성취기준 1	(3) 언어와 사고, 언어와 사회, 언어와 문화의 관계를 탐구하고 이해한다.
	성취기준 2	(15) 글의 구성 요소를 이해하고, 글의 담화적 특성을 판단하며 읽는 능력을 기른다.
	성취기준 3	(16) 글의 기본 구조와 전개 방식에 대한 이해를 바탕으로 사고 전개 과정의 특징을 파악하며 읽는다.
	성취기준 4	(17) 글의 구성단위들 간의 관계를 이해하고 글의 중심 내용을 파악하며 읽는다.
	성취기준 5	(19) 글의 내용이나 자료, 관점 등에 나타난 필자의 생각을 비판하며 읽는다.
	성취기준 6	(21) 글의 화제나 주제, 필자의 관점 등에 대한 자기의 견해를 논리적으로 구성하며 창의적으로 문제를 해결하는 방법을 발견한다.
	성취기준 7	(28) 남북한 언어의 차이점을 이해하고 동질성을 회복하는 방안을 탐구한다.

3. 도덕과 교육과정

관련 제시문	성취기준	과목명: 윤리와 사상
(라)	성취기준 1	(4) 사회 사상 (나) 개인과 자율 개인의 선택권과 자율성의 중요성을 이해하고, 현대 다원주의 사회에서 상대방의 의견이나 가치관을 포용하고 존중하는 태도를 기른다. 이를 위해 권리와 의무 및 책임과의 관계에 대해 조사하고, 관용의 중요성에 대해 토론한다.

3. 사회과 교육과정

관련 제시문	성취기준	과목명: 사회
(가), (마)	성취기준 1	(2) 공정성과 삶의 질 (나) 다양성과 관용 다양성이 존재하는 현대 사회에서 '차이'와 '차별'을 구분하고, 다양성을 인정하지 않음으로 인해 발생하는 갈등 상황을 찾아 이를 해결하는 방안들을 모색한다. 또한 다양성이나 다문화화를 단순히 인종이나 민족 문화의 차이에 한정하지 않고 우리 사회에서 나타나는 다양한 차이와 갈등까지 고려할 수 있도록 한다.
	성취기준 2	(5) 미래를 바라보는 창 (다) 인류 미래를 위한 선택 다양한 정보와 자료를 기반으로 새롭게 대두되는 지구촌 문제를 파악하고, 인류가 당면하게 될 문제를 예측한다. 또한 이들 문제에 대한 적절한 대처를 통해 미래의 우리나라와 인류의 모습을 그려보고, 자신의 미래 삶을 준비한다.

관련 제시문	성취기준	과목명: 경제
(나)	성취기준 1	(3) 시장과 경제 활동 가격에 의한 자원 배분과 경제 주체 간의 상호 경쟁 측면에서 시장 경제 원리를 파악하고, 시장을 통한 자원 배분의 효율성을 논리적으로 이해한다. 일반화되고 추상화된 전형적인 시장 외에 노동 시장, 금융 시장과 새로 등장하는 다양한 시장의 사례를 통해 시장이 다양한 형태와 모습을 가지고 있다는 점을 이해한다. 시장 실패와 정부 실패의 요인과 그 해결 방안에 대해서 알아본다. (라) 시장 실패 현상을 개선하기 위한 정부의 시장 개입과 그로 인해 나타날 수 있는 문제점을 이해하고 이를 보완할 수 있는 방안을 모색한다.

관련 제시문	성취기준	과목명: 법과 정치
(다)	성취기준 1	(6) 국제 사회의 법과 정치 국제 사회의 특성과 변화 과정을 이해하고 국제 사회의 다양한 문제의 원인 및 해결 방안을 탐색하도록 한다. 국제 사회를 규율하는 국제법의 특성과 종류를 이해한다. 국제 분쟁의 해결 과정에서 충돌하는 국가 주권의 문제를 이해하고 바람직한 국제 관계의 방향을 모색한다. (가) 국제 사회의 특성과 시대적인 변천 과정을 탐색하고 국제 사회의 다양한 문제들의 원인과 해결 방안을 탐구한다.

2) 자료 출처

가) 교과서 내 자료만 활용한 경우

교과서 내						
도서명	저자	발행처	발행연도	참고 쪽수	관련 제시문	재구성 여부
국어Ⅱ	김종철 외	천재교육	2014	79-81	(다)	○
국어Ⅱ	이승원 외	신사고	2014	130-131	(다)	○
독서와 문법	이도명 외	창비	2014	336-341	(가)	○
독서와 문법	한철우 외	교학사	2014	318-321	(가)	○
독서와 문법	윤여탁 외	미래엔	2014	324-333	(가)	○
독서와 문법	한철우 외	교학사	2014	240-247	(라)	○
화법과 작문	이삼형 외	지학사	2014	20-23, 106-109, 146-155, 162-165	(가)~(마)	○
화법과 작문	박영목 외	천재교육	2014	20-27, 50-60, 64-66	(가)~(마)	○
사회·문화	강운선 외	미래엔	2014	210-218	(라)	○
사회·문화	신형민 외	비상교육	2014	242-245	(라)	○
사회	이동환 외	천재교육	2014	52-53, 260-264	(다), (마)	○
사회	설동훈 외	미래엔	2014	136-137, 215	(다)	○
법과 정치	손병로 외	금성출판사	2014	93	(다)	○
법과 정치	박영경 외	비상교육	2014	31	(다)	○
경제	오영수·김진영	교학사	2014	122-133	(나)	○
경제	박영경 외	비상교육	2014	121-123	(나)	○
윤리와 사상	정창우 외	미래엔	2014	220-222	(라)	○
윤리와 사상	교학사	박효종 외	2014	174-179	(라)	○
독서와 문법	이관규 외	비상교육	2014	266-273	(다)	○

나) 교과서 외 자료 등을 활용한 경우

교과서 외						
자료명(도서명)	저자	발행처	발행연도	참고 쪽수	관련 제시문	재구성 여부

관련 교과서 근거						
도서명	저자	발행처	발행연도	참고 쪽수	관련 제시문	재구성 여부

5. 문항 해설

이 문항은 글의 핵심을 정확하게 파악하는 능력과 이론을 적용하여 현실 문제를 심도 있게 분석하는 능력, 그리고 글을 논리적으로 전개하는 능력을 평가하기 위한 것이며, 논제는 남북통일 남한과 북한의 서로 다른 자판 문제에 관하여 ‘표준화’와 ‘자율화’ 정책 중 중 어느 쪽을 지지하는지를 묻고 있다. 제시문에 활용된 주요 관련 개념과 지식은 『사회』, 『독서와 문법』, 『윤리와 사상』, 『경제』 등 여러 고등학교 교과서에서 다루고 있어 수험생들에게 매우 익숙한 것을 취하였으며, 이를 활용하여 자신의 주장을 논리적으로 서술하도록 하였다. 결국 본 논제는 제시문에 드러난 남북통일, 표준화, 다양성 등의 개념에 기반하여 사고할 수 있는 능력, 그리고 논리적 독해 및 글쓰기 능력을 평가하는 것이 목적이라고 할 수 있다.

(1) 제시문 해설

제시문 (가)는 ‘표준의 폭력’과 ‘자율의 혼란’에 대해 총론적인 내용을 제시함으로써 표준화와 자율화 방안 모두에 활용할 수 있는 논거를 제시하는 글이다. 먼저 표준의 개념을 제시하고 이것이 현실 속에서 가장 많이 쓰이고 있는 표준어와 관련을 지어 설명하고 있다. 언어 공동체의 원활한 소통을 위해 표준화가 필요하지만 이것이 강요될 경우 표준어를 사용하지 않는 이들이 소외가 될 수 있는 문제와 한국어를 구성하는 방언이 억압되고 소멸되어 궁극적으로는 한국어의 자산이 줄어들 수 있는 문제점을 제시하고 있다. 이어서 자율의 개념을 제시하고 이것이 현실에 잘못 적용될 경우 발생할 수 있는 문제점을 지적하고 있다. 적절한 통제 하의 자율은 긍정적이지만 ‘내 마음대로 한다’는 것으로 해석되면 많은 문제가 발생할 수 있음을 지적하고 있다. 결국 언어 문제를 둘러싸고 표준과 자율이 딜레마 상황을 초래할 수 있다는 점에서 표준화와 자율화 각각에 적용될 수 있도록 하였다.

제시문 (나)는 완성형 한글과 관련하여 정부가 잘못된 표준안을 제시함으로써 발생한 피해를 지적하고 있다. 컴퓨터에서 한글을 자유자재로 사용하는 것은 매우 중요한 문제로서 많은 공학자들과 기술자들이 이를 해결하려고 노력하는 상황에서 정부가 한글의 구성원리에도 맞지 않고 현실과도 맞지 않는 표준안을 제시했다. 이 사건은 한글과 컴퓨터의 역사 모두에 오점을 남긴 사례여서 표준화의 문제점을 지적하여 다양화를 지지하는 논거로 활용할 수 있도록 하였다.

제시문 (다)는 독일 통일의 사례와 거래말큰사전 편찬기획을 통해 남북한 간의 언어 이질성을 약화시킬 방안을 제시한다. 독일의 경우 통일 이전부터 양측이 모두 동일한 TV 송수신 방식을 사용함으로써 상호이해의 기틀을 다질 수 있었다는 사례를 통해 마찬가지로 남북한의 자판에서도 표준화된 방식이 필요하다는 입장이다. 언어는 상호소통과 이해의 근간이므로 자판의 표준화는 통일을 위한 중요한 논의사항임을 제시한다. 끝으로 통일을 대비한 표준화 연구의 일환으로 현재 진행 중인 거래말큰사전 편찬을 소개함으로써 남북한 간의 언어 이질성을 극복하기 위한 자판의 표준화가 시급하다는 것을 암시한다.

제시문 (라)는 진화론에서의 자연선택 과정에서 나타나는 다양성의 중요성을 제시하고 있다. 생물체의 진화에서 다양성이 어떤 기여를 하는가를 갈라파고스 군도의 핀치새의 진화를 설명한 다윈의 가설을 통하여 밝히고 있다. 갈라파고스 군도의 각 섬에는 부리의 모양이 각기 다른 핀치새가 서식하고 있는데 본디 한 종류였던 핀치새가 각 섬

의 먹이에 맞게 부리를 변화시킴으로서 전체 개체수를 늘린 사례가 나타나고 있다. 이는 결국 부리 모양의 다양화가 개체의 적응과 생존에 도움을 준 사례로서 자판 문제에서도 다양화가 궁극적으로 모두에게 도움이 될 수 있다고 활용될 수 있다.

제시문 (마)는 표준화의 노력이 미진할 경우 어떤 불편과 손실이 생길 수 있는 지를 중심으로 몇 가지 사례를 제시함으로써 표준화의 중요성을 기술한다. 중국을 통일했던 진시황은 통치의 근간으로 도량형을 통일할 제도적 장치를 마련하였는데, 마찬가지로 오늘날에도 표준화된 도량형이 매우 중요하다고 제시한다. 도량형이 통일되어 있지 않으면 일상생활에서의 불편은 물론이고 국가적 교역에서도 큰 어려움을 겪을 수 있으며, 특히 미국의 화성기후 탐사선이 추락한 사례를 통해 표준화를 방기할 경우 큰 경제적 손실이 날 수도 있다고 제시한다.

(2) 논제 해설

제시문을 참고하여 <다음>에 제시된 '표준화'와 '자율화' 가운데 어느 한 쪽을 선택하여 자신의 입장을 정당화하는 글을 작성하는 논제이다. 두 입장 중 하나를 택하고, 왜 그 쪽을 지지하는지를 제시문 (가) ~ (마)에서 두 개 이상의 제시문을 활용하여 두 가지 이상의 논거를 들어 설명하되, 제시문을 활용하여 자신의 선택에 대해 예상되는 반론을 쓰고, 이를 재반박하는 내용(재반박은 제시문을 활용하지 않아도 됨)을 포함해야 한다.

* <표준화>를 지지하는 논거 예시

(가)

- 자율에 맡겨두면 혼란이 생길 수 있다.
- 생활의 불편과 경제적 손실이 초래될 수 있다.
- 표준어가 없으면 의사소통의 불편이 가중되며 언어공동체도 무너질 수 있다.
- 언어를 자율에만 맡기면 나쁜 말이 좋은 말을 밀어내는 상황도 올 수 있다.

(다)

- 독일은 통일 전부터 동일한 TV 수신 방식을 사용한 덕분에 동서독이 서로 단절되지 않았다.
- 표준화된 TV 수신 방식으로 동서독 간의 언어와 문화 이질성을 줄일 수 있었다.
- 동일한 TV 수신방식은 상호이해와 문화교류의 발판이 된다.
- 남북한 간의 언어 이질성은 통일 이후 여러 문제가 될 정도로 크다.
- 남북한 간의 거래말큰사전 편찬 작업은 양쪽의 언어 이질성을 줄여 준다.
- 남북한 두 언어 사용 간의 공통 지침을 마련하는 것은 상호 간의 연대와 통합에 도움이 된다.

(마)

- 진시황의 사례는 도량형의 표준화가 역사적으로도 중요하다는 것을 보여준다.
- 도량형이 통일되어 있지 않으면 고기 1인분의 사례에서 알 수 있듯이 일상생활에서 불편하다.
- 우리 정부가 국제단위인 미터법을 공표한 것은 도량형의 표준화를 통해 사회적 혼란을 막기 위함이다.
- 표준화된 도량형은 국제무역에서 생길 수 있는 국가 간의 갈등도 줄여준다.
- 미국의 화성기후 탐사선의 추락이 보여주듯이 표준화되지 않은 도량형은 경제적 손실도 초래한다.

* <자율화>를 지지하는 논거 예시

(가)

- 표준이 강요되면 폭력이 될 수 있다.

- 표준의 일종인 표준어가 강요되면 의도치 않은 '규범위반자'가 발생할 수 있다.
- 표준의 일종인 표준어가 강요되면 방언이 천대받거나 사라져 우리의 문화 자산이 줄어들 수 있다.
- 표준의 일종인 표준어가 강요되면 사회적 약자들이 소외될 수 있다.

(나)

- 정부에서 공표한 표준이 한글이 제한적으로 사용될 수밖에 없도록 만들었다.
- 정부에서 공표한 표준이 한글의 구성원리에 맞지 않았다.
- 잘못된 표준이 기술의 발전을 통해 문제를 해결해 나가려는 다양한 시도를 억압했다.

(라)

- 유성 생식을 하는 생물체는 암수 유전자가 섞이는 과정에서 조금씩 다른 자손이 생겨나는데 이 다양한 개체 중 일부가 환경에 적응하여 후손을 남긴다.
- 갈라파고스 군도의 핀치새는 부리의 모양을 다양화하여 각각의 환경에 적응함으로써 개체의 수를 늘릴 수 있었다.
- 생물체는 다양성의 증가라는 방식을 통해 저마다 자신에게 적합한 자원을 쓰고 자리를 차지하며 무리 없이 살아 나간다.
- 많은 생물종은 서로를 내쫓는 싸움을 벌이기보다는 공존하는 방식을 찾는데 이 공생이 진화의 원동력이 된다는 주장이 있다.

6. 채점 기준

하위문항번호	채점 기준	배점
문항 1	<p>(1) [기본 조건 충족]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제시된 분량(900자 - 1,100자)이고 아래의 조건이 모두 충족되었을 때, 40점이 됨. <p>(※ 다음 조건이 충족되지 않은 경우, 각 항목마다 5점 이내 감점(-).</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 문제의 논점(<다음>에서 제시한 두 가지 선택사항의 핵심적인 의미)을 정확히 파악함. ■ 제시문 (가)~(마)에서 1개 이상의 제시문을 활용하여 첫 논거를 제시함. ■ 제시문 (가)~(마)에서 1개 이상의 제시문을 활용하여 둘째 논거를 제시함. ■ 제시문을 활용하여 예상되는 반론을 쓰고 그에 대한 재반론을 포함함. (재반론은 제시문을 활용하지 않아도 되고, 반론-재반론은 글의 어느 위치에 있어도 상관없음.) 	40점
	<p>[논리성 - 가점]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 조건이 충족된 경우, 총 20점 이내 가점(+). ■ <제시문>에서 자기의 주장을 뒷받침하는 적절한 근거를 바탕으로 논거를 심도 있게 서술함. ■ 반론과 그에 대한 재반론이 논리적으로 잘 연결되고 설득력이 있음. ■ 글 전체가 선택한 입장을 중심으로 일관성을 유지함. ■ 문장 구성, 문장의 연결, 논리적 전개가 탁월함. 	20점

<p>[형식 요소 - 감점]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음에 해당하는 경우, 항목마다 총 20점 이내 감점(-). <ul style="list-style-type: none"> ■ 자신의 선택을 첫 문장에서 밝히지 않았거나 양쪽 모두를 선택함. ■ 쓸데없는 서론 혹은 결론을 부연함. ■ 제시문에 나와 있는 문장을 원래의 완전한 문장 형태를 유지한 채 그대로 옮겨 적음. ■ 원고지 작성법, 맞춤법, 띄어쓰기 등의 오류, 부적절하거나 부정확한 어휘나 문장 등의 문제가 전반적으로 심각함. 	(-)20점										
<p>[분량]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제시된 분량을 어긴 경우(미달 또는 초과) 아래의 표에 따라 점수 조정. <table border="1" data-bbox="335 638 1300 907"> <tr> <td>500자 미만 (결시 아닌 백지 포함)</td> <td>(답안 내용에 관계없이) 0점 부여</td> </tr> <tr> <td>500자 - 699자</td> <td>10점 감점(-)</td> </tr> <tr> <td>700자 - 899자</td> <td>5점 감점(-)</td> </tr> <tr> <td>900자 - 1,100자</td> <td>제시된 분량</td> </tr> <tr> <td>1,100자 초과</td> <td>5점 감점(-)</td> </tr> </table>	500자 미만 (결시 아닌 백지 포함)	(답안 내용에 관계없이) 0점 부여	500자 - 699자	10점 감점(-)	700자 - 899자	5점 감점(-)	900자 - 1,100자	제시된 분량	1,100자 초과	5점 감점(-)	(-)60점
500자 미만 (결시 아닌 백지 포함)	(답안 내용에 관계없이) 0점 부여										
500자 - 699자	10점 감점(-)										
700자 - 899자	5점 감점(-)										
900자 - 1,100자	제시된 분량										
1,100자 초과	5점 감점(-)										

7. 예시 답안

제시문을 참고하여 <다음>에 제시된 '표준화'와 '자율화' 중 한 쪽을 선택하고 자신의 선택을 정당화하는 글을 작성하는 논제이다. 두 개 이상의 제시문을 활용하여 두 가지 논거를 들어 설명하되, 제시문을 활용해 자신의 선택에 대해 예상되는 반론을 쓰고 이를 재반박하는 내용(재반박은 제시문을 활용하지 않아도 됨)을 포함해야 한다, 다음과 같은 답안이 가능하다.

*** <표준화>를 선택한 경우:**

통일 이후에는 표준을 정하여 하나의 자판만 쓰도록 하는 것이 더 바람직하다.

첫째, 남북한이 표준화된 공통 자판을 사용하게 되면 장기적인 분단으로 인해 생긴 언어의 이질성과 여기서 비롯되는 사회문화적 이질성을 완화시킬 수 있다. 독일의 경우 통일 이후 비교적 순조롭게 동서독이 통합될 수 있었던 데에는 통일 이전부터 서로 같은 TV송수신 방식을 사용했다는 점이 큰 역할을 하였다. 마찬가지로 우리도 통일 이후 같은 자판을 사용하게 된다면 언어공동체의 원활한 의사소통이 증진될 것이기에 통일에 따른 불필요한 사회적 혼란을 막을 수 있다.

둘째, 동일한 자판으로 통일하는 것은 경제적으로도 이익이 된다. 만약 통일 이후에도 남북이 지금처럼 각자의 자판을 고집한다면 실제로 일상생활에서 큰 불편을 겪게 되고 이를 처리할 비용도 증가할 것이다. 가령 지금처럼 남북한이 수학 용어에서도 서로 자기의 어휘를 고집한다면 수학능력시험 출제에도 두 배 이상의 불필요한 비용이 들 수 있다. 자판의 통일은 언어의 통일을 넘어 사회 주요 부문의 통합과 과학기술발전에도 기여할 수 있다. 미국의 화성 탐사선의 실패에서도 알 수 있듯이 남북한이 서로 각자의 방식을 고집할 경우 기술의 발전도 더딜 뿐 아니라 그에 따른 경제적 손실도 엄청날 것이다.

물론 한 가지 방식으로 표준을 정하는 것은 폭력적인 조치라고 주장할 수도 있다. 왜냐하면 어느 한 쪽은 지금까지 익숙하게 사용해온 자판을 버리고 새로운 사용법을 익혀야하기 때문이다. 대체로 표준은

사회적으로 권력을 가진 집단 위주로 정해지기 때문에 약자 입장에서는 소외감을 느낄 수도 있다. 그러나 이런 문제점은 남북한이 서로 타협할 수 있는 공통 지침을 미리 마련함으로써 예방할 수 있다. 가령 남북의 학자들이 모여 통일 이후의 사회적 소통과 통합을 위해 거래말큰사전 편찬 작업을 준비하는 것처럼 자판도 전문가들이 모여 미리 타협하여 공통 지침을 마련할 수 있다. 서로 다른 자판을 그냥 내버려둠으로써 생길 갈등과 분란보다는 표준화된 자판을 마련하는 것이 통일 이후 사회통합에도 더욱 유익할 것이다.

(원고지 1,034자)

*** <자율화>를 선택한 경우:**

다양성의 보장을 통해 변화와 발전을 도모하기 위해서 자율화를 지지할 것이다. 자판은 원하는 문자를 빠르고도 정확하게 입력하는 것이 본래의 목적이다. 따라서 어떤 배열의 자판이든 자신에게 익숙한 것이나 자신이 편리하다고 판단한 것을 선택해야 본래의 목적에 부합되게 쓸 수 있다. 다윈의 연구에서도 알 수 있듯이 핀치새는 부리의 모양을 다양하게 변화시켜 각각의 환경에 적응해 나가며 개체수를 늘려나갔다. 이와 마찬가지로 현재의 키보드는 물론 미래에 더 편리하게 개발될 수도 있는 자판을 자율적으로 선택하게 되면 기술도 발전하고, 이용자도 더 빠르고도 편리하게 입력할 수 있을 것이다.

획일화로 인한 억압과 소외를 방지하기 위해서도 자율화를 지지할 것이다. 표준 자판이 정해져 사용이 강요되면 이미 익숙해져 있는 자판을 쓰지 못하게 될 수도 있다. 특히 남북의 자판 중 한쪽이 표준으로 정해지면 다른 쪽은 소외감을 느끼게 되어 통일 이후의 사회통합에도 장애가 될 수 있다. 정부에 의해 강행된 한글코드가 우리 컴퓨터와 한글의 역사 모두에 오점을 남긴 사례에서도 알 수 있듯이 잘못된 표준이 강요되면 컴퓨터와 문자 활용의 발전을 위해 노력하는 개발자나 빠르고 효율적인 자판을 사용하기를 원하는 사용자 모두가 소외될 수 있다.

자판을 표준화하지 않으면 혼란이나 불편이 발생하고, 나아가 피해가 나타날 것이라 우려할 수도 있다. 도량형이 통일되지 않아 나타나는 혼란과 불편은 종종 경험하게 된다. 또한 미터법으로 표준화하지 않아 위성이 추락하는 등의 사고도 있을 수 있다. 그러나 표준의 폭력으로 인해 개인의 자유가 억압되고 통일 후 남북 통합이 더뎠다는 것이 더 큰 혼란과 불편을 야기할 수도 있다. 입력방식을 자유롭게 선택할 수 있는 소프트웨어를 개발하는 등의 방법으로 이러한 문제는 얼마든지 해결할 수 있는데 표준화가 강요되면 이러한 발전이 원천적으로 봉쇄될 수가 있다. 남북한의 통일에서 중요한 것은 외적인 통일이 아니라 다양성의 인정을 통한 상호 이해의 증진과 발전을 위한 노력이다.

(원고지 993자)

2019학년도 인하대학교 수시모집 논술고사 문항카드

[인문-오후]

1. 일반정보

유형	■ 논술고사 □ 면접 및 구술고사		
전형명	논술우수자		
해당 대학의 계열(과목)	인문사회계열	문항번호	□ 1번 ■ 2번
출제 범위	핵심개념 및 용어	여가, 정보화, 게임, 경제 지표, 사회현상 분석, 세상 이해	
예상 소요 시간	50분 / 전체 120분		

2. 문항 및 자료

[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

< 자 료 >

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

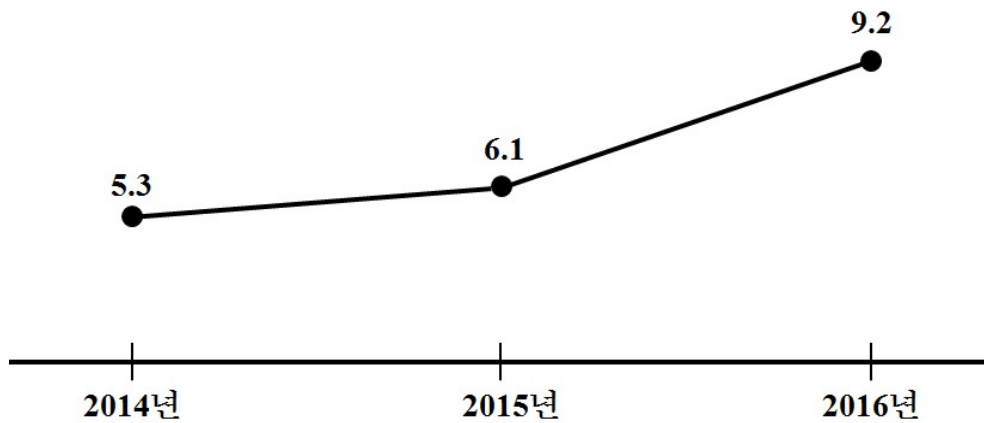
(단위: %)

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

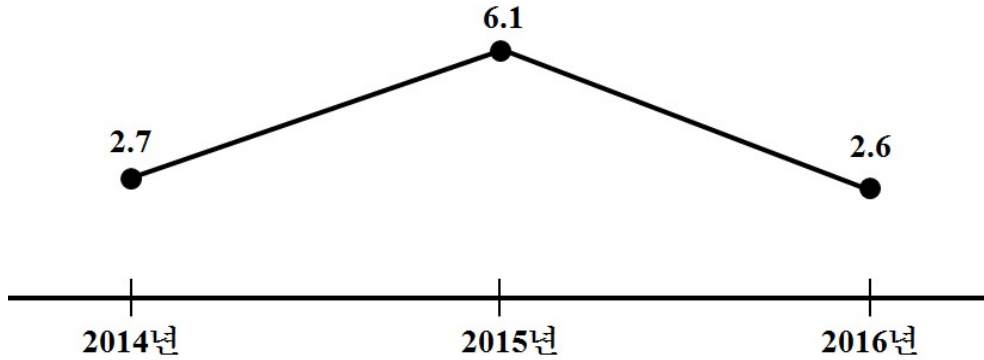
(단위: %)



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

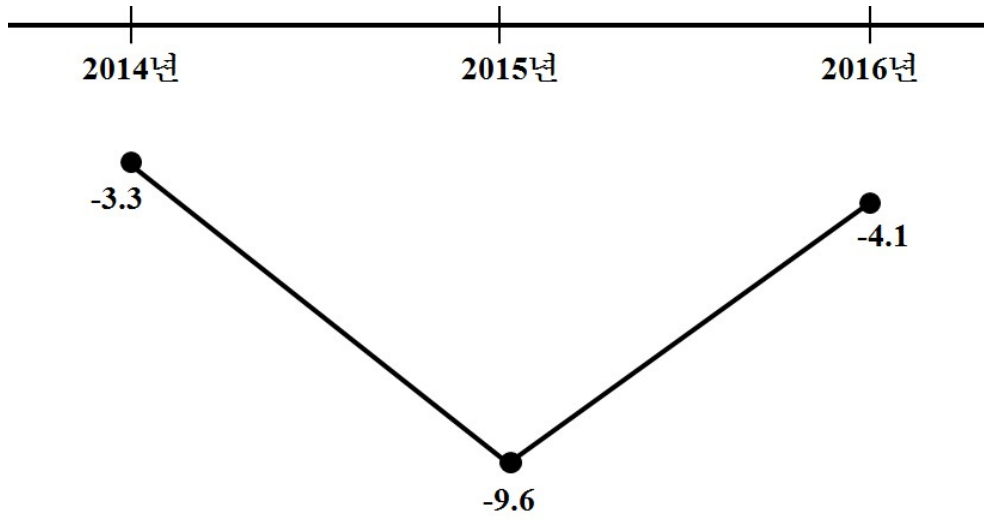
(단위: %)

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

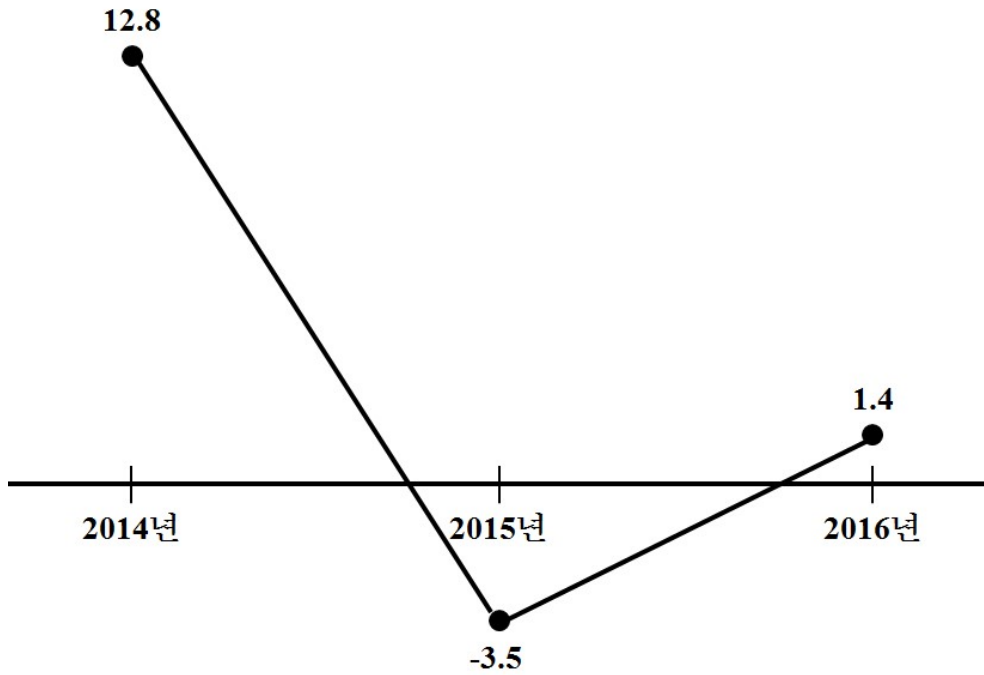
(단위: %)



출처: 대한민국 게임백서(2014~2017)

<자료 7> 한국 게임 시장 매출액의 전년 대비 변화율

(단위: %)



출처: 대한민국 게임백서(2014~2017)

3. 출제 의도

정보통신기술(IT) 발전에 따라 시공간의 제약이 해소되면서 여가활동의 형태가 변모하고 있으며, 특히 게임이 여가활동 중 큰 인기를 얻고 있다. 이러한 현실을 반영하여 게임 시장과 게임 산업을 주제로 논제를 구성하였다. 전 세계 게임 시장의 위상 변화를 확인하고, 한국 게임 시장의 구조 변화, 한국 게임 업체의 영세화 등을 정량적으로 확인가능한 지표들을 중심으로 문제를 구성했다. 본 문항은 다음과 같은 출제의도를 내포하고 있다.

첫째, 문제에서 요구하는 핵심내용을 정확하게 파악하고, 주어진 자료 중 필요한 자료만을 선별·해석하여 근거를 추출하는 능력을 평가하도록 하였다. 특히 변화율의 의미와 비중의 의미를 생각보고, 이들 두 가지 수치를 복합적으로 사용하여 자료를 재해석하는 데 중점을 두어 문제를 구성하였다.

둘째, 최근 우리나라 게임 시장 및 게임 산업의 빠른 변화 양상을 간접적으로나마 접할 수 있도록 문제를 구성하였다. 게임은 e-스포츠 분야에서 독보적인 위치를 차지하고 있으며, 많은 사람들이 게임을 즐기고 있어 우리나라 게임 산업의 미래는 밝다고 지레 짐작하는 것이 일반적인 시각이다. 하지만 최근의 많은 지표들은 오히려 그렇지 않을 수도 있음을 시사한다. 본 문제에서는 다양한 지표를 통해 한국 게임 산업의 현실을 생각해 볼 수 있도록 하였다.

마지막으로 고교 교과과정을 정상적으로 이수한 수험생이라면 누구든지 쉽게 문제의 의도를 파악하고 해법에 접근할 수 있도록 문제를 구성했다. 사회·문화, 사회, 경제, 화법과 작문 등 고교생에게 익숙한 교과서 내용을 활용하여 자신의 주장을 설득력 있게 전개하는 데에 큰 어려움이 없도록 하였다.

4. 출제 근거

1) 교육과정 근거

적용 교육과정	<p>■ 교육과학기술부 고시 제2012-14호 [별책5] “국어과 교육과정”</p> <p><input type="checkbox"/> 국어 I <input checked="" type="checkbox"/> 국어 II <input checked="" type="checkbox"/> 화법과 작문 <input type="checkbox"/> 독서와 문법 <input type="checkbox"/> 문학 <input type="checkbox"/> 고전</p> <p><input type="checkbox"/> 교육과학기술부 고시 제2012-14호 [별책6] “도덕과 교육과정” 중 [선택 교육과정]</p> <p><input type="checkbox"/> 생활과 윤리 <input type="checkbox"/> 윤리와 사상</p> <p>■ 교육과학기술부 고시 제2012-14호 [별책7] “사회과 교육과정” 중 [선택 교육과정]의 일반과목</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 사회 <input type="checkbox"/> 한국지리 <input type="checkbox"/> 세계지리 <input type="checkbox"/> 한국사 <input type="checkbox"/> 세계사 <input type="checkbox"/> 동아시아사</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 경제 <input type="checkbox"/> 법과정치 <input type="checkbox"/> 사회문화</p>																	
관련 성취기준	<p>1. 국어과 교육과정</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">관련 제시문</td> <td style="text-align: center;">성취기준</td> <td style="text-align: center;">과목명: 국어 II</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><자료 1> ~ <자료 7></td> <td style="text-align: center;">성취기준 1</td> <td>(7) 핵심적인 정보를 선별하고 작문 맥락에 맞게 정보를 조직하여 설명하는 글을 쓴다.</td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">관련 제시문</td> <td style="text-align: center;">성취기준</td> <td style="text-align: center;">과목명: 화법과 작문</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><자료 1> ~ <자료 7></td> <td style="text-align: center;">성취기준 1</td> <td>(11) 다양한 방법으로 자료를 수집하고 가치 있고 신뢰할 만한 정보를 선별하여 글을 쓴다.</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">성취기준 2</td> <td>(25) 논거의 타당성, 조직의 효과성, 표현의 적절성을 점검하여 글을 쓴다.</td> </tr> </table>			관련 제시문	성취기준	과목명: 국어 II	<자료 1> ~ <자료 7>	성취기준 1	(7) 핵심적인 정보를 선별하고 작문 맥락에 맞게 정보를 조직하여 설명하는 글을 쓴다.	관련 제시문	성취기준	과목명: 화법과 작문	<자료 1> ~ <자료 7>	성취기준 1	(11) 다양한 방법으로 자료를 수집하고 가치 있고 신뢰할 만한 정보를 선별하여 글을 쓴다.		성취기준 2	(25) 논거의 타당성, 조직의 효과성, 표현의 적절성을 점검하여 글을 쓴다.
관련 제시문	성취기준	과목명: 국어 II																
<자료 1> ~ <자료 7>	성취기준 1	(7) 핵심적인 정보를 선별하고 작문 맥락에 맞게 정보를 조직하여 설명하는 글을 쓴다.																
관련 제시문	성취기준	과목명: 화법과 작문																
<자료 1> ~ <자료 7>	성취기준 1	(11) 다양한 방법으로 자료를 수집하고 가치 있고 신뢰할 만한 정보를 선별하여 글을 쓴다.																
	성취기준 2	(25) 논거의 타당성, 조직의 효과성, 표현의 적절성을 점검하여 글을 쓴다.																

2. 사회과 교육과정

관련 제시문	성취기준	과목명: 경제
<p><자료 1> ~ <자료 7></p>	성취기준 1	<p>(2) 경제 주체의 역할과 의사 결정 가계는 합리적인 소비 생활을 추구함으로써 현재는 물론 미래의 삶을 안정적으로 유지하며, 기업은 소비자들이 원하는 상품의 생산, 생산비용의 절감, 새로운 기술 개발을 통해 이윤을 극대화한다는 점을 이해한다. 또, 정부의 재정 활동과 경제적 역할에 대해 알아본다. (나) 노동의 사회적 중요성을 인식하고, 사회 변동에 따른 직업의 변화를 예측한다. (다) 상품의 공급자, 생산 요소의 수요자로서 기업의 경제적 역할을 이해한다.</p>
	성취기준 2	<p>(4) 국민경제의 이해 국민 경제의 주요 지표를 활용하여 경제 상황을 총체적으로 파악하고, 경제 순환과 함께 경기변동 양상을 동태적으로 분석한다. 그 과정에서 국민 경제가 당면하고 있는 안정과 성장, 실업과 인플레이션 등의 문제에 대한 원인을 살펴 보고, 재정·통화 정책을 중심으로 그 대책을 이해한다. (가) 경제 성장의 의미와 요인을 이해하고 한국 경제의 변화와 경제적 성과를 균형 있는 시각에서 평가한다. (나) 경제의 순환 과정을 이해하고 경제 주체의 지출과 소득으로 국민 경제 활동 수준을 파악한다.</p>

관련 제시문	성취기준	과목명: 사회
<p><자료 1> ~ <자료 7></p>	성취기준 1	<p>(3) 합리적 선택과 삶 (나) 일과 여가 현대 사회에서 일과 여가의 의미와 중요성을 이해하고, 이를 통해 풍요로운 삶을 영위하기 위한 미래를 설계할 수 있도록 한다. 또한 현대 사회에서 강조되는 창업과 기업가 정신의 중요성을 파악하며, 근로 조건의 개선 및 여가를 활용하는 방안을 모색한다.</p>
	성취기준 2	<p>(1) 사회를 바라보는 창 (나) 세상 이해 개인이 살아가면서 영향을 주고받는 세상을 이해하기 위해 사실과 가치를 구분하여 비판적으로 사고하고, 다양한 자료를 분석할 수 있도록 한다. 또한 이를 기반으로 동기(원인)와 결과를 고려하여 사회현상을 종합적으로 평가하는 능력을 기른다.</p>

2) 자료 출처

가) 교과서 내 자료만 활용한 경우

교과서 내						
도서명	저자	발행처	발행연도	참고 쪽수	관련 제시문	재구성 여부
사회	박윤진 외	지학사	2014	119, 122-127, 160-163	논제 및 발문	○
사회	육근록 외	비상교육	2014	119, 131-135	논제 및 발문	○

나) 교과서 외 자료 등을 활용한 경우

교과서 외						
자료명(도서명)	저자	발행처	발행연도	참고 쪽수	관련 제시문	재구성 여부
대한민국 게임백서	홍상표 외	한국콘텐츠진흥원	2014	90	<자료 1>, <자료 2>	○
대한민국 게임백서	송성각 외	한국콘텐츠진흥원	2015	76	<자료 1>, <자료 2>	○
대한민국 게임백서	송성각 외	한국콘텐츠진흥원	2016	67, 214	<자료 1>, <자료 2>	○
대한민국 게임백서	강만석 외	한국콘텐츠진흥원	2017	57, 71, 147, 417	<자료 3>, <자료 4>, <자료 5>, <자료 6>, <자료 7>	○
Newzoo		www.newzoo.com			<자료 1>	○

관련 교과서 근거						
도서명	저자	발행처	발행연도	참고 쪽수	관련 제시문	재구성 여부
경제	박형준 외	천재교육	2014	20-21	<자료 1> ~ <자료 7>	○
사회	이동환 외	천재교육	2014	32-35	<자료 1> ~ <자료 7>	○

5. 문항 해설

문항 1)은 세계 게임 시장에서 권역별 게임 시장이 차지하는 비중과 세계 게임 시장 매출액의 변화율을 이용하여, 아시아 게임 시장과 북미 게임 시장의 매출액 격차는 어떠한 양상을 띠고 있는지를 파악하고자 하였다. <자료 1>에 의하면 세계 게임 시장에서 아시아와 북미 게임 시장이 차지하는 비중 격차는 2014년에 17.9%p, 2015년에 21.2%p, 2016년에 21.3%p로 지속적으로 늘어났다. 또한 <자료 2>에 의하면 세계 게임 시장 매출액은 증가하고 있어, 아시아 게임 시장과 북미 게임 시장의 매출액 격차는 지속적으로 늘어났다는 것을 알 수 있다.

문항 2)는 2014년부터 2016년까지 한국 게임 시장에서 PC 게임의 매출액 추이를 유추하는 문제이다. 특히, 게임 시장 매출액 증가율과 PC 게임의 매출 비중 감소폭을 비교하여 논리를 전개할 수 있는지를 파악하고자 하였다. <자료 4>에 의하면 2014년부터 2015년까지 한국 게임 시장에서 PC 게임의 매출 비중은 5.1%p 감소했으며, <자료 7>에 의하면 동기간 한국 게임 시장 매출액은 3.5% 감소했다. 따라서 2014년부터 2015년까지 한국 게임 시장에서 PC 게임 매출액은 감소하였다. 같은 자료를 사용하면 2015년부터 2016년까지 한국 게임 시장에서 PC 게임의 매출 비중은 9.0%p 감소하고, 동기간 한국 게임 시장 매출액은 1.4% 증가했다. 하지만 PC 게임의 매출 비중 감소폭이 매출액 증가율보다 더 커서 2015년부터 2016년까지 한국 게임 시장에서 PC 게임 매출액은 감소했다. 따라서 2014년부터 2016년까지 한국 게임 시장에서 PC 게임 매출액은 감소하였음을 알 수 있다.

문항 3)은 지표 구성 요소 중에서 분모와 분자의 변화 추이를 통해, 동 지표의 변화추이를 유추하는 문제이다. <자료 6>에 의하면 2014년 대비 2015년 한국 게임 산업 종사자 수는 9.6% 감소했고, <자료 3>에 의하면 동기간 한국 게임 산업 업체 수는 6.1% 증가했다. 2015년부터 2016년까지 한국 게임 산업 종사자 수는 4.1% 감소하였지만, 한국 게임 산업 업체 수는 2.6% 증가하였다. 두 비교기간 동안 종사자 수는 감소하였지만 업체 수는 증가하였으므로, 업체당 종사자 수는 지속적으로 감소하고 있음을 알 수 있다.

6. 채점 기준

하위문항번호	채점 기준	배점
문항별 평가 기준	<ul style="list-style-type: none"> - 근거 제시 없이 참/거짓만 답변한 경우 해당 문항은 0점 처리 - 자료 번호는 제시하지 않았으나, 논리근거가 명확한 경우에는 감점하지 않음 - 정확한 자료를 언급하고 핵심 논거를 포함했지만 불필요한 자료를 언급했을 경우, 불필요한 자료 1개당 3점씩 감점 - 각 문항의 최저점은 0점임 	
1 (총점: 10점)	<ul style="list-style-type: none"> - 해당 명제는 거짓이라고 기술하고, 그 근거로 <자료 1>에서 세계 게임 시장에서 아시아와 북미 게임 시장이 차지하는 비중 격차는 2014년에 17.9%p, 2015년 21.2%p, 2016년 21.3%p로 커지고 있고, <자료 2>에서 세계 게임 시장 매출액은 2014년부터 2015년까지 6.1%, 2015년부터 2016년까지 9.2% 증가하고 있기 때문에 아시아 게임 시장과 북미 게임 시장의 매출액 격차는 지속적으로 커졌다고 기술 <p>(단, <자료 1>에서의 비중과 <자료 2>에서 임의의 수를 대입하여 계산한 세계 매출액을 곱하여 권역별 매출액을 구한 후 매출액 격차가 지속적으로 커졌다고 기술할 수도 있음. 예를 들어 <자료 2>에서 2014년의 세계 매출액을 100으로 놓고 2015년과 2016년의 세계 매출액을 각각 106.1, 115.9로 계산한 후 <자료 1>의 권역별 비중을 곱하여 아시아와 북미의 매출액을 각각 2014년에 45.2, 27.3, 2015년에 50.1, 27.6, 2016년에 54.2, 29.5으로 도출한 후 그 격차가 2014년부터 2016년까지 17.9, 22.5, 24.7로 지속적으로 커졌다고 기술할 수도 있음)</p>	10점
	<ul style="list-style-type: none"> - 구체적인 근거 제시 없이 <자료 1>과 <자료 2>을 비교하여 아시아 게임 시장과 북미 게임 시장의 매출액 격차가 지속적으로 커졌다고만 기술 	5점

	- <자료 1>만 이용하여 아시아 게임 시장과 북미 게임 시장의 매출액 격차가 지속적으로 커졌다고만 기술	5점
2 (총점: 15점)	- 해당 명제는 참이라고 기술하고, 그 근거로 <자료 4>에서 한국 게임 시장에서 PC 게임의 비중이 2015년에 5.1%p, 2016년에 9.0%p 낮아진 반면, <자료 7>에서 동 기간에 한국 게임 시장의 매출액은 각각 3.5% 감소, 1.4% 증가하여 비중의 감소에 비해 매출액의 증가가 적어 2015년과 2016년에 PC 게임의 매출액이 지속적으로 감소하였다고 기술 (단, <자료 4>에서의 비중과 <자료 7>에서 임의의 수를 대입하여 계산한 한국 게임 시장의 매출액을 곱하여 PC 게임 매출액을 구한 후 그 규모가 지속적으로 감소하였다고 기술할 수도 있음. 예를 들어 <자료 7>에서 2014년의 한국 게임 시장의 매출액을 100으로 놓고 2014년부터 2016년까지 한국 게임 시장의 매출액을 각각 100, 96.5, 97.9로 계산한 후 동기간 PC 게임의 매출액을 64.1, 56.9, 48.9로 도출하여 2014년부터 2016년까지 PC 게임의 매출액이 지속적으로 감소하였다고 기술할 수도 있음)	15점
	- 구체적인 근거 제시 없이 <자료 4>와 <자료 7>을 비교하여 2014년부터 2016년까지 PC 게임의 매출액이 지속적으로 감소하였다고만 기술	7점
	- <자료 4>만을 이용하여 2014년부터 2016년까지 PC 게임의 매출액이 지속적으로 감소하였다고만 기술	5점
3 (총점: 15점)	- 해당 명제는 참이라고 기술하고, 그 근거로 <자료 6>에서 한국 게임 산업 종사자 수는 2015년에 9.6% 감소, 2016년에 4.1% 감소한 반면 <자료 3>에서 동 기간에 한국 게임 산업 업체 수는 각각 6.1% 증가, 2.6% 증가하여 종사자 수는 감소한 반면 업체 수는 증가하여 업체당 종사자 수는 지속적으로 감소하였다고 기술 (단, <자료 3>과 <자료 6>에서 임의의 수를 대입하여 계산한 업체 수와 종사자 수를 이용하여 업체당 종사자 수가 지속적으로 감소하였다고 기술할 수도 있음. 예를 들어 <자료 3>에서 2014년의 업체 수를 100으로 놓고 2014년부터 2016년까지 업체 수를 100, 106.1, 108.9로 계산하고, <자료 6>에서 2014년의 종사자 수를 100으로 놓고 2014년부터 2016년까지 종사자 수를 100, 90.4, 86.7로 계산한 후 업체당 종사자 수를 1.00, 0.85, 0.80로 도출하여 2014년부터 2016년까지 업체당 종사자 수가 지속적으로 감소하였다고 기술할 수도 있음)	15점
	- 구체적인 근거 제시 없이 <자료 3>과 <자료 6>을 비교하여 2014년부터 2016년까지 업체당 종사자 수가 지속적으로 감소하였다고만 기술	7점
	- <자료 6>만을 이용하여 종사자 수가 감소하였다고 기술	3점

논리성과 형식 요건 고려	<ul style="list-style-type: none"> - 답안의 논리성과 형식 요건을 고려하여 각 하위문항에 대해 1~2점을 가산할 수 있음 ① 논리성: 구체적 분석, 자료를 통한 논리적 사고로 자신의 주장을 전개 ② 형식: 정확한 개념 또는 단위, 원고지 작성법, 맞춤법, 띄어쓰기, 문장의 명료성 및 정확성 - 가산점을 부여하더라도 하위문항당 총합은 하위문항의 배점을 넘을 수 없음 	
	<ul style="list-style-type: none"> - 제시된 분량(600~800자)을 미달 또는 초과 시 감점 처리하며, 채점자의 재량에 의해 하위문항에 배분하여 감점함 ① 400~600자, 800~1000자: -5점 ② 200~400자 미만: -10점 ③ 200자 미만: 0점 처리 	

7. 예시 답안

1) 거짓이다. <자료 1>에 의하면 세계 게임 시장에서 아시아와 북미 게임 시장이 차지하는 비중 격차는 2014년 17.9%p, 2015년 21.2%p, 2016년 21.3%p로 지속적으로 늘어났다. <자료 2>에 의하면 세계 게임 시장 매출액은 증가하고 있어, 아시아 게임 시장과 북미 게임 시장의 매출액 격차는 지속적으로 늘어났다.

2) 참이다. <자료 4>에 의하면 2014년부터 2015년까지 PC 게임의 매출 비중은 5.1%p 감소했으며, <자료 7>에 의하면 동기간 한국 게임 시장 매출액은 3.5% 감소했다. 따라서 2014년부터 2015년까지 PC 게임 매출액은 감소하였다. 같은 자료를 사용하면 2015년부터 2016년까지 PC 게임의 매출 비중은 9.0%p 감소하고, 한국 게임 시장 매출액은 1.4% 증가했다. 하지만 PC 게임의 매출 비중 감소폭이 매출액 증가율보다 커서 2015년부터 2016년까지 PC 게임 매출액은 감소했다. 따라서 2014년부터 2016년까지 한국 게임 시장에서 PC 게임 매출액은 감소하였다.

3) 참이다. <자료 6>에 의하면 2014년 대비 2015년 종사자 수는 9.6% 감소했고, <자료 3>에 의하면 동기간 업체 수는 6.1% 증가하여, 업체당 종사자 수는 감소했다. 같은 자료에 의하면 2015년부터 2016년까지 종사자 수는 4.1% 감소했고, 업체 수는 2.6% 증가하여, 업체당 종사자 수는 감소했다. 따라서 2014년부터 2016년까지 업체당 종사자 수는 지속적으로 감소하였다.

(원고지 713자)