

# 단국대학교 2022학년도 수시모집 논술고사

## 인문계열 문제 (오전)

전 형 명	논술우수자	모집단위	
수험번호		성 명	

### ☑ 수험생 유의사항

1. 시험시간은 120분이며, 고사 종료시까지 퇴실할 수 없습니다. (중도퇴실할 경우 결사처리)
2. 문제번호와 답안번호가 반드시 일치하여야 합니다. (일치하지 않을 경우 0점 처리됨)
3. 문제별 답안작성란을 벗어나지 않게 작성하여야 합니다.
4. 답안 작성 시 인적사항 등 답안과 관련 없는 내용을 작성한 경우 0점처리 됩니다.
5. 답안은 반드시 **검정색 필기구**로 작성하시기 바랍니다.  
(연필, 샤프, 빨간색이나 파란색 필기구 사용금지)
6. 답안지는 교체가 불가하오니 원고지 교정부호 또는 수정테이프를 사용하여 수정하시기 바랍니다.
7. 연습지는 대학에서 제공하는 A4용지를 활용하시기 바랍니다.
8. 휴대폰 등 전자기기는 전원을 끄고 비닐백에 넣어 좌석 아래에 보관하시기 바랍니다. 고사 중에 벨소리, 진동, 알람 등의 소리가 울릴 경우 부정행위자로 간주하여 처리합니다.

**※ 시험이 시작되기 전에는 표지를 넘기지 마십시오.**

[문제 1] 다음의 제시문을 읽고 주어진 물음에 답하십시오. (30점)

- 1) [가]에서 주제를 나타내는 단어 하나를 찾고, 그 단어를 이용하여 [가]의 내용을 요약하십시오. (200자 내외) (10점)
- 2) [가]에서 찾은 단어를 이용하여 [나]를 요약하고 [다]를 설명하십시오. (400자 내외) (20점)

[가] 시와 그림, 글씨 등에 천부적인 재능을 발휘했던 19세기 조선의 문인 화가 추사 김정희는 현종 6년(1840년)에 제주도로 유배 간 뒤 병약한 부인 예안 이 씨가 걱정되어 편지를 40여 통 주고받는다. 이 씨 부인은 추사 김정희가 제주도로 귀양 간 지 2년 후인 1842년 11월 13일 세상을 떠나는데, 그는 그런 사정을 알지 못한 채 별세 이튿날인 14일과 18일 연달아 부인 앞으로 편지를 보낸다. 부인의 부고는 두 달 뒤인 이듬해 1월 15일에야 제주 땅에 도착했다. 추사 김정희는 뒤늦게 부인의 별세 소식을 전해 듣고 애통해 하며 도망시(悼亡詩)\*를 썼는데, 이 시에 담긴 사랑을 읽을 수 있어야 한국인의 사랑관을 제대로 이해한다고 할 수 있다.

那將月姥訟冥司 <small>나 장 월 모 송 명 사</small>	어찌하면 월하노인 시켜 저승에 호소하여
來世夫妻易地爲 <small>내 세 부 처 역 지 위</small>	내세에는 그대와 나 자리 바꿔 태어날까?
我死君生千里外 <small>아 사 군 생 천 리 외</small>	나 죽고 그대는 천 리 밖에 산다면
使君知我此心悲 <small>사 군 지 아 차 심 비</small>	이 마음 이 슬픔을 그대가 알 터인데

여기에는 저승에서 부부의 인연을 맺어 주는 신선인 월하노인에게 다음 세상에 다시 태어날 때는 서로 바꿔 태어나게 부탁해서 상대방을 제주도처럼 천 리만큼 먼 곳에 두고 먼저 죽어, 사랑하는 임을 먼저 보내고 얼마나 마음이 아팠는지 알게 하고 싶다는 애절함이 담겨 있다. 이는 글자 그대로 자신이 겪은 아픔을 복수하겠다는 뜻이 아니라 자신이 먼저 죽은 부인을 얼마나 많이 사랑했는지를 보여 주는 눈물 젖은 시이다. 옛사람들은 사랑하는 이를 잃은 슬픔을 종체 곁으로 드러내는 법이 없었다. 자식을 잃어도, 아내를 잃어도 그 슬픔을 애써 삭이며 마음속으로만 우는 절제를 미덕으로 삼았기 때문이다. 추사 김정희는 가슴속 애틋한 슬픔을 도저히 억누를 길이 없어 자신이 아내보다 먼저 죽는 복수라도 꿈꿔 보는 것이다. 속마음과는 다르게 말함으로써 상대에게 본인의 가슴속 깊은 곳에 있는 진정한 마음을 전하는 역설의 표현 방식을 접할 때, 독자들은 우선 통념이 전복되면서 나타나는 신선함을 느낀다. 그뿐만 아니라 왜 아내에게 자신의 슬픔을 느껴 보라고 했는지 그 이유를 곰곰 생각하면서 더 큰 감동을 얻는다.

\* 도망시(悼亡詩) : 아내의 죽음을 슬퍼하며 지은 시.  
출처 : 류수열 외, 『고등학교 국어』(출제진 재구성)

[나] 클림트가 그린 <철학>에서는 어느 구석에서도 인간 이성의 위대함에 대한 찬사를 찾아보기 어렵다. 오히려 인류의 합리성으로는 도저히 풀어낼 수 없는 태초의 신비며 삶의 근원적인 불가해성\*이 강조된 느낌이다. 사람들로 이루어진 기둥은 위에서부터 차례로 인간의 시간을 따라 어린아이, 젊은이, 노인 순으로 얽혀 있는데 어느 하나 기쁘거나 환희에 찬 사람이 없다. 놀라고 당황하거나 머리를 싸매고 고통 받고 있다. 아래로 갈수록 꼭 밤새 술이나 먹고 놀다가 이튿날 시험지를 받아 들고는 어제 내가 과연 뭘한 건가 고뇌하는 대학생의 모습을 닮았다. 그 오른쪽에 몽환적으로 표현된 형체가 지식 혹은 철학인데, 삶의 근원적 모호함 속에서 고통 받는 인간들을 전혀 치유해 주지 못한다. 지식이나 철학의 상징이라면 뭔가 명확하고 강단 있

게 보여야 할 것 같은데 마치 안개 속 버드나무 귀신처럼 흐릿하고 모호하다. 인간 군상을 응시하는 것도 아니어서 그들의 고통에 달지 못하는 느낌이고, 오히려 그들을 외면하는 듯한 ‘알게 뭐야!’ 감성이 느껴진다면 너무 지나친 걸까. ……(중략)…… 개인적으로 <철학>이 꽤 근사하다고 생각했지만 그보다 더 빠 때리는 통쾌함은 <의학> 쪽이었다. 의학의 목적은 사람을 살리고 질병을 치료하는 것인데 클림트는 여기다 대고 노골적으로 죽음을 강조했다. 죽은 자들이 건넌다는 망각의 강, 레테를 배경으로 오른쪽에 죽음들이 넘실거리며 모여 있고 왼쪽으로는 아직 삶의 온기가 가시지 않은 젊은 육체 하나가 동실동실 떠내려왔다. 그 모든 것의 앞에서 히기에이아\*가, 망자가 마시면 모든 기억을 잊게 된다는 레테의 강물이 든 접시를 들고 뱀을 두른 채 약간은 차가운 얼굴로 내려다보고 있다. ‘내가 너를 치료해 줄게.’ 하는 따뜻한 나이팅게일의 모습이라기보다는 ‘이제 사약을 드시지요.’라고 하며 약사발을 들고 서 있는 상공 마마님 같은 느낌이다.

\* 불가해성 : 이해할 수 없는 성질.

\* 히기에이아 : 의술의 신 아스클레오피오스의 딸로 건강과 위생의 여신.



클림트, <철학>



클림트, <의학>

출처 : 이진민, 『다정한 철학자의 미술관 이용법』(출제진 재구성)

[다] 온달과 평강 공주의 이야기는 당시에 부(富)를 축적한 평민 계층이 지배 체제의 개편 과정에서 정치·경제적 상승을 할 수 있었던 사회 변동기였다는 사료로 거론되기도 합니다. 그리고 ‘바보 온달’이라는 별명도 사실은 온달의 미천한 출신에 대한 지배 계층의 경멸과 경계심이 만들어 낸 이름이라고 분석되기도 합니다. 그러나 나는 수많은 사람이 함께 창작하고 그 후 더 많은 사람이 오랜 세월을 걸쳐서 승낙한 온달 장군과 평강 공주의 이야기를 믿습니다. 다른 어떠한 실증적 사실(史實)보다도 당시의 정서를 더 정확히 담아내고 있다고 생각하기 때문입니다. 완고한 신분의 벽을 뛰어넘어 미천한 출신의 바보 온달을 선택한 평강 공주의 결단과 마침내 온달을 용맹한 장수로 일어서게 한 평강 공주의 주체적 삶에는 민중들의 소망과 언어가 담겨 있기 때문입니다. 이것이 바로 온달 설화가 당대 사회의 이데올로기에 매몰된 한 농촌 청년의 우직한 총질의 이야기로 끝나지 않는 까닭이라고 생각합니다. 인간의 가장 위대한 가능성은 이처럼 과거를 뛰어넘고 사회의 벽을 뛰어넘고 드디어 자기를 뛰어넘는 비약에 있는 것이라고 할 수 있기 때문입니다.

현대 사회에서 중시되는 능력이란 인간적 품성이 도외시된 ‘경쟁적 능력’입니다. 그것은 다른 사람들의 낙오와 좌절 이후에 얻을 수 있는 것으로, 한마디로 숨겨진 칼처럼 매우 비정한 것입니다. 그러한 능력의 품속에 안주하려는 우리의 소망이 과연 어떤 실상을 갖는 것인지 고민해야 할 것입니다.

당신은 기억할 것입니다. 세상 사람을 현명한 사람과 어리석은 사람으로 분류할 수 있다고 당신이 먼저 말했습니다. 현명한 사람은 자기를 세상에 잘 맞추는 사람인 반면에 어리석은 사람은 그야말로 어리석게도 세상을 자기에게 맞추려고 하는 사람이라고 했습니다. 그러나 세상은 이런 어리석은 사람들의 우직함으로 조금씩 나은 것으로 변화해 간다는 사실을 잊지 말아야 한다고 생각합니다. 우직한 어리석음, 그것이 곧 지혜와 현명함의 바탕이고 내용입니다. ‘편안함’, 그것도 경계해야 할 대상이기는 마찬가지입니다. 편안함은 흐르지 않는 강물이기 때문입니다. ‘불편함’은 흐르는 강물입니다. 흐르는 강물은 수많은 소리와 풍경을 그 속에 담고 있는 추억의 물이며 어딘가를 희망하는 잠들지 않는 물입니다.

출처 : 고희진 외, 『고등학교 독서』(출제진 재구성)

[문제 2] [가]와 [나]의 관점에서 [다]의 Banks를 각각 평가하고, [라]의 입장에서 [다]를 설명하시오. (600자 내외) (30점)

[가] 좋은 말씨, 조화, 우아함, 좋은 리듬은 모두 좋은 성격에 달려 있네. 내가 말하는 좋은 성격이란 세상 물정에 어두운 호인을 점잖게 이르는 말이 아니라, 진실로 훌륭하고 아름다운 성격을 갖춘 지성을 의미하네.

.....(중략).....

그림은 분명 그런 것들로 가득 차 있으며, 그런 종류의 모든 기술도 그 점에서는 마찬가지라네. 직조, 자수, 건축, 온갖 가재도구의 제작이 그렇고, 우리 몸과 모든 생물들의 본성 역시 그렇다네. 그 모든 것 안에 우아함과 추함이 내재하기 때문일세. 그리고 추함과 나쁜 리듬과 부조화는 나쁜 말과 나쁜 성격의 형제자매들이고, 그와 반대되는 것들은 그와 정반대인 절제 있고 좋은 성격의 형제자매들이자 모방물이라네.

.....(중략).....

우리는 다른 장인(匠人)들도 감시하며 생물들의 그림이나 조각이나 건축이나 다른 예술 작품에서 나쁜 성격과 무절제와 야비함과 추함을 그리지 못하게 막아야 하며, 우리의 이러한 지시를 따르지 못하겠다면 그들이 우리나라에서 장인으로 활동하는 것을 금지해야 하네. 그러지 않으면 우리 수호자들은 나쁜 것의 상(像)들이라는 유해한 폭발에 둘러싸여 성장하는 동안 여기저기서 날마다 야금야금 뜯어먹어 자기도 모르는 사이에 그들의 혼(魂) 안에 큰 악이 쌓이게 될 것이네. 우리는 아름답고 우아한 것을 알아낼 수 있는 재능을 타고난 장인들을 찾아내야 하네. 그러면 우리 젊은이들은 건강한 환경에서 살게 되어 혜택을 받을 것이네. 그들이 보고 듣는 모든 예술 작품이 몸에 좋은 곳에서 불어오는 미풍처럼 그들에게 좋은 영향을 주며, 어릴 때부터 곧장 자기도 모르는 사이에 아름다운 말을 닦고 사랑하고 공감하도록 그들을 이끌어 줄 것이기 때문이네.

.....(중략).....

시가(詩歌) 교육이 그토록 중요한 것은 다음 두 가지 이유 때문이 아닐까? 첫째, 리듬과 선법은 그 무엇보다 더 깊숙이 혼의 내면으로 침투하며 우아함을 가져다줌으로써 혼에 가장 큰 영향을 끼치네. 그것들은 누가 좋은 교육을 받았을 경우 그를 우아하게 만들고, 누가 나쁜 교육을 받았을 경우 그를 그와 반대되는 사람으로 만드네. 둘째, 이 분야에서 제대로 교육 받은 사람은 예술 작품이나 자연의 결점들을 가장 분명히 알아보게 될 것이네. 그러면 그는 그것들의 추함이 역겨워 아름다운 것들을 칭찬하고 반길 것이며, 아름다운 것들을 그렇게 혼 안으로 받아들이면 그 자신도 아름답고 훌륭해질 것이네.

출처 : 플라톤, 『국가』

[나] “과학은 진리에 의해 판단되는 반면, 예술은 그것이 주는 만족감에 의해 판단된다.”라고 하는 명제는 이제 낡은 이야기가 되었다. 만족감은 쾌락과 동일시될 수 없다. 문제는 무엇이 작품을 좋은 것으로 또는 만족스러운 것으로 만드는가이다. 만족스럽다는 것은 기능과 목적에 따라 상대적이다. 좋은 아궁이가 골고루, 경제적으로, 조용히, 안전하게 적정 온도로 집을 데우듯이 좋은 과학 이론은 연관된 사실들을 단순명료하게 설명해 준다. 예술 작품이나 그 사례들은 재현, 기술, 예시, 표현 중에서 하나 또는 여럿을 수행한다. 예술 작품은 사실을 단순히 재현하는 것이 아니라 사실의 상징화를 통해 미를 추구한다.

상징화의 능력이 발휘된 예술 작품은 미래의 우연성에 대처할 능력과 기술을 발전시키고자 하는 좀 더 먼 현실적 목적을 갖는다. 예술이 우리로 하여금 생존, 정복, 그리고 이익에 대비하

게 하기 때문이다. 다시 말해 예술이 과학처럼 현실적인 목적을 위해 복무할 수 있다고 보는 것이다. 그 견해에 따르면 예술은 창조적 상상력을 통해 과학적 영감을 자극하고, 시장 가치의 실현을 통해 수익을 창출하며, 인간 심성의 순화를 통해 사회를 안정시킨다. 모든 가치가 현실적 유용성으로 환원된다는 신념을 지닌 사람들은 예술의 심미적 경향을 현실적 유용성과 결합시키려는 의도에서 그러한 견해를 고수한다.

그러나 예술 작품이 감상자에게 주는 만족감과 예술 작품이 추구하는 미가 언제나 일치하는 것은 아니다. 예술 작품의 감상자가 경험하는 만족의 수준이나 양상은 물질에서 정신에 이르기까지 다양하게 분포한다. 심미적인 경향이 고통을 불러오는가 하면 만족스럽지만 심미적이지 않은 경우도 있다. 따라서 예술 작품의 상징화 작업을 현실적 유용성과 결부시키는 견해는 부적절하다. 상징화는 인간의 억누를 수 없는 성향으로, 인간은 그 즐거움을 위해서 또는 단순히 멈출 수가 없기 때문에 직접적인 필요를 넘어서서 상징화 작업을 계속한다. 심미적인 경험을 실현하는 예술가는 신나게 뛰어노는 강아지와 같거나 충분한 물을 발견한 후에도 끈덕지게 우물을 파는 사람과 같다. 예술은 실용적이 아니라 유희적이거나 충동적이다.

출처 : 넬슨 굿맨, 『예술의 언어들』(출제진 재구성)

[다] 2003년, 한 남성이 영국의 대영 박물관 ‘로만-브리튼 전시관’에 들어갔다. 그곳은 기원후 43~411년 유물을 전시하는 곳인데, 이 남성은 이곳에 본인이 만든 작품을 걸어 놓고 도망쳤다.

그가 놓고 간 작품을 자세히 들여다보면 원시인이 쇼핑 카트를 밀고 있는 형태가 보인다. 그는 작품에 관한 해설도 붙이고 갔는데, 거기에는 ‘이 작품은 후기 정신 분열 시기에 나타난 작품’이라고 쓰여 있었다. 작품을 걸어 놓고 도망친 지 8일이 지나도록 아무도 이 사실을 몰랐고, 수많은 사람이 이 작품을 고대 미술품인 줄 알고 지나갔다. 결국, 이 남성은 박물관에 전화를 걸었다. “제가 몰래 전시한 작품을 찾아보세요.”

이후뱅크시는 유명해졌고, 그가 제작하는 작품들은 박물관에 보존되거나 3만 달러가 넘는 고가에 팔리기 시작하였다. 이에뱅크시는 실험 카메라의 한 장면과 같은 짧은 다큐멘터리를 찍어서 인터넷에 올렸다. 2013년 10월, 뉴욕의 한 거리 노점에서뱅크시가 직접 그린 그림을 익명의 상인에게 판매하게 하였다. 거리를 지나가는 사람들은 노점 상인이 파는 작품이 진품이라고는 생각을 못했는지, 눈길조차 주지 않았다.



뱅크시, <쇼핑하는 원시인>



<뱅크시, 그의 작품을 단돈 60달러에 팔다>

출처 : 안헤리 외, 『고등학교 미술』

[라] 어느 사회에나 ‘좋은 문화’에 대한 다양한 기준이 존재한다. 그 기준은 사회 내에 공존하면서 갈등하고 경쟁한다. 사회 속에 존재하는 다양한 집단들은 각기 그 나름의 조건에 따라 제각각 욕구가 있으며 거기에 맞추어 그 나름대로 좋은 문화를 판단한다. 세대에 따라, 성별에 따라, 직업이나 계층에 따라, 교육 수준에 따라 각기 자신에게 좋은 문화를 선택한다는 말이다. 중요한 것은 자신과 다른 사람의 판단 기준이나 취향에 대해 관용하고 이해하는 태도를 지니는 것이다. 그럴 때라야 사회 전체의 문화가 조화롭고 창의적인 방향으로 발전할 수 있다.

여기에서 문제가 되는 것은 어떤 것이 좋은 문화라는 자신의 판단이 정말로 내 스스로 주체적인 입장에서 이루어진 것인가 하는 점이다. 정말로 그것이 나의 삶의 조건과 욕구에 합당한 것이며 진정 나의 삶을 풍요롭고 주체적인 것으로 만들어 줄 문화인가 하는 의문이다. 어쩌면 내가 좋은 문화라고 생각하는 그 판단 기준이 단지 문화 산업의 광고 전략에 따라 만들어진 것은 아닌지, 혹은 다른 사람들의 문화 행태에 자신도 모르게 영향을 받아서 생긴 것은 아닌지 하는 자기반성이 필요하다는 것이다. 사실 우리가 가지고 있는 문화를 판단하는 기준은 많은 경우 외부적인 영향에 의해, 특히 대중 매체와 문화 산업의 영향에 의해 형성된 경우가 많다. 말하자면 다른 사람의 목소리를 내 목소리인 것처럼 착각하고 사는 경우가 많다는 것이다. 이는 특히 청소년들에게 강조하고 싶은 문제이다.

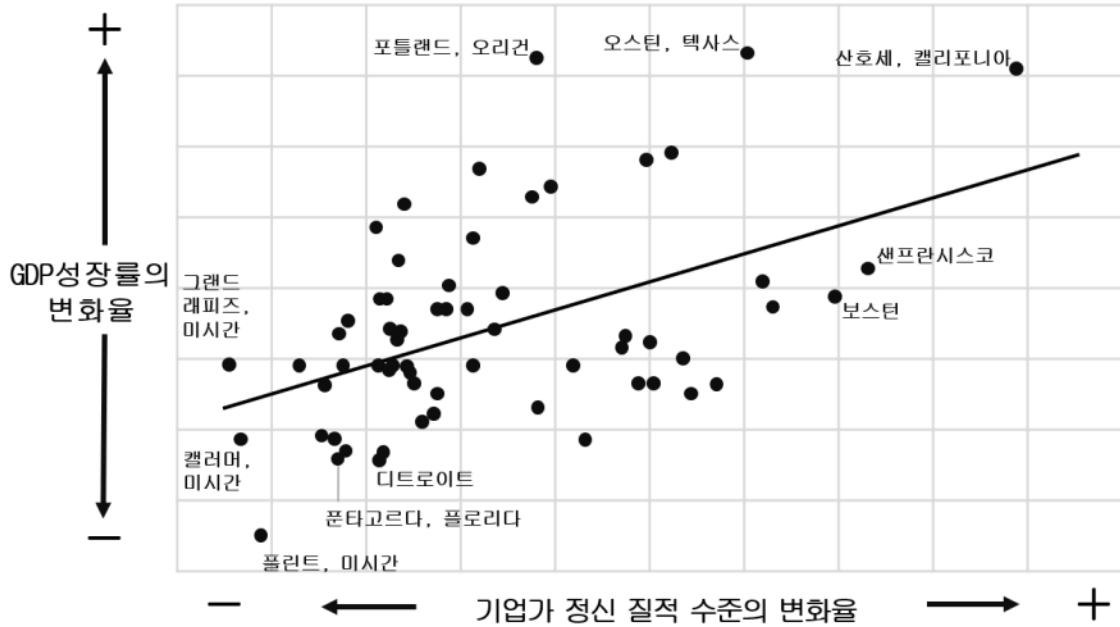
오늘날 청소년은 가장 크고 중요한 문화 소비층이 되어 있고, 따라서 대중 매체나 문화 산업의 입장에서 보면 청소년은 가장 중요한 판매 시장이다. 미디어와 문화 산업은 어떤 식으로든 청소년을 공략하기 위해 혈안이 되어 온갖 광고와 판매 전략을 동원해 청소년을 현혹하고 있다. 이런 상황에서 자칫 마음을 놓으면 문화 산업의 광고 전략에 넘어가 한낱 소비자로 전락하기 십상이다. 그렇게 한낱 소비자일 뿐이면서 마치 자기 스스로 문화를 판단하고 선택한 것처럼 착각하기 쉽다는 것이다. 이럴 경우 그는 단지 문화의 객체일 뿐 결코 주체라 할 수 없다. 요즘 청소년들을 보면 거의 비슷한 외모와 비슷한 스타일로 꾸미면서, 거기에 비슷한 상품을 들고 다닌다. 그러면서 그들은 당당히 ‘개성’을 내세운다. 세상에 모두 똑같이 하고 다니는 것이 어떻게 개성일 수 있는가. 결국 대부분 문화 산업의 목소리를 자신의 목소리로 착각하고 있다고 할 수밖에 없다. 이런 식으로는 결코 좋은 문화를 가질 수 없다. 그것은 단지 돈을 버는 문화 산업에만 이익이 되는 문화일 뿐이다.

좋은 문화에 대해 윤리적이거나 미학적인 기준을 제시하는 것은 결코 옳은 일이 아닐 뿐 아니라 그다지 의미도 없다. 중요한 것은 각자의 삶 속에서 자신이 향유하고 실천하는 문화가 얼마나 삶을 풍요롭고 복되게 하는가이다. 내 자신의 삶이 고립된 삶이 아니라 사회적인 삶일진대 당연히 그 문화는 사회적으로도 좋은 문화여야 한다. 나 자신의 삶을 위해 좋은 문화라는 것이 어떤 개인적 쾌락이나 이기적 욕심을 충족시키는 문화라는 뜻은 아니라는 말이다. 좋은 문화는 필연적으로 좋은 정치적·사회적 결과를 수반한다.

출처 : 민현식 외, 『고등학교 언어와 매체』

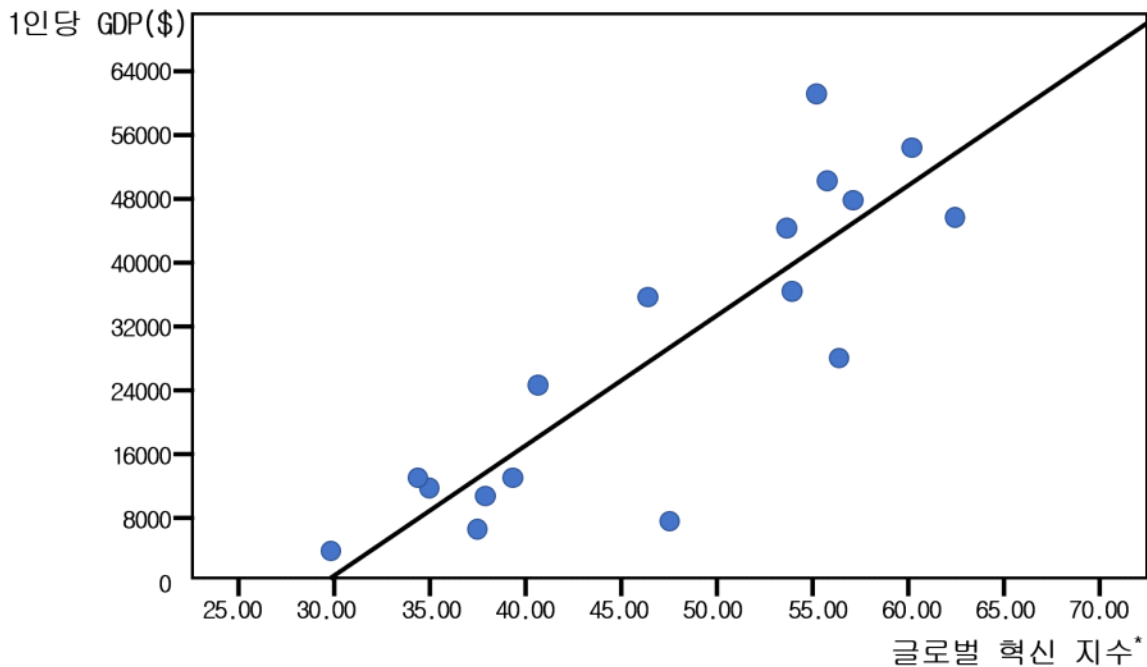
[문제 3] [가]를 바탕으로 [나]의 문제를 모두 설명하고, [다]를 이용하여 [라]의 세 가지 상황에 대한 바람직한 대응 방안을 모두 서술하시오. (600자 내외) (40점)

[가]



<미국 주요 도시별 기업가 정신의 질적 수준과 미래 경제 성장의 관계>

출처 : 『American Economic Journal: Economic Policy』, 2020(출제진 재구성)



<주요 국가별 혁신 지수와 1인당 GDP 관계>

\* 글로벌 혁신 지수 : 전 세계 지식 재산권 기구 회원국을 대상으로 미래 경제 발전 등의 주요 원동력인 혁신 역량을 측정된 지수.

출처 : 『Management Studies and Economic Systems』, 2016(출제진 재구성)

[나]

연도 국가	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021 (8월 3일 기준)
한국	2	2	2	3	6	11	11	11
미국	27	51	65	96	151	212	242	388
중국	5	22	33	55	90	101	119	157

<한국, 미국, 중국의 유니콘 기업\* 개수 비교>

\* 유니콘 기업 : 기업 가치가 10억 달러 이상인 비상장 스타트업. 스타트업은 미국 실리콘 밸리에서 생겨난 용어로 설립한 지 오래되지 않은 신생 벤처 기업을 뜻하며, 일반적으로 기업가 정신과 혁신을 바탕으로 자체적인 비즈니스 모델을 가지고 있는 창업 기업을 의미함.

출처 : CB Insights 발표 자료, 2021(출제진 재구성)

연도	2000~2007	2007~2020	2020~2030(전망)	2030~2060(전망)
한국 1인당 잠재 성장률* (단위 %)	3.8	2.8	1.9	0.8

국가	한국	미국	일본	OECD	G20
1인당 잠재 성장률 (2030~2060년 기준, 단위 %)	0.8	1.0	1.1	1.1	1.0

<한국 및 주요국의 1인당 잠재 성장률 전망>

\* 잠재 성장률 : 경제 성장 요소인 노동력, 자본, 생산성을 모두 활용해 물가 상승이라는 부작용을 유발하지 않으면서, 최대한 이룰 수 있는 경제 성장률 전망치.

출처 : OECD, 2021

[다] 시장에서 개인은 자신의 욕망에 비해 희소한 자원을 어떻게 하면 효율적으로 사용할 수 있을지를 고민하게 된다. 이때 합리적 선택을 하려면 문제를 정확히 인식한 후 선택의 대안들을 분석하고 각 대안의 편익과 비용을 파악해야 한다. 편익은 어떤 선택을 통해 얻어지는 만족이나 이득을 말하는데, 선택에 따른 비용과 편익을 비교하여 비용보다 편익이 더 큰 쪽을 선택하는 것이 합리적이다.

출처 : 구정화 외, 『고등학교 통합사회』

관료제는 대규모의 조직을 효율적으로 운영할 수 있다는 장점이 있지만 여러 가지 문제점도 있다. 관료제는 업무 수행을 하는 데 규칙과 절차를 강조한다. 그러다 보니 조직의 목적보다 규칙과 절차 준수가 우선시되는 목적 전치 현상이 나타나기도 한다. 또한, 경직된 조직 운영은 빠른 사회 변화에 신속하고 유연하게 대응하지 못하는 원인이 되기도 한다. 관료제는 업무가 세분화·전문화되어 구성원들이 자율성과 창의성을 발휘하기 어렵고 조직의 부속품으로 여겨지도록 하는 인간 소외 현상이 발생할 수 있다. 또한, 신분이 보장되고 연공서열에 따라 보상이 이루어져 무사안일주의가 생기기도 한다.

출처 : 서범석 외, 『고등학교 사회·문화』

정부는 제도 개혁, 불필요한 규제의 완화, 행정 절차의 간소화 등을 통해 비효율성을 개선할 수 있다. 또한 보조금 지급이나 세금 부과와 같은 경제적 유인을 통해 시장에 대한 불필요한 개입을 줄이고 시장의 자율성을 확보할 수 있다.

출처 : 허수미 외, 『고등학교 경제』

정부는 공정한 경쟁을 해치는 행위를 규제하여 경제의 원활한 작동을 돕는다. 하나 또는 소수의 기업이 지배하는 상품 시장에서는 기업이 가격을 부당하게 올리거나 생산량을 임의로 조정하여 경쟁 기업에 불이익을 주거나 소비자에게 횡포를 부릴 수 있다. 이때 정부는 「독점 규제 및 공정 거래에 관한 법률」 등 각종 법규를 적용하고, 한국 소비자원 또는 공정 거래 위원회와 같은 소비자 보호 기관을 운영하여 공정한 경쟁을 해치거나 소비자에게 피해를 주는 행위를 규제한다.

출처 : 정창우 외, 『고등학교 통합사회』

대형 마트의 쇼핑 카트 정리대에 가 보면 쇼핑 카트들이 가지런히 정리되어 있는 모습을 볼 수 있다. 이는 소비자들이 자발적으로 쇼핑 카트를 정해진 장소에 가져다 놓은 결과이다. 대부분의 대형 마트에서 소비자들은 100원짜리 동전을 넣어야 쇼핑 카트를 이용할 수 있으며, 반납 시 100원을 돌려받을 수 있다. 이는 대형 마트가 경제적 유인을 활용하여 사람들이 스스로 쇼핑 카트를 정리하도록 유도한 것이다.

출처 : 유종열 외, 『고등학교 경제』

기업의 목적은 상품 판매를 통한 이익의 추구이다. 기업은 추구하는 목적 달성을 위해 새로운 상품을 개발하기도 하고, 조직과 조직 문화를 바꿔 보기도 하는 등 많은 노력을 기울인다. 그리고 가게는 이러한 기업의 노력으로 만들어진 싸고 질 좋은 상품을 소비함으로써 만족감을 얻는다. 이외에도 기업은 가게가 제공하는 토지와 노동, 자본을 사용하여 생산 활동을 함으로써 가게에 일자리와 소득을 제공하는 중요한 역할을 한다.

출처 : 김종호 외, 『고등학교 경제』

[라]

[상황 1]

카카오·네이버 등 거대 온라인 플랫폼 기업\*을 규제하려는 정부와 정치권의 칼끝이 스타트업까지 겨냥하고 있다. 플랫폼 기업의 독과점과 골목 상권 침해를 명분으로 내세운 정부와 정치권이 기업의 규모나 성장세, 업종과 상관없이 전방위 규제에 나서면서 스타트업들이 생존을 걱정해야 할 상황에 몰린 것이다. 벤처 캐피탈 업계 관계자는 “플랫폼에 대한 전방위적 규제가 시행되면 자금력이 취약한 스타트업들은 고사하고 거대 플랫폼이 시장을 독식하는 역설이 빚어질 것”이라고 말했다.

\* 플랫폼 기업 : 제품이나 서비스를 제공하는 생산자와 이를 필요로 하는 사용자들을 서로 연결하고, 이를 기반으로 각종 제품이나 서비스를 중개하여 수수료 수입을 얻는 기업.

출처 : 『조선일보』, 2021. 9. 23.

아마존과 애플, 구글, 페이스북, 네이버, 카카오 등 빅테크는 온라인 플랫폼을 기본으로 한 대형 정보 기술 기업이다. 이들 기업의 공통점은 특정 분야에서 지배력이 확고하다는 것이다. 지금의 위치에 오기까지는 경쟁에서 이기기 위해 수많은 혁신을 거듭했을 것이다. 그런데 한때 기술 혁신의 아이콘으로 각광 받은 이들 빅테크의 상황은 달라졌다. 지배력이 점차 강해지면서 독점적 지위에 올라 무소불위 공룡이 되어가고 있다. 문어발식으로 사업 영역을 확장하고, 거래 업체에 갑으로 군림하며, 경쟁업체 진입을 막는다. 빅테크는 한 분야의 독점적 지위에 만족하지 않고, 모든 것을 빨아들이는 블랙홀이 되려고 한다. 빅테크의 횡포는 다수의 참여자가 상생해야 하는 산업 생태계 질서를 파괴할 수밖에 없다.

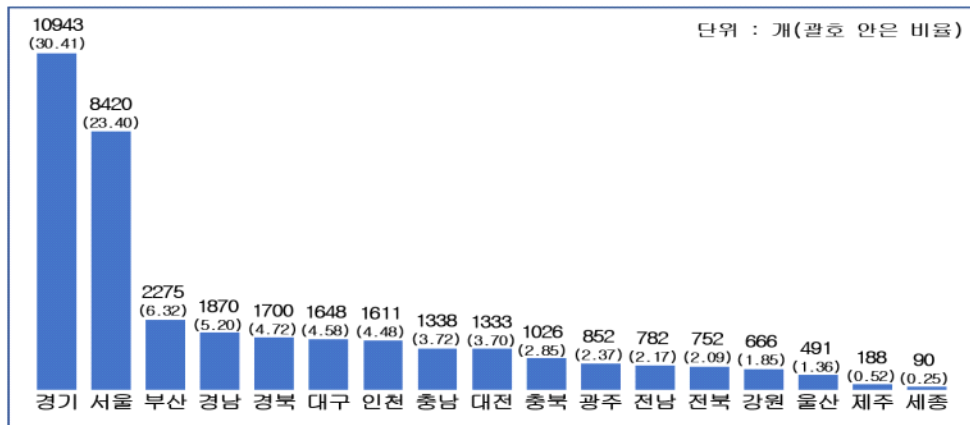
출처 : 『경향신문』, 2021. 9. 14.

[상황 2]

30대 초반 직장인 A 씨는 올해 초 다니던 스타트업을 그만두고 대기업으로 직장을 옮겼다. 다닌 지 불과 석 달 만이었다. 유니콘 기업으로 성장 중인 인공지능(AI) 기술 회사였고 정부와 각종 글로벌 경진 대회에서 수상할 정도로 유명했으며 유망해 보였다. 국책 은행에서 투자 자금도 유치했다. 그는 재수·삼수 끝에 꿈을 이뤘다. 첫 출근 전날, 그는 직원 간의 자유로운 아이디어 교환과 빠른 의사 결정, ‘원팀’으로 움직이는 일사불란함 등 같은 스타트업 문화를 기대했다. 하지만 내부에서 본 AI 기업은 그가 꿈꾸던 모습과 완전히 달랐다. 대기업 출신 대표는 회사 규모가 커지자 같은 대기업 출신 간부들을 중간 관리자로 영입했다. A 씨는 “대기업 출신 관리자들이 비선 실세처럼 행동했다.”라며 “그들은 그런 게 절차이자 위계질서라 생각했다.”라고 말했다. 하나부터 열까지 챙기는 게 대표의 장점이었지만 조직이 커지면서 장점은 단점으로 바뀌었다. 직원 수가 100명 가까이 되는데도 대표는 프로젝트 제안서 오탈자까지 직접 검사했다고 한다. A 씨는 “창업 멤버들은 모두 회사를 떠났고 이제는 막 졸업한 개발자와 군 대체 복무를 하는 프로그래머들만 남은 상황”이라며 “기대를 많이 한 내 잘못일지 모르지만 마치 혁신 기업에서 배신을 당한 기분이었다.”라고 아쉬워했다.

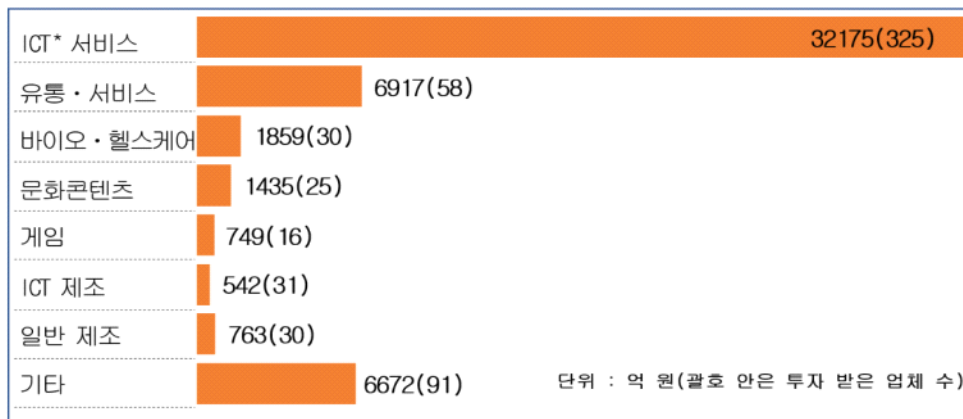
출처 : 『매일경제』, 2021. 8. 4.

[상황 3]



<지역별 벤처 기업 현황(2018년 6월 말 기준)>

출처 : 『머니투데이』, 2018. 8. 9.



<업종별 스타트업 투자 유치금(2019년 기준)>

\* ICT : Information and Communications Technology의 약자로 정보 기술과 통신을 융합한 기술을 이르는 용어.

출처 : 『한국경제신문』, 2020. 10. 20.