



UNIVERSITY OF CAMBRIDGE INTERNATIONAL EXAMINATIONS
International General Certificate of Secondary Education

FIRST LANGUAGE KOREAN

0521/01

Paper 1 Reading

May/June 2008

2 hours

Additional Materials: Answer Booklet/Paper

READ THESE INSTRUCTIONS FIRST

If you have been given an Answer Booklet, follow the instructions on the front cover of the Booklet.

Write your Centre number, candidate number and name on all the work you hand in.

Write in dark blue or black pen.

Do not use staples, paper clips, highlighters, glue or correction fluid.

Answer **all** questions.

You should pay attention to punctuation, spelling and handwriting.

At the end of the examination, fasten all your work securely together.

The number of marks is given in brackets [] at the end of each question or part question.



This document consists of **6** printed pages and **2** blank pages.



Text 1 을 주의깊게 읽고 Question 1에 모두 답하십시오.

Text 1

다음은 청소년의 인터넷 게임 중독에 대한 기사입니다.

컴퓨터 게임에서 눈을 떼지 못하는 아이와 어떻게든 말리려는 부모 사이의 총성 없는 '세대전쟁'은 일상이 됐다. 우려는 담론을 낳는다. 게임 중독이 폭력성을 증가시키고, 사회성을 차단시키며...
 그런데 그게 전부일까. 대화를 포기하고 손가락질하면 그만일까. 이미 새로운 종족이 되어버린 게임세대를 소통의 대상으로 바라보는 순간, 그곳에 새로운 미지의 세계가 버티고 있음을 깨닫게 된다. 5

경기도 광명시의 한 카페

"밤새 게임한 적도 많지만 고 3 되면서 좀 달라졌죠. 야간자율학습 끝나고 집에 가서 새벽 2 시까지만 했어요."
 "정말? 넌 배려 잘 하고 성실하잖아. 그런데 네가 대회 나가서 우승할 정도로 게임에 몰두했다는 게 안 믿겨져." 10
 "누구나 이중성이 있잖아요. 게임 시작하면 상대를 죽여야겠다는 경쟁심이 막 생기고 그래요."
 "그런데 왜 공부에선 경쟁심이 없어?"
 "... 온라인 게임에서 일대일로 붙을 때만 그래요. 학교 시험은 외우면 되는데 게임하느라 시간이 별로 없어서. 내신에 비하면 수능은 잘 나오는 편이었어요." 15

졸업식을 하루 앞둔 2월 7일 오후. 이 OO(19)군과 담임 유 교사가 친구처럼 정다운 대화를 이어갔다. 이군은 전형적인 게임세대다. 초등학교 5학년 때 일본 닌텐도사의 비디오 게임 <패밀리>로 게임을 시작했고, 고 3 이던 지난해 여름 게임채널에서 개최한 온라인 게임 <트라이비스> 대회에서 준우승을 차지했을 정도로 게임을 즐긴다. 20

그렇다고 그를 유난스런 경우로 보기는 어렵다. 학급의 70~80%가 거의 매일 게임을 즐기고 있지만 대회에서 상 받았다고 자신을 새삼스레 보는 눈은 없다고 한다. 게임과 적당한 거리를 두면서 자기 생활을 통제할 줄 안다는 점이 눈에 띈다. 물론 "친구들과 온라인 게임을 하며 놀고, 게임이 끝난 뒤에는 게임에 대해 이야기하는" 또래집단의 친교방식에서 그도 예외는 아니다. 25

"그런데 네가 OO 대 컴퓨터공학과에 지원해서 받은 예비합격자 순위가 너무 뒤여서 추가합격이 어려울 수도 있잖아. 너는 재수를 하면 아주 좋은 결과를 볼 수 있을 거 같은데..."
 "싫어요. 재수는 절대 안 해요. 뭐하러 인생에 도움도 안 되는 공부를 1년이나 더 해요. 차라리 전문대 가서 하고 싶은 공부하고 OO 대에 편입하는 게 물리적 계산으로도 훨씬 나아요." 30

"그런데 왜 꼭 OO 대야?"
 "인터넷으로 관련 자료 다 찾아보고 학교도 가보니까 딱 맘에 들더라고요. 이번에 면접 준비도 얼마나 열심히 했는데요. 전태일의 여동생이 연구교수로 들어갔다는 걸 알고 <전태일 평전>도 읽었어요." 35
 슬슬 그의 게임세대적 특성이 나타나기 시작했다. △ 뭘 해야 한다고 생각하면 어떤 것들이

필요하고 그러니까 지금 뭘 하자는 식의 생각이 순식간에 든다 △ 한 가지만으로 절대로 만족할 수 없어 동시에 여러 개를 해야 직성이 풀린다.

수능이 끝난 뒤, 중 3 때 온라인 게임을 시작하면서 의자에 줄곧 앉아 지내느라 순식간에
 불어난 20 kg의 체중을 빼기 위해 규칙적인 운동을 시작하고, 자동차 면허시험 준비와 영어 40
 공부, 토끼 키우기 등에도 동시에 손을 댄 건 후자의 경우다. 그는 <스타크래프트>나
 <리니지>처럼 유행하는 게임 한 가지에 빠지지 않고 여러 게임을 두루 즐기는 이른바
 '하드코어 게이머'다.

<울티마 온라인>의 즐거움은 전자의 경우를 설명해준다. 게임 속에서 어떻게 살아야겠다는
 목표를 정하면 가구를 만들어 팔고 필요한 것을 사는 식의 상거래를 시작하고, 땅도 일구며 45
 살다가 조금 지루해지면 모험도 해보는 게 아주 재밌다는 것이다.

청소년들에게 컴퓨터 게임은 피할 수 없는 통과외레이자 대체 불가능한 놀이가 됐다.
 문화관광부 산하 한국게임산업개발원이 펴낸 <2001 대한민국 게임백서>에 따르면,
 청소년의 96%가 게임을 즐기고 있다.

"게임의 매력요? 누군가와 싸워서 이기는 것도 재밌지만 그 안에서 뭔가 계획하고 이뤄가는 50
 게 좋아요. 목표를 정하면 게임에서 주어진 조건들을 변형하고 조작해 뭔가를 창조해가는
 거."

게임세대만이 갖는 특성을 스스로 자각하고 있을까? 판단력이 빨라졌다거나 사물이나 55
 사안에 대한 반응이 즉각적이고 직선적이라는 것이 자신의 진단이다. 선생님이 뭘 시키면
 곧바로 "싫어요"라고 반응하는 친구들의 경우를 예로 든다. 온라인으로 이어진 수많은
 사람과 게임을 하면서 얘기를 직접 나누다보면 자신의 편견을 깨면서 세상을 보는 눈이
 달라지는 걸 느끼는 경우도 있다고 한다.

"공고 학생들을 강패로 보는 선입견이 있었는데 게임하면서 그렇지 않다는 걸 알게 됐어요.
 또 백수들도 단지 능력이 없어서 노는 게 아니라 일을 구하기가 힘든 배경이 있다는 것, 그냥 60
 놀고 먹는 게 아니라 나름의 고민과 고통이 있다는 걸 알 수 있었어요. 사람은 다
 똑같더라고요."

서울 00 초등학교 이 00 교사는 26년 경력의 '베테랑'이다. 이 교사는 아이들과의 소통을 늘
 운몽으로 시도하고 함께 놀며 그 과정에서 개개인의 개성을 찾아내고 키워주는 방식을
 실천해왔다. 70, 80년대 아이들과 공놀이와 학예발표회 등을 일상적으로 하며 부대였다면, 65
 90년대 이후에는 게임의 세계에 직접 뛰어들어 아이들과 즐겁게 논다. 이 교사도
 게임세대의 특성을 은연중에 느끼게 된다.

"<스타크래프트>는 분명히 머리 좋은 아이들이 잘한다. 손도 빨라야 하겠지만, 전략·전술을
 이해하고 응용하기 때문이다. 또 공격 타이밍 등이 아주 중요해서 직관력도 중요하다.
 게임세대인 요즘 아이들은 직감적으로 상대를 읽는 눈이 점점 향상되는 걸 느낄 수 있다. 또 70
 상상력이 발달되는 측면도 있다. 사물을 대할 때 예전의 아이들은 어떤 틀에서 크게
 벗어나지 못하는 경향이 있었지만, 요즘 아이들은 생각지 못했던 발상을 곧잘 내놓곤 한다."

게임세대가 가상공간보다는 실제상황을 중시하고 상상력으로 보다는 사회라는 틀 안에서
 이해하려는 기성세대와는 분명 다른 특성을 쌓아가고 있다는 게 분명해 보인다. 그러면 그
 정도가 기성세대와 완전히 선을 그을 만큼의 차이에 이르렀을까? 단호하게 그렇다고 말하는 75
 학자가 있다. 긍정적이라는 가치평가와 함께.

1 Text 1 을 읽고 다음 질문들에 모두 답하십시오. 답할 때는 가능하면 지문의 내용을 그대로 옮겨 쓰지 말고 자신의 말로 쓰십시오.

(질문 끝에 있는 괄호 안의 숫자는 각 문항당 점수를 의미합니다. 답안에 사용된 언어 구사력이나 정확성에 따라 5 점이 더해집니다. 따라서 총점은 $20 + 5 = 25$ 점입니다.)

- (a) line 1-2 에서 말하는 세대전쟁은 누구와 누구의 전쟁을 말합니까? 그리고 무엇에 대한 전쟁입니까? [2]
- (b) line 12 에서 말하는 '이중성'은 무엇을 가리키는지 설명해 보십시오. [2]
- (c) line 21-25 에서 이 00 학생이 학급의 대부분의 학생들과 다른 점은 무엇입니까? [1]
- (d) line 26-35 에서 반드시 좋은 대학에 갈 필요가 없다고 생각하는 이유가 무엇입니까? [2]
- (e) 이 글에서 말하는 '게임세대적 성향'은 무엇입니까? 두 가지를 찾아 자신의 말로 쓰십시오. [2]
- (f) 이 글에서 청소년이 스스로 판단하는 게임세대의 장점을 무엇이라고 합니까? [3]
- (g) 현직교사가 보는 게임세대와 기성세대의 차이는 무엇입니까? [5]
- (h) 이 글에서 컴퓨터 게임에 대한 글쓴이의 관점이 어떤 식으로 바뀌었는지 예를 들어 설명하십시오. [3]

Text 2 를 주의깊게 읽고 Question 2 에 답하십시오.

Text 2

인터넷은 문명의 이기이지만 한편으로는 육체와 정신을 피폐화시키는 양날의 칼이다. 특히 게임은 인터넷이 가진 양날의 칼이란 동시이증성을 충분히 내보인다는 점에서 중독으로 가는 첩경이 되고 있다.

'인터넷중독'이란 지나치게 인터넷게임에 빠져 인터넷 사용 여부를 스스로 통제하지 못할 뿐만 아니라 일상생활을 영위하는데 곤란을 겪게 되는 현상으로 현재 전체 청소년의 20%가 인터넷중독 잠재위험군이다. 특히 이중 약 5%는 치료가 시급한 인터넷중독으로 나타나고 있다. 게임중독 청소년들은 밥을 먹거나 친구들과 노는 것보다 인터넷게임을 더 좋아하고 심할 경우 현실과 게임 속의 가상세계를 구분하지 못하는 등 학업과 가정, 대인관계에서 피해자가 되어 사회적 낙오자가 될 위험을 안고 있다.

5

인터넷 게임의 세계는 어린 학생들로 하여금 더 많은 진정성을 요구하지만 더 많은 속임수에 길들이게 한다. 게임은 학생들이 더 많이 단결하게 하지만 상대를 더 업신여기도록 하기도 한다. 게임은 어린 네티즌들이 더 많은 온정을 갖도록 하지만 동시에 더 많은 폭력을 행사하기도 한다.

10

인터넷 게임은 또 더 많은 체험을 하게도 하지만 공적에 더 많이 신경 쓰도록 한다. 무엇보다 게임은 현실의 반영이지만 가상을 현실과 구분하지 못하게 한다. 여기서 가장 많은 문제가 발생한다.

15

전문가들에 따르면 인터넷 중독은 크게 △게임 중독증 △(채팅 등) 인터넷 교제 중독증 △인터넷 정보 강박 편집증 등 몇 가지로 구분된다. 이 중 게임 중독증은 청소년 특히 어린 학생들 사이에서 가장 많이 발견되는 유형이다.

청소년의 인터넷 중독은 그 원인이 비교적 복잡하다. 먼저 청소년 자신이 원인을 제공할 수 있다. 의지박약 같은 게 그 경우이다. 이는 자기 절제력의 차이이기도 하다. 다음으로는 가정적인 원인이 있을 수 있다. 자식에 대한 부모의 애정이 깊지 않고 제멋대로 방치할 경우에 종종 나타난다. 학교 교육의 문제일 수도 있다. 학업의 압력이 과다해 취미생활을 할 여유를 찾지 못하고 온라인 세상에 빠지는 경우다. 사회문화적 요인도 있다. 예컨대 사회교육 내용이 궁핍하거나 분위기가 퇴폐적인 경우 또는 저속문화가 판치는 경우다.

20

25

지난 8 월, 2 박 3 일 동안 국립평창청소년수련원에서 인터넷게임중독 청소년들을 위한 치료캠프가 열렸다. 청소년들의 지·덕·체 함양을 위해 설립된 국가 청소년 시설에서 산업화로 파생된 인터넷게임중독 청소년들에게 현직 의사들이 모여 치료캠프를 실시했다는 사실은 우리에게 시사하는 바가 크다.

중독성 질환의 가장 큰 특징은 자기 자신이 중독된 사실을 인정하지 않으며, 그것을 줄여야 하는 이유를 찾지 못한다는 것에 있다. 이번 캠프에서도 청소년위원회가 전액 비용을 부담하고 전문의가 직접 참여했음에도 불구하고 참가자 모집이 어려웠으며 가족들의 설득 끝에 겨우 참가 신청을 했지만 막상 캠프를 개최하고 보니 절반에 가까운 청소년들이 참석하지 않아 무척 안타까웠다.

30

- 국가청소년위원회가 주최하고 대한청소년정신의학회가 주관하여 마련된 이번 ‘디지털리더 캠프’에는 청소년 인터넷중독 치료협력병원에서 치료 중이거나 청소년지원센터의 상담을 통해 인터넷중독 치료가 시급하다고 판단된 청소년 12 명이 참가하였다. 처음에는 인터넷게임을 할 수 없다고 투덜대고, 점심 식사까지 거부하던 아이들이 캠프가 진행될수록 서로 마음을 열고, 웃으며 서로를 대하게 되었다. 35
- 인터넷 중독은 다년간에 걸쳐 내면에 축적된 심적 욕구를 이기지 못해서 일어나게 되는 현상으로 2박3일 동안의 캠프 참가만으로 완치를 기대하기는 어렵다. 따라서 캠프 참가 청소년들은 앞으로도 계속해서 게임을 하려는 욕구를 이길 수 있도록 서로를 북돋아 주고 스스로가 지속적으로 치료 의지를 가질 수 있도록 관련 전문가의 주관 하에 정기적인 ‘치료모임’을 만들어 운영할 필요가 있다고 보며 직접 치료가 필요하다고 생각될 경우에는 인터넷중독 치료협력 병원에 내원하여 의사의 치료를 받는 것이 중요하다. 40 45
- 국가청소년위원회는 인터넷중독 예방을 위해 게임시작 전에 경고 메시지, 시간 알리미 서비스 등 게임업체의 자율규제를 유도하고, 청소년전화 1388을 통한 인터넷중독 상담 및 전국 50개 치료협력병원을 통해 청소년 인터넷중독 치료·재활 사업을 실시하고 있다.
- 특히 11월에 인터넷중독 치료를 위한 가족캠프를 개최하여 가족구성원의 공동 노력을 통해 인터넷중독으로 힘들어하는 청소년들을 보다 잘 이해하고, 인터넷중독을 효과적으로 치유하는데 도움을 줄 프로그램을 추진 중에 있다. 50
- 청소년기의 인터넷중독은 발달 연령에 맞는 사회화 과정의 장애요인으로 작용하여, 성인이 된 이후에도 정상적인 사회생활을 저해할 위험이 높다. 우리 청소년들이 사회의 희망이자 기둥으로 성장할 수 있도록 이들의 인터넷 이용 습관에 대해 따뜻한 관심을 가져야 할 것이다. 55
- 2 (a)** 인터넷 게임에 대한 좋은 효과와 나쁜 효과를 Text 1 과 Text 2 에서 찾아 비교해 설명하십시오. [10]
- (b)** Text 16과 Text 2에서 인터넷 게임에 대한 글쓴이의 관점과 태도가 어떻게 다른지 비교 설명해 보십시오. [5]
- 답안의 내용에 따라 15점까지 주어지며, 답안의 언어구사력에 따라 추가로 10 점이 주어집니다. (문체와 구성에 5 점, 언어의 정확성에 5 점)

BLANK PAGE

Permission to reproduce items where third-party owned material protected by copyright is included has been sought and cleared where possible. Every reasonable effort has been made by the publisher (UCLES) to trace copyright holders, but if any items requiring clearance have unwittingly been included, the publisher will be pleased to make amends at the earliest possible opportunity.

University of Cambridge International Examinations is part of the Cambridge Assessment Group. Cambridge Assessment is the brand name of University of Cambridge Local Examinations Syndicate (UCLES), which is itself a department of the University of Cambridge.