



UNIVERSITY OF CAMBRIDGE INTERNATIONAL EXAMINATIONS

International General Certificate of Secondary Education · May/June 2008

SUBJECT	CLASS	TIME ALLOWED	MAXIMUM MARKS
Korean 0521/01 · Paper 1 Reading	IGCSE	2 hours	—

Name: _____

Date: _____

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.

1 Text 1 을 주의 깊게 읽고 Question 1에 모두 답 하 십시오.

Text 1

마 음 은 청 소 년 의 인 보 봇 게 임 준 두 야 한 .2448 라 고

게 임 에서 을 눈 못 하는 아이와 어 땡 게 든 말 리 려 는 부 모 사

세 켜 터 매 전 정 은 일 상 이 됐 다, 때 지 우 려 는 담 돈 을
 낳 는 다. 제 일 중 독 이 폭 력 성 을
 사 회 성 을 차 단 시 키 며 ...

그 런 데 그 게 전 부 일 까. 대 화 를 포 기 하 고 손 가
 락 질 하 면 그 만 일 까. 이미 새 로 운 종 족 이
 되 어 버 린 게 임 세 대 를 소 통 의 대 상 으 로 바 라
 보 는 순 간, 그 곳 에 새 로 운 미 지 의 세 계 가 버 티 고

○ 5

있 음 을 깨 단 게 된 다.

경 기 도 광 명 시 의 한 카 페

"밤 새 게 임 한 적 도 많 지 만 고 3 되 면 서 좀 달 라 졌
 죠 . 야 간 자 율 학 습 끝 나 고 집 에 가 서 새 벽

2 시 까 지 만 했 어 요."

"정 말? 년 배 려 잘 하 고 성 실 하 잤 아. 그 런 데 네 가



대회 나가서 우승 할 정도로 게임에 몰두했다는 게 안 믿겨져."

10

'누구나 이 중성이 있잖아요. 게임 시작하면 상대를 죽여야겠다는 경쟁심이 막 생기고 그래요."

"그런데 왜 공부에선 경쟁심이 밥 어인

".... 온라인 게임에서 일대일로 붙을 때만 그래요. 학교 시험은 외우면 되는데 게임 하느라 시간이 별로 없어서. 내신에 비하면 수능은 잘 나오는 편이 있었어요."

15

졸업식을 하루 앞둔 2월 7일 오후. 이 00(19) 군과 담임 유교사가 정다운 대화를 이어갔다. 이 군은 전형적인 게임세대다. 초등학교 5학년 때 일본 닌텐도 3DS를 사면서 비디오 게임

<패밀리>로 게임을 시작했고, 고 3이던 지난해 여름 게임 채널에서 개최한 온라인 게임 <트라이비스> 대회에서 우승을 차지했을 정도로 게임을 즐긴다.

20

그렇다고 그를 유난스런 경우로 보기는 학급의 70~80%가 매일 게임을 있지만 대회에서 상 받았다고 자신을 새삼스러워하는 눈은 없다고 한다. 거의 게임과 적당한 거리를 두면서 자기 생활을 통제할 줄 안다는 점이 눈에 띈다. 물론 "친구들 파 온라인 게임을 하며 놀고, 게임이 끝난 뒤에는 게임에 대해 이야기하는" 또래 집단의 친교 방식 그도 예외는 아니다.

25

네가 00대 컴퓨터 공학과에 예비 합격자 순위가 너무 뒤여서 추"그런데 합격이 어려울 수도 있잖아. 너는 재원 수혜를 받으면 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 공부 하고 00대에 편입하는 게 물리적 계산으로도 훨씬 나아요."

30

"그런데 왜 꼭 00대야?"

"인터넷으로 관련 자료 다 찾아보고 학교도 가 보니까 딱 맘에 들더라고요. 이번에 준비도 얼마나 열심히 했는데요. 전 태일의 여동생이 연구교수로 들어갔다는 걸 알



<전 태일 평 전>도 읽었어요."

슬슬 그의 게임 세대적 특성이 나타나기 시작했다. 스물 해야 한다고 생각 하면 어떤 것들이 필요하고 그러니까 지금 뭘 하자는 식의 생각이 순간에 든다 스한 만족할 수 없어 동시에 여러 개를 해야 직성이 풀린다.

수능이 끝난 뒤, 중3때 온라인 게임을 시작하면서 의자에 줄곧 앉아 붙어 난 2010의 체중을 빼기 위해 규칙적인 운동을 시작하고, 자동차 공부, 토끼 키우기 등에도 동시에 손을 댄 후자의 경우다. 그는 <리니지>처럼 유행하는 게임 한 가지에 빠지지 않고 여러 게임을 '하드코어 게이머'다.

<울티마 온라인>의 즐거움은 전자의 경우를 설명해 준다. 게임 속에 목표를 정하면 가구를 만들어 팔고 필요한 것을 사는 식의 상거래를 살다가 조금 지루해지면 모험도 해보는 게 아주 재밌다는 것이다.

청소년들에게 컴퓨터 게임은 피할 수 없는 통과 의례이자 대체 불가능한 놀이가 됐다. 문화관광부 산하 한국 게임 산업 개발원이 펴낸 <2001 대한민국 게임 백서>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 창조해 가는

게임 세대만이 갖는 특성을 스스로 자각하고 있을까? 판단력이 빨라졌다거나 사물이나 사안에 대한 반응이 즉각적이고 직선적이라는 것이 자신의 진단이다. 선생님이 뭘 시키면

곧바로 "싫어요"라고 반응하는 친구들의 경우를 예로 든다. 온라인으로 이어진 수많은 55

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.

는 선입견이 있었는데 게임 하면서 그렇지 않다는 걸 알게 됐어요.

또 "공고 백수³⁾들도 단지 능력력이 없어서 노는 게 아니라 일을 구하기가 힘든 배경이 있다는 것, 그냥

놀고 먹는 게 아니라 나름의 고민과 고통이 있다는 걸 알 수 있었어요. 사람은 다 60

더라고요."

서울 00 초등학교 이 00 교사는 26년 경력의 '베테랑'이다. 이 교사는 아이들과의 소통을 늘

온 몸으로 시도 하고 함께 놀며 그 과정에서 개인의 개성을 찾아내고 키워주는 방식을 실천해 왔다. 70, 80년대 아이들과 공놀이와 학예 발표회 등을 일상적으로 하며 부대 켰다면,

90년대 이후에는 게임의 세계에 직접 뛰어들어 아이들과 즐겁게 논다. 이 교사도

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·전술 이해하고 응용하기 때문이다. 또 공격 타이밍 등이 아주 중요해서 직관력도 중요하다.

게임세대인 요즘 아이들은 직감적으로 상대를 읽는 눈이 점점 향상되는 걸 느낄 수 있다.

상상력이 발달되는 측면도 있다. 사물을 대할 때 예전의 아이들은 어떤 틀에서 크게

바라보기 무척은 거대한 이야기만 스즈 시시도 개가가 무척더 바시오 고자 게노고 원

벗어나지 못하는 경향이 있었지만, 요즘 아이들은 생각지 못했던 발상을 곧잘 내놓곤 한다." 게임세대가 가상 공간보다는 실제 상황을 중시하고 상상력으로 보다는 사회라는 틀 안에서

이해하려는 기성세대와는 분명 다른 특성을 쌓아가고 있다는 게 분명해 보인다. 그러면 그 정도가 기성세대와 완전히 선을 081³⁾를 만큼의 개차이에 이르렀을까? 단호하게 그렇다고 말하



는 학자가 있다. 긍정 [*0 만다 로 늘이은 에

>

75

끝

Text 1

1 그대로 옮겨 쓰지 말고 자 노 말로 시오

어
거
느
모

원 하십시오. 답할 때
는 가능

(질문 끝에 있는 괄호 안의 숫자는 각 문항 당 점수를 의미 합니다. 답
구 사 력 이나 정 학 성 에 따라 5 중 이 더 해 집니다.
따라서 총 점 은 $20 + 5 = 25$

- (a) line 1-2 에서 물 말하는 세 대 전 쟁 은 누구와 누구 의 전 쟁 을 말 합 니 까?
전 쟁 입니까? [2]
- (b) line 12 에서 말하는 ' 이 중 성 ' 은 무 엇 을 가 리 키 는 지 설 명 해
보 십 시 오 [2]
- (c) line 21-25 에서 이 00 학 생 이 학 급 의 대 부 분 의 학 생
들 과 다 른 점 은 무 엇 입 니 까? [1]
- (d) line 26-35 에서 반 드 시 좋 은 대 학 에 갈 필 요 가 없 다 고 생 각 하 는 이 유 가 무 엇 입 니 까?
[2]
- (e) 이 글 에 서 말 하는 ' 게 임 세 대 적 성 향 ' 은 무 엇 이 입 니 까? 두 가 지 를 찾 아 자 신 의 말 로
쓰 십 시 오 [2]
- (f) 이 글 에 서 청 소 \ 그 이 스스로 단 하는 게 임 세 대 의 장 점 을 무 엇 이 라 고 합 니 까? [3]
- (g) 혐 직 교 사 가 보 는 게 임 세 대 와 기 성 세 대 의 자 이 는 무 엇 입 니 까?
○○ 글 에 서 컴 퓨 터 게 임 에 대 한 글 쓴 이 의 관 점 이 어 떤 식 으 로 바 꾸 었 는 지 예 를 들 어
[5]
- (h) [3]
설 명 하 십 시 오.

Text 2 를 주 의 깊 게 읽 고 Question 2 에 답 하 십 시 오.

Text 2

인 터 넷 은 문 명 의 이 기 이 지 만 한 편 으 모 는 욕 스 체 와 정 신 을 피 폐 화 시 키 는
특 히 게 임 은 인 터 넷 이 가 진 양 날 의 칼 이 란 동 시 이 중 성 을 충 분 히 내 보 인
중 독 으 로 가 는 첩 경 이 되 고 있 다.

'인 터 넷 중 독' 이 란 지 나 치 게 인 터 넷 게 임 에 빠 져 인 터 넷 사 용 여 부 를 스 스 로
뿐 만 아 니 라 일 상 생 활 을 영 위 하 는 데 곤 란 을 겪 게 되 는 현 상 으 로 현 재 전 체 청 소 년 의 5
20% 가 인 터 넷 중 독 잠 재 위 험 군 이 다. 특 히 이 중 약 5% 는 치 료 가 시 급 한 인 터 넷 중 독
으 로
나 타 나 고 있 다. 게 임 중 독 청 소 년 들 은 밥 을 먹 거 나 친 구 들 과 노 는 것 보 다 인 터 넷 게 임
을 더

현 실 과

가 상 세 계 를 구 분 하 지 못 하 는 등 학 업 과 가정,



좋 대아 인하 관고 계 에서 심할 피경우 해 자 가 되어 게임 사회적 속의 낙 오 자 가 될 위 험 을 안고 있다.
 인터넷 게 임 의 세 계 는 어 린 학 생 들 로 하 여 금 더 많은 진 정 성 을 요 구 하 지 만 더 많은 10
 속 임 술 에 길 들 이 게 한 다. 게 임 은 학 생 들 이 더 많 이 단 결 하 게 하 지 만 상 대 를 더
 업 신 여 기 도 록 하 기 도 한 다. 게 임 은 어 린 네 티 즌 들 이 더 많은 온 정 을 갖 도 록 하 지 만 동
 시 에
 더 많은 력 폭 을 행 사 하 기 도 한 다.
 인터넷 게 임 은 또 더 많은 체 험 을 하 게 도 하 지 만 공 적 에 많이 신 경 쓰 도 록 한 다.
 무 엇 보 다 게 임 은 현 실 의 반 영 이 지 만 가 상 을 현 실 과 구 분 하 지 못 하 게 한 다. 여 기 서
 가 장 15
 많은 문 제 가 발 생 한 다.
 전 문 가 들 에 따 르 면 인 터 넷 스 게 임 중 독 증 (채팅 등) 인 터 넷 교 제 중 독 증
 스 인 터 넷 보 강 박 편 집 증 중 독 몇 은 가 크 게 지 로 구 분 된 다. 이 중 게 임 중 독 증 은 청 소 년 특
 히 어 린
 학 생 들 사 이 에 서 가 장 많 이 발 견 되 는 유 형 이 다.

청 소 년 의 인 터 넷 중 독 은 그 원 인 이 비 교 적 복 잡 하 다. 먼 저 청 소 년 자 신 이 원 인 을 제 공 할
 수 있 다. 의 지 박 약 같 은 게 그 경 우 이 다. 이는 자 기 절 제 력 의 차 이 이 기 도 하 다. 다 음 으 로 는
 가 정 적 인 원 인 이 있 을 수 있 다. 자 식 에 대 한 부 모 의 애 정 이 깊 지 않 고 제 멋 대 로 방 치 할
 경 우 에 중 중 나 타 난 다. 학 교 교 육 의 문 제 일 수 도 있 다. 학 업 의 압 력 이 과 다 해 취 미 생 활 을
 할 여 유 를 찾 지 못 하 고 온 라 인 세 상 에 빠 지 는 경 우 다. 사 회 문 화 적 요 인 도 있 다. 예 컨 대
 사 회 교 육 내 용 이 궁 꾅 하 거 나 분 위 기 가 퇴 꾅 적 인 경 우 또 는 저 속 문 화 가 판 치 는 경 우 다.

지 난 8 월, 8 박 3 일 동 안 국 립 평 창 청 소 년 수 련 원 에 서 인 터 넷 게 임 중 독 청 소 년 들 을
 위 한
 치 료 캠프 가 열 렸 다. 청 소 년 들 의 지 · 덕 * 체 함 양 을 위 해 설 립 된 시 설
 에 서
 산 업 화 로 파 생 된 인 터 넷 게 임 중 독 청 소 년 들 에 게 현 직 의 사 들 이 국 가 모 여 청 소 년 치 료
 캠프 를
 실 시 했 다 는 사 실 은 우 리 에 게 시 사 하 는 바 가 크 다.
 성 질 환 의 가 장 큰 특 징 은 자 기 자 신 이 중 독 된 사 실 을 인 정 하 지 않 으 며, 그 것 을 30
 를 여 야 하 는 이 유 를 찾 지 못 한 다 는 것 에 있 다. 이 번 캠프 에 서 도 청 소 년 위 원 회 가 전 액
 비 용 을 부 달 하 고 전 문 의 가 직 접 참 여 했 음 에 도 불 구 하 고 참 가 자 모 집 이 어 렵 으 며
 가 족 때 들 의 설 득 끝 에 겨 우 참 가 신 청 을 했 지 만 막 상 캠프 를 개 최 하 고 보 니 절 반 에 가
 까 운
 청 소 년 들 이 참 석 하 지 않 아 무 척 안 타 까 왔 다.
 국 가 청 소 년 위 원 회 가 주 최 하 고 대 한 청 소 년 정 신 의 학 회 가 주 관 하 여 마 련 된 35
 '디 지 털 리더 캠프' 에 는 청 소 년 인 터 넷 중 독 치 료 협 력 병 원 에 서 중 이
 청 소 년 지 원 센 터 의 상 담 을 통 해 인 터 넷 중 독 치 료 가 시 급 하 다 고 치 료 판 단 된
 참 가 하 였 다. 처 음 에 는 인 터 넷 게 임 을 할 수 없 다 고 투 썰 대 고, 점 심 식 사
 아 이 들 이 캠프 가 진 행 될 수 록 서 로 마 음 을 열 고, 웃 으 며 서 로 를 대 하 게
 인 터 넷 중 독 은 다 년 간 에 걸 쳐 내 면 에 축 적 된 심 직 욕 구 를 이 기 지 못 해 서 40
 현 상 으 로 3 박 3 일 동 안 의 캠프 참 가 만 으 로 완 치 를 기 대 하 기 는 어 렵 다.
 청 소 년 들 은 앞 으 로 도 계 속 해 서 게 임 을 하 려 는 욕 구 를 이 기 는 것 이
 스 스 로 가 지 속 적 으 로 치 료 의 지 를 가 질 수 있 도 록 관 련 전 문 가 의 주 관
 '치 료 모 임' 을 만 들 어 운 영 할 필 요 가 있 다 고 보 며 직 접 치 료 가 필 요 하 다 고 생 각 될 경
 우 에 는
 인 터 넷 중 독 치 료 협 력 병 원 에 내 원 하 여 의 사 의 치 료 를 받 는 것 이 중 요 하 다. 45
 국 가 청 소 년 위 원 회 는 예 방 을 위 해 게 임 시 작 전 에 경 고 메 시 지, 시 간 알 리
 미
 서 비 스 등 게 임 업 체 의 인 자 터 올 넷 규 중 독 제 를 유 도 하 고, 청 소 년 전 화 1388 을 통 한 인 터
 넷 중 독 상 담
 및 전 국 50 개 치 료 협 력 병 원 을 통 해 청 소 년 인 터 넷 중 독 치 료 · 재 활 사 업 을 실 시
 하 고 있



특히 11 월 에 인 터 넷 중 독 치 료 를 위한 가 족 캠프 를 개 최 하여 가 족 구 성 원 의 공 동 노 력 을

통 해 인 터 넷 중 독 으 로 힘 들 어 하 는 청 소 년 들 을 보 다 잘 이 해 하고, 인 터 넷 중 독 을 효 과 적 으 로

치 유 하 는 데 도 움 을 줄 프 로 그 램 을 추 진 중 에 있 다.

청 소 년 기 의 인 터 넷 중 독 은 발 달 연 령 에 맞 는 사 회 화 과 정 의 장 애 요 인 으 로 작 용 하 여,

성 인 이 된 이 후 에 도 정 상 적 인 사 회 생 활 을 저 해 할 위 험 이 높 다. 우 리 청 소 년 들 이 사 회 의

희 망 이 자 기 등 으 로 성 장 할 수 있 도 록 이 들 의 인 터 넷 이 용 습 관 에 대 해 따 뜻 한 관 심 을 가져야 할 것 이 다.

50

55

2 (a) 인터넷 게임에 대한 좋은 효과와 나쁜 효과를 Text 1과 Text 2에서 찾아 비교해

설 명 하 십 시 오.

[10]

(b) Text 16과 Text 2에서 인터넷 게임에 대한 글쓴이의 관점과 태도가 어떻게

[5]

다른지 비교 설명해 보십시오.

답 안의 내 용 에 따 라 15 점 까 지 주 어 지 며 , 답 안 의 언 어 구 사 력 에 따 라 추 가 로 10 점 이

주 어 집 니 다. (문 체 와 구 성 에 5 점, 언 어 의 정 확 성 에 5 점)

ㅅㅅ

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.