

2020학년도 3월 고3 전국연합학력평가 문제지

제 1 교시

국어 영역

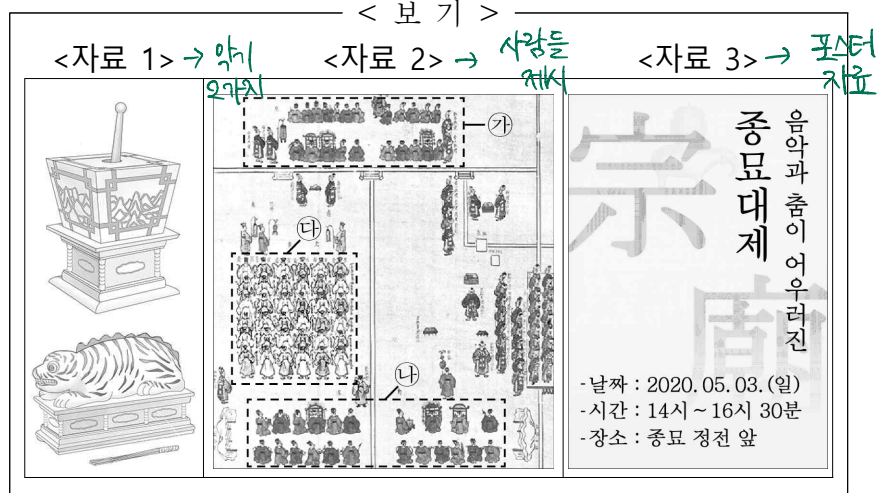
[1~3] 다음은 학생이 수업 시간에 한 발표이다. 물음에 답하시오.

1. 안녕하세요. 저는 이번 시간에 조선의 왕실 의례인 종묘 제례에서 공연된 <종묘 제례악>에 대해 발표하고자 합니다. 종묘 제례악은 악인이 제례 절차에 따라 연주를 하면 이에 맞춰 무인들이 춤을 추는 (종합 예술로, (음양의 조화)를 이루도록 구성되었습니다. <이와 관련하여 먼저 악기와 연주에 반영된 음양의 조화에 대해 설명한 다음, 춤에 반영된 음양의 조화에 대해 설명하겠습니다.> 발표순서
2. 종묘 제례악은 연주가 시작될 때 (춤을 세 번) 칩니다. <(자료를 보여 주며) 화면을 보시죠. <네모난 절구통처럼 생긴 악기>가 바로 축입니다. 춤은 방망이를 잡고 아래로 쿵쿵쿵 세 번 두드려 연주하는 것으로, (양을 상징합니다. 그럼, 이 자료의 아래쪽에 있는 <호랑이 모양의 악기>는 무엇일까요? 이것은 (어인데, 연주가 끝날 때 사용했습니다. 여기 호랑이의 머리가 보이시죠? 연주자는 채로 머리를 세 번 친 다음, 등을 세 번 굽었습니다. 이 악기는 (음을 상징하여 춤과 조화를 이룹니다.
3. <(자료를 보여 주며) 여기 앞의 자료는 종묘 제례악의 공연 장면을 담고 있는 '오향친제반차도'라는 그림입니다. 이 그림에도 (춤과 어)가 있습니다. <어디 있을까요?> 그림에서 ㉠로 표시된 부분이 상월대이고, ㉡로 표시된 부분이 하월대입니다. 상월대와 하월대의 오른쪽에는 축이, 왼쪽에는 어가 있습니다. <(자료를 가리키며) 음을 상징하는 하월대에서는 양의 음악인 양률이 연주되고, 양을 상징하는 상월대에서는 음의 음악인 음려가 연주되어 (음양의 조화)를 이룹니다.
4. <(자료를 가리키며) ㉢에 많은 사람들이 여러 줄로 서 있는 것이 보이시나요? 이들은 춤을 추는 무인들입니다. 종묘 제례악의 춤은 (조상의 문덕을 찬양하는 문무)와 (무공을 찬양하는 무무)로 나뉩니다. 문무는 (양을 상징하기 때문에) 음을 상징하는 몸을 숙이는 동작부터 시작하고, 무무는 (음을 상징하기 때문에) 양을 상징하는 몸을 펴는 동작부터 시작합니다. 이렇게 춤에서도 음양의 조화가 이루어집니다.
5. <(자료를 보여 주며) 이 포스터에서도 알 수 있듯이 지금도 매년 5월 첫 일요일이면 종묘에서 종묘대제가 거행됩니다. <(자료를 보여 주며) 현대의 종묘대제에서도 이 그림의 ㉠, ㉡, ㉢처럼 악단과 무인들이 위치하여 종합 예술로서의 종묘 제례악을 공연합니다. (자료를 보여 주며) 그래서 이 포스터에서도 '음악과 춤이 어우러진'이라고 홍보하고 있는 것입니다. 이 행사에 참여하여 우리의 문화유산을 체험하고 그 속에 담긴 음양의 조화도 느껴보시면 어떨까요? 이상 발표를 마치겠습니다.

Fact → 사실 관계 체크 + 특이한 부분 체크

1. 위 발표에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
- ① 전문가의 말을 직접 인용하여 내용의 신뢰성을 높이고 있다.
 - ② 발표 중간에 자신이 말한 내용을 요약하여 청중의 이해를 돕고 있다.
 - ③ 발표 내용의 순서를 안내하여 청중이 내용을 예측할 수 있도록 하고 있다. ○ 1문단 마지막 보면 순서 예고 (악기 → 춤)
 - ④ 발표를 시작할 때 주제를 선정한 이유를 밝혀 청중의 관심을 유도하고 있다.
 - ⑤ 질문을 통해 청중과 공유하는 경험을 환기하여 발표의 내용과 연결 짓고 있다.

2. <보기>의 자료를 활용하기 위한 계획 중 발표에 반영되지 않은 것은? Logic → 논리관계에 주의하기



- ① <자료 1>을 활용하여, 춤과 어의 모양과 연주 방법을 설명한다. ○ 2문단에서 언급
- ② <자료 2>를 활용하여, 상월대와 하월대에서 이루어진 음양의 조화에 대해 설명한다. ○ 3문단에서 언급
- ③ <자료 3>을 활용하여, 종묘 제례악이 공연되는 행사의 개최 시기와 장소를 소개한다. ○ 5문단 (매주 일요일, 종묘)
- ④ <자료 1>과 <자료 2>를 활용하여, 상월대와 하월대에서 사용하는 춤과 어가 만들어진 유래를 제시한다. × 유래는 찾아볼수 없다.
- ⑤ <자료 2>와 <자료 3>을 활용하여, 종합 예술로서의 종묘 제례악이 현대에 이어지고 있음을 강조한다. ○ 5문단을 보면 <자료3>에서 <자료2>의 ㉠, ㉡ 있다고 제시

3. 다음은 발표를 듣고 청중이 보인 반응이다. 이를 바탕으로 청중의 듣기 활동을 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

- 청자 1: 얼마 전에 종묘 제례악 공연을 영상으로 봤어. 그때 미처 알지 못했던 내용을 발표를 통해 알게 되어서 좋았어. 춤과 어 이외의 다른 악기들에 대해서도 설명했다면 더 좋지 않았을까? ~~경험 + 긍정 + 개선~~
- 청자 2: 문무가 양을 상징하고 무무가 음을 상징한다고 설명했는데, 문무와 무무가 왜 각각 양과 음을 상징하는지 설명해 주지 않아 아쉬워. 내가 자료를 찾아 봐야지. ~~개선 + 스스로의 계획~~
- 청자 3: 음악 시간에 제례악에는 종묘 제례악 외에 문묘 제례악도 있다고 배워서 알고 있어. 그런데 서로 어떻게 다를까? 관련 내용을 알아봐야겠어. ~~알던 내용 + 실천~~

- ① '청자 1'은 새로운 사실을 알게 된 것을 긍정적으로 생각하고 있다. ○
- ② '청자 2'는 누락된 내용이 있는 것을 발표의 문제점으로 지적하고 있다. ○ 왜 양/음을 상징하는지 궁금해함
- ③ '청자 3'은 자신의 배경지식을 활용하여 발표 내용과 관련 있는 대상을 떠올리고 있다. ○ 문묘제례악 떠올리는 중
- ④ '청자 1'과 '청자 3'은 발표의 일부를 언급하며 그 내용의 타당성에 대해 의문을 제기하고 있다. × 타당성은 상관이 없다
- ⑤ '청자 2'와 '청자 3'은 발표를 듣고 생긴 궁금한 점에 대해 조사해야겠다고 생각하고 있다. ○



국어 영역

고 3

[4~7] (가)는 동아리 학생들의 회의 중 일부이고, (나)는 이를 바탕으로 작성한 글의 초고이다. 물음에 답하시오.

(가)
 학생 1: ㉠ 교지 담당 선생님께서 교지의 건강 상식 코너에 실을 글을 우리 의학 동아리에서 써 주었으면 좋겠다고 하셨거든. [그래서 이번 시간에는 (교지에 실을 글)을 어떻게 쓰면 좋을지에 대해 논의해 보자.]
 학생 2: 그래, 좋아. 그럼 먼저 글의 제재부터 정하도록 하자.
 학생 3: 나는 (요즘 유행하고 있는 독감을 글감으로 삼으면 좋겠는데, 너희들 생각은 어때?)
 학생 2: 보건 선생님께서 지난달에 학생 전체를 대상으로 독감 예방 교육을 하셨잖아. 아마 (많은 학생들이 독감 예방법에 대해서는 잘 알고 있을 거야) 학생들에게 (새롭게 알려줄 것이 없을까?)
 학생 1: 그럼 (척추 건강)에 대한 정보를 알려 주는 것이 어떨까? 근래에 교지에서 다룬 적이 없고 보건 교육 통해서도 제시된 적이 없어서 척추 건강에 대해 구체적으로 잘 알지 못하는 학생들이 많을 거야.
 학생 3: (좋아) 우리가 하루 중 대부분의 시간을 앉아서 보내다 보니 목이나 허리가 빠근하다고 느끼는 경우가 많잖아. 척추 건강에 대한 정보는 많은 학생들이 알고 싶어하는 내용일 거야.
 학생 2: <척추 건강에 대한 정보는 너무 어렵지 않을까? 전문적인 용어나 개념이 많으면 학생들이 이해하기가 힘들 거야> **다른 견해**
 학생 3: ㉡ 척추 건강에 대해 알려 주는 전문 잡지의 기사와 텔레비전 프로그램을 본 적이 있는데, 모두 특별히 어려운 내용은 없었어. **경험**
 학생 2: 좋아. 그럼 이제 [어떤 내용]으로 구성할지에 대해 이야기해 보자.
 학생 3: ㉢ 얼마 전에 척추 질환을 앓고 있는 청소년들의 수가 증가하는 추세를 보인다는 <기사를 읽었어> 이를 활용하여 글의 시작 부분에서 척추 질환의 (원인을 알고 예방하기 위한 노력이 필요하다고 말하자.)
 학생 2: 그래. 그 다음에는 어떤 내용이 이어져야 할까? (척추 질환의 원인)부터 구체적으로 설명해야 하지 않을까?
 학생 1: 맞아. 학생들의 (생활 습관에 초점을 맞추어서 원인을 설명하는 것이 좋겠어.)
 학생 2: <㉣ 척추 건강은 생활 습관과 관련이 깊기 때문에 그렇게 쓰면 학생들이 생활 습관을 점검하는 데 도움이 될 거야> **평가**
 학생 1: 그 다음에는 (척추 질환의 증상)에 대해 자세히 알려 주어야 하지 않을까?
 학생 2: ㉤ 그보다는 제시된 원인을 바탕으로 (척추 질환을 예방하는 방안)을 제시해야 글의 흐름이 자연스러울 거야.
 학생 1: 알았어. 그럼 예방하는 방안으로 척추 건강을 위한 울 (바른 자세와 운동 방법)에 대해 소개하자.
 학생 2, 3: 응, 그래.

(나)
 [1] 한 조사 기관에 따르면, 해마다 척추 질환으로 병원을 찾은 청소년들이 연평균 5만 명에 이르며 <그 수가 지속적으로 증가하고 있다> 청소년의 척추 질환은 성장을 저해하고 학업의 효

율성을 저하시킬 수 있다. (그렇기 때문에 적절한 대응 방안이 마련되지 않으면 문제가 더욱 심각해질 것이다. 따라서 청소년 척추 질환의 원인을 알고 예방하기 위한 노력이 필요하다.)

2. <전문가들은 앉은 자세에서 척추에 가해지는 하중이 서 있는 자세에 비해 1.4배 정도 크기 때문에 (책상 앞에 오래 앉아) 있는 청소년들의 경우, 척추 건강에 적신호가 켜질 가능성이 매우 높다고 말한다.> 또한 전문가들은 청소년들의 (운동 부족)도 청소년 척추 질환의 원인이라고 강조한다. 척추 건강을 위해서는 기립근과 장요근 등을 강화하는 (근력 운동)이 필요하다. 그런데 실제로 <질병관리본부의 조사에 따르면> 청소년들 가운데 주 3일 이상 근력 운동을 하고 있다고 응답한 비율은 남성이 약 33%, 여성이 약 9% 정도밖에 되지 않았다.
 3. <청소년들이 생활 속에서 비교적 쉽게 척추 질환을 예방할 수 있는 방법은 무엇일까?> 첫째, (바른 자세로 책상 앞에 앉아) 있는 습관을 들여야 한다. 의자에 앉아 있을 때는 엉덩이를 의자 끝까지 밀어 넣고 등받이에 반듯하게 상체를 기대 척추를 꼳꼳하게 유지해야 한다. 또한 책을 보기 위해 고개를 아래로 많이 숙이는 행동은 목뼈가 받는 부담을 크게 늘려 척추 질환을 유발하므로 책상 높이를 조절하여 목과 허리를 펴고 반듯하게 앉아 책을 보는 것이 좋다. 둘째, (틈틈이 척추 근육을 강화하는 운동)을 해 준다. 허리를 곧게 펴고 앉아 어깨를 뒤로 젖히고 고개를 들어 하늘을 본다. 그리고 발을 어깨보다 약간 넓게 벌리고 서서 양손을 허리에 대고 상체를 서서히 뒤로 젖혀 준다. 이러한 동작들은 척추를 지지하는 근육과 인대를 강화시켜 척추가 휘어지거나 구부러지는 것을 막아 준다. 따라서 이런 운동은 척추 건강을 위해 반드시 필요하다.

전문가 견해

통계 자료

해결 제시

상황 제시 + 주제

제재

독감 → 이미 알고 있다

척추

장점 단점

관심사 이차

내용

척추질환

예방 필요

원인 + 습관

증상 → 예방

자연스러움

발의의도 → Fact로 접근

4. ㉠~㉤에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠: 회의 안건을 제시하게 된 이유에 대해 설명하고 있다. ○ 상황 제시
- ② ㉡: 자신의 경험을 토대로 상대방의 우려를 해소하고 있다. ○
- ③ ㉢: 앞서 논의된 내용을 자신이 제대로 이해했는지 확인하고 있다. X 이해 확인은 (X) 경험 제시 (O)
- ④ ㉣: 상대방의 제안이 지닌 효용성에 대해 언급하고 있다. ○
- ⑤ ㉤: 상대방이 제시한 의견에 대해 이의를 제기하고 있다. ○

발의의도 → Fact로 접근

5. (가)에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① '학생 1'이 척추 건강에 대한 정보를 알려 주자고 한 것은 '학생 2'의 발언을 고려하여 대안을 제시한 것이다. 학생 2: 독감은 알고 있다
- ② '학생 3'이 '학생 1'의 제안에 동의한 것은 척추 건강에 관한 정보가 독자의 관심을 끌 수 있다고 본 것이다. ○
- ③ '학생 2'가 내용의 수준과 관련된 언급을 한 것은 독자의 이해를 고려한 것이다. ○
- ④ '학생 3'이 척추 질환의 원인을 알아야 한다고 한 것은 '학생 2'의 제안이 지닌 한계를 보완하고자 한 것이다. 학생 2는 제안하지 않았다
- ⑤ '학생 1'이 생활 습관에 초점을 맞추어 원인을 설명하자고 한 것은 '학생 2'의 제안을 구체화하는 방향을 제시한 것이다. ○



고 3

국어 영역

결과를 당면

6. (가)를 바탕으로 (나)를 작성했다고 할 때, (나)에 반영된 내용으로 적절하지 않은 것은?

- ① 척추 질환의 발병 여부를 알 수 있는 증상에 대해 알려 주며 척추 질환의 위험성을 제시한다. **증상은 없다**
- ② 척추 근육을 강화할 수 있는 운동법을 제시하고 척추 건강을 위한 운동의 필요성을 강조한다. **3, 2문단 제시**
- ③ 척추 질환을 앓고 있는 청소년의 연평균 인원을 제시하여 청소년 척추 질환에 대한 문제의식을 환기한다. **백명 제시**
- ④ 앉은 자세에서 척추에 가해지는 하중에 대해 언급하며 청소년에게 척추 질환이 많이 발생하는 원인을 설명한다. **1, 4문단 제시**
- ⑤ 의자에 앉아 있을 때와 책을 볼 때의 바른 자세에 대해 알려 주어 척추 질환의 예방을 위한 올바른 생활 습관을 안내한다. **3문단에서 자세히 언급**

7. <보기>를 바탕으로 (나)의 끝부분에 새로운 문단을 이어 쓴다고 할 때, 그 내용으로 가장 적절한 것은? **작문 → Logic**

< 보 기 >

○ 선생님의 조언: 척추 건강이 청소년들에게 **①(중요한 이유)**를 제시하고 척추 건강을 위한 **②(노력)**을 강조하는 내용으로 마무리해 보렴. 이때 **③(비유적 표현)**을 활용하여 표현 효과를 높이는 것도 필요해.

- ① 청소년뿐만 아니라 컴퓨터 앞에 오래 앉아 있는 직장인들도 바른 자세로 앉아 있는 습관을 들여야 한다. 또한 꾸준한 운동을 하여 척추가 휘어지거나 구부러지는 것을 막도록 하자. **○ ○ ○**
- ② 우리 몸의 **(보배인)** 척추가 건강해야 신체적 성장이 원활해지고 학업의 효율성을 높일 수 있다. 척추 질환을 예방하기 위해 바르게 앉고 꾸준히 운동하는 습관을 기르도록 하자. **○ ○ ○**
- ③ 척추는 몸에서 가장 중요한 기관이다. 척추 질환을 방지할 경우, 심폐 기능과 소화 기능에도 장애가 생길 수 있으므로 척추 질환이 발생하지 않도록 유의하자. **○ × ×**
- ④ 고정된 자세를 오래 유지하거나 목을 움츠리고 있는 것은 척추 건강에 **(독)**이 된다. 그리고 턱을 괴고 있는 습관 역시 척추 질환을 유발할 수 있다. **× × ○**
- ⑤ 질병의 치료를 위해서는 운동을 꾸준히 하는 것이 중요하다. 올바른 생활 습관은 건강에 제일 좋은 **(보약)**이다. **× ○ ○**

[8~10] (가)는 학교 신문에 실을 글을 쓰기 위해 학생이 작성한 메모이고, (나)는 이에 따라 쓴 초고이다. 물음에 답하시오.

(가) 학생의 메모
[작문 상황]
○ 목적: 게임 중독세에 대한 나의 입장을 밝힘.
○ 주제: 게임 중독세를 도입하지 않아야 한다.
○ 예상 독자: 우리 학교 학생들
[독자 분석] **→ 설명 필요 → 1문단**
○ 일부 학생들은 (게임 중독세)가 무엇인지 잘 모른다. …… ①
○ 게임 중독세를 알고 있는 학생들 중에는 나와 (상반되는) 입장을 가진 학생들도 있다. …… ②

여상 반박

(나) 학생의 글

- ① 세계보건기구(WHO)가 게임 이용 장애, 즉 게임 중독을 국제질병분류 제11차 개정판에 등록하기로 결정하였다. 우리나라에서는 2026년부터 게임 중독을 질병으로 분류할 것이라고 한다. 이와 관련하여 국내에서는 게임 중독세의 도입에 대한 논의가 시작되어 입장이 대립하고 있다. **(게임 중독세)란** 게임 중독에 대한 책임 부담의 일환으로 **(게임 업체에 부과하는 세금이다)** 게임 업체가 납부하는 세금을 게임 중독을 예방하고 치료하는 데 쓰자는 것이다. **(하지만 나는 게임 중독세 도입을 다음과 같은 이유로 반대한다.) 의견 제시**
- ② **(게임 중독세는 세금 징수의 당위성이 인정되지 않는다.)** 세금으로 특별 목적 기금을 조성하려면 검증을 통해 그 당위성을 인정할 수 있어야 한다. **(담배에 건강 증진 기금을 위한 세금을 부과하는 것은 담배가 건강에 유해한 요소들로 이루어져 있다는 것이 (의학적으로 증명되어) 세금 징수의 당위성이 인정되기 때문이다. 하지만 게임은 유해한 요소들로 이루어져 있다는 것이 의학적으로 증명되지 않았다.)**
- ③ 게임 중독세는 게임 업체에 **(조세 부담을 과도하게 지우는)** 것이다. 게임 업체는 이미 매출에 상응하는 세금을 납부하고 있는데, 여기에 게임 중독세까지 내도록 하는 것은 지나치다. 카지노, 복권 등 **(사행 산업을 대상으로 연 매출의 일부를 세금으로 추가 징수하는 경우가 있긴 하지만, 게임 산업을 (문화 콘텐츠 산업이지 사행 산업이 아니다) 또한 스마트폰 사용 중독 등에 대해서는 세금을 부과하지 않는데, 유독 게임 중독에 대해서만 세금을 부과하는 것은 형평성에 맞지 않는다.)**
- ④ 게임 중독세는 게임에 대한 편견을 강화하여 게임 업체에 대한 **(부정적 이미지)만**을 공식화한다. 게임 중독은 게임 이용자의 **(특성이나 생활 환경 등)**이 원인이 되어 발생하는 것이 **(게임 자체에서 비롯되는 것은 아니다.)** 게임 중독이 이용자 개인의 책임이 큰 문제임에도 불구하고 게임 업체에 징벌적 세금을 물리는 것은 게임을 사회악으로 규정하고 **(게임 업체에 사회 문제를 조장하는 기업)이라는 낙인을 찍는 것이다.**
- ⑤ 게임 중독세는 **(게임 산업을 위축시켜 성장을 저해할 수 있다.)** 우리나라의 게임 산업은 **(빠르게 발전해 국가 경제에 기여해 왔다.)** 과거에는 사람들이 게임을 하는 데서 즐거움을 찾았으나 이제는 게임을 하는 것을 보고 공유하는 데서 즐거움을 찾고 있다. **(세금의 과도한 부과로 게임 산업이 위축된다면 (엄청난 국가적 손실)이 아닐 수 없다. 게임 중독세의 도입으로 게임 산업이 퇴보하는 일이 없기를 바란다.)**

당위성X
(게임 vs 담배)

과하다
사행산업 vs 문화
스마트폰 vs 게임

편견 강화

경제 성장 저해

Fact. → (가)와 대조

8. ㉠, ㉡을 고려하여 (나)를 작성했다고 할 때, (나)에 활용된 쓰기 전략으로 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠을 고려하여, 게임 중독세의 개념과 게임 중독세를 도입하려는 목적을 제시한다. **1문단에 제시**
- ② ㉠을 고려하여, 게임 중독세 도입에 대한 논의가 시작된 배경으로 세계보건기구의 결정이 있었다는 정보를 제시한다. **1문단**
- ③ ㉡을 고려하여, 게임 산업을 카지노, 복권과 같은 사행 산업으로 **(분류)한 것은 법적 근거가 없음을 지적한다.** **3문단 사행산업과 비교**
- ④ ㉡을 고려하여, 스마트폰 사용 중독에 대해 세금을 부과하지 않는 것을 들어 게임 중독세의 형평성 문제를 지적한다. **3문단**
- ⑤ ㉡을 고려하여, 세금으로 특별 목적 기금을 조성하는 조건을 밝히고 게임 중독세가 그에 부합하지 않는다고 지적한다. **2문단 담배와 비교**



~~★~~ **본문을 반박**

Logic

9. <보기>에서 근거를 찾아 [A]에 대해 **반박하는** 글을 쓰려고 한다. 글에 담길 내용으로 가장 적절한 것은? [3점]

< 보 기 >

게임 중독으로 인한 사건이 끊이지 않으면서 게임 중독에 대한 사회적 차원의 대책이 필요하다는 목소리와 함께 게임 업체에 대한 비난의 목소리도 높아지고 있다. **게임 중독이 게임 자체에서 비롯되는 것임에도 불구하고** 게임 업체가 이에 대한 사회적 책임을 지지 않고 있다는 것이다. 게임 중독세는 특별 목적 기금을 조성하기 위한 것으로 사회 문제 해결에 필요하다. **사실 관계를 반박**

- ① 게임 중독은 게임 자체에서 비롯되는 사회적 문제이기 때문에 게임 업체는 게임 중독세를 통해 사회적 책무를 다함으로써 이미지를 개선할 수 있다. ○
- ② 게임 중독세를 부과하려고만 할 것이 아니라 게임 중독으로 인한 사회 문제를 해결할 수 있는 **근본적 방법**에 대해 고민해야 한다.
- ③ 게임 중독의 책임을 세금을 통해 게임 업체가 지도록 하는 것은 **이용자들에게** 게임의 유해성을 성찰하는 기회를 줄 것이다.
- ④ 게임 중독세를 통해 게임 중독의 예방과 치료를 위한 **재원을** 마련함으로써 게임 산업의 **양적 성장**을 도모해야 한다.
- ⑤ 게임 중독세를 부과한다고 해서 게임 중독으로 인해 발생하는 사고가 **줄어들지** 않을 것이다.

Logic

10. 다음은 학생이 [B]를 **고쳐 쓰는 과정**의 일부이다. ㉠에 들어갈 내용으로 가장 적절한 것은?

점검	[B]에는 (㉠)해야겠다.
----	--

*** 변화 : 실제 수치 추가 & 게임의 변화 삭제**

고친 글	게임 중독세는 게임 산업을 위축시켜 성장을 저해할 수 있다. 우리나라의 게임 산업은 빠르게 발전해 국가 경제에 기여해 왔다. 2010년 7.4조 원이었던 국내 게임 산업 규모가 2019년에는 12.5조 원에 달한다. 세금의 과도한 부과로 게임 산업이 위축된다면 엄청난 국가적 손실이 아닐 수 없다. 게임 중독세의 도입으로 게임 산업이 퇴보하는 일이 없기를 바란다.
------	---

- ① 의미가 중복되는 문장이 **있으니** 이를 삭제하고, 문장 간 연결이 긴밀하지 않으니 **연결 표현**을 추가
- ② 글의 흐름에서 벗어나는 문장이 **있으니** 이를 **삭제**하고, 내용을 뒷받침하는 근거가 없으니 이를 **추가**
- ③ 맥락에 부적합한 담화 표지가 **있으니** 이를 **삭제**하고, 글 전체를 **마무리**하는 문장이 없으니 이를 추가
- ④ 글의 통일성을 해치는 문장이 **있으니** 이를 **삭제**하고, 전체 내용을 **요약**해 주는 문장이 없으니 이를 추가
- ⑤ 앞 문단에서 다룬 **중복된** 내용이 **있으니** 이를 삭제하고, 주제를 **명료**하게 드러낼 수 있는 문장이 없으니 이를 추가

