



경제교육 표준교재 교사용 지도서

시장과 정부

-중등편-



기획재정부

KDI

경제정보센터

Economic Information and Education Center

경제교육 표준교재 교사용 지도서

시장과 정부

- 중등 -

일러두기

선생님들께서 본 교재를 활용하는 과정에서 염두에 두어야 할 사항들을 다음과 같이 알려드립니다.

1. 경제교육 표준교재는 차시별로 선별적 활용이 가능하지만 가급적 순서대로 수업을 진행해 주시기 바랍니다.
2. 여기에 수록된 내용은 상황 및 목적에 따라 차시를 분리해서 활용하거나 학생들에게 과제로 제시하실 수 있습니다.
3. 수업 진행과정에서 유념해야 할 사항들은 ‘선생님 잠깐만’으로, 원활한 수업 진행을 위해 알아두시면 좋을 사항들은 ‘Tip!!’으로 표시하였습니다.
4. 멀티미디어 자료 및 참고 자료는 적절한 자료로 대체 하셔도 됩니다. 읽기 자료는 개념 정리에 도움을 드리기 위한 자료이므로, 글의 난이도에 따라 학생들에게 제공여부를 선택하여 활용하시기 바랍니다.
5. 신문기사는 차시별로 유용한 샘플을 선별한 것으로 해당 언론사와 저작권 협의를 마친 자료입니다. 경우에 따라 전문이 아닌 일부 내용을 발췌하였으며, 업체명은 활용의 편의를 위해 그대로 두었습니다. 그러나 이는 결코 해당 업체를 홍보하기 위한 것이 아님을 밝혀드립니다.
6. 이 교재의 전체 파일과 멀티미디어 자료 파일은 KDI 경제정보센터 홈페이지(<http://eiec.kdi.re.kr>)에 게재되어 있습니다.

목차

1차시. 시장에서 가격은 어떻게 결정되나요?	1
1. 치킨 팝콘은 얼마에 팔아야 할까?	2
2. 판매자와 구매자가 되어보자	3
3. 얼마에 살까? 얼마에 팔까? 시장게임으로 알아보자!	7
4. 시장에서 상품의 가격은 어떻게 결정 되나요?	16
2차시. 공정한 경쟁은 왜 필요할까?	27
1. 허생이 벼락 부자가 된 이유는?	30
2. 보드게임 준비하기	33
3. ‘공정한 시장’을 찾기 위한 주사위를 던져 보자!	36
4. 공정한 경쟁이 필요한 이유는 무엇일까?	37
3차시. 소비자는 정말 ‘왕’인가요?	45
1. 소비자는 정말 ‘왕’인가요?	48
2. 놀이공원에서 문제가 생겼어요	50
3. 똑똑한 소비자가 되려면	54
4차시. 섬마을과 육지마을 사이에 다리가 건설될 수 있을까?	61
1. 두 마을 주민이 모여서 ‘자선행사’를 개최하는 이유는?	64
2. 섬마을, 육지마을, 정부 관료로 나누자!	66
3. 자선행사가 시작된다. 얼마를 낼까?	72
4. 다리건설 자금이 모이지 못한 이유는?	76
5차시. 우리 마을의 CCTV 설치비는 어떻게 마련해야 할까?	85
1. 우리 마을에 문제가 생겼어요	88
2. 당신의 입장은 무엇인가요?	90
3. 세금이란?	94



중등 1차시

시장에서 가격은 어떻게 결정되나요?



□ 학습목표

- 시장이 성립하기 위해서는 ‘수요’와 ‘공급’이 있어야 함을 이해하고, 수요와 공급에 가장 큰 영향을 미치는 요인이 ‘가격’임을 알 수 있다.
- 시장 게임을 통해 시장 가격은 소비자나 생산자가 일방적으로 결정하는 것이 아니라 수요와 공급의 상호작용에 의해서 결정됨을 체험할 수 있다.

□ 준비물

- 학생용 활동지, 게임도구, 멀티미디어 환경(컴퓨터, 빔프로젝터 또는 모니터, 스피커)
동영상 자료, 엑셀 파일(심화학습용)

□ 수업내용 구성

주요개념	수요, 공급, 균형 가격		
심화개념	수요 곡선, 공급 곡선, 초과 수요, 초과 공급		
교육단계	지도 방식	지도 내용	유의점 · 준비물
도입 (5분)	동영상 자료 제공	• 문제상황 제시 • 시장 게임 소개 - 시장에서 가격이 어떻게 결정되는지 알아보기 위해 시장 게임을 시작하겠다고 학생에게 알림.	• [동영상 자료]
전개 (30분)	활동 준비 (10분)	• ‘수요’와 ‘공급’ 설명 • 역할을 나누고 시장 게임 방법을 안내 - 시장관리자(2명), 판매자(12명), 구매자(12명)	• [게임도구] • 학생 수에 따라 역할 담당자 수 조정 가능 (단, 판매자수와 구매자 수는 동일해야 함)
	활동 1 시장 게임 (20분)	• 판매자와 구매자는 각각 카드에 적힌 대로 거래 • 거래가 성공하면 역할카드에 거래 결과를 적고 시장관리자에게 거래가 이루어진 가격을 알려줌. • 거래 후 기존의 시장관리자에게 반납하고 새로운 카드를 받아 거래를 시작 • 5분이 지나면 시장 관리자는 1회 시장을 마감하고 다시 2회, 3회 게임을 각각 5분씩 진행 • 1회, 2회, 3회, 게임 후 판매자와 구매자중 가장 큰 이윤을 낸 학생을 게임 승자로 정함.	• 각자 가지고 있는 카드를 다른 사람에게 보여주지 않게 지도
정리 (5분)	교사 미니 강좌	• 정리 활동지를 통해 시장 게임 정리하고 균형 가격 확인 • ‘수요 법칙’과 ‘공급 법칙’ 설명 (심화학습)	• [학생용 활동지 1-1] • [수요와 공급 엑셀파일]

[도입]

치킨팝콘은 얼마에 팔아야 할까?

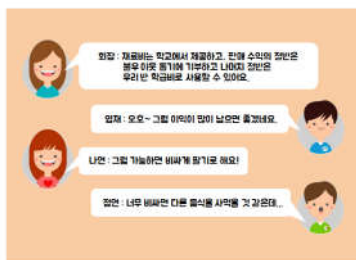
준비하기

- [도입] 수업을 진행하기 위해서는 다음 항목을 준비해야 합니다.
 - 자료1: [치킨 팝콘을 얼마에 팔까?] 동영상 (1분 38초)
 - 멀티미디어 환경 구축

Tip!! 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 경우 자료를 출력해 수업을 진행합니다.

수업 진행하기

- 1) 학생들과 함께 [치킨팝콘을 얼마에 팔까?] 동영상을 시청합니다.
- 2) 선생님은 [치킨 팝콘을 얼마에 팔까?]에 나타난 가격 결정 문제를 알아보기 위해 시장 게임을 해 볼 것"이라고 안내합니다.



판매자와 구매자가 되어보자

준비하기

- [전개] 활동1 게임에 필요한 준비물은 다음과 같습니다.
 - 자료2: [구매자와 판매자의 속마음]
 - 자료3: [구매자 카드] × 30장
 - 자료4: [판매자 카드] × 30장
 - 자료5: [시장거래 기록지] × 1장 × 2회
 - 자료6: [역할카드-구매자] × 12장
 - 자료7: [역할카드-판매자] × 12장

Tip!! 판매자카드와 구매자카드는 각각 30장으로 게임 참여자의 수보다 많이 만들어져 있습니다. 반드시 판매자카드와 구매자카드를 각각 30장으로 한정할 필요는 없지만, 카드 수량이나 균형가격을 변경하고자 하는 선생님께서는 수요·공급이 잘 일치하도록 가격 및 카드 수량을 디자인하셔야 합니다.

Tip!! 자료 6와 자료 7의 카드 수량은 게임에 참여할 학생의 수를 의미하며 판매자수와 구매자수는 항상 일치할 필요는 없습니다. 다만, 편의상 12명으로 일치하게 만들었습니다. 학생 수가 많을 경우 더 많은 학생이 게임에 참여해도 무관합니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님은 [구매자와 판매자의 속마음]을 화면에 띄워놓고 시장에서의 사람들의 의사결정 행동 원리를 간단히 설명합니다.

자료2: [구매자와 판매자의 속마음]

구매자(수요자)의 속마음

- 최대한 얼마까지 돈을 낼까?
- ○○ 이상은 절대 못 내! 그럼 손해야!
- 싸게 사야 이익이지.

판매자(공급자)의 속마음

- 최대한 얼마는 받아야 할까?
- 생산비 이하로는 절대 못 줘! 그럼 손해야!
- 생산비보다는 비싸게 팔아야 이익이 남지.

Tip!! 읽기자료에 수요, 공급의 의미가 자세히 나와 있습니다. 참고하세요.

- 2) 선생님이 시장게임을 진행하기 위해 모둠을 나눕니다. 학생들은 기록담당자, 카드담당자, 판매자, 구매자로 나눕니다.
 - 학생들의 역할 부여(기록담당자, 카드담당자, 판매자, 구매자)는 선생님의 재량에 따라 다양한 방법으로 가능하며, 어떤 방식을 활용해도 수업 진행에 큰 차이는 없습니다.
 - 각 반 학생 수에 따라 기록담당자, 카드담당자, 판매자, 구매자의 수를 조절할 수 있습니다. 단, 판매자와 구매자 숫자가 비슷해야 거래가 원활히 이루어집니다.
 - 최소 20명~60명 내외의 학생들이 참여 가능합니다. 학생 수가 많을수록 경쟁시장 가격에 접근합니다.
 - 본 지도안은 총 26명의 학생이 활동하는 것으로 구성되어 있습니다.
 - 기록담당자(1명), 카드담당자(1명), 판매자(12명), 구매자(12명)
- 3) 역할을 부여받은 학생들은 다음과 같이 게임을 준비합니다.
 - 카드담당자는 [구매자 카드]와 [판매자 카드]를 각각 분리하여 골고루 섞고 판매자와 구매자에게 각각 1장씩 무작위로 나누어줄 준비를 합니다.
 - 기록담당자는 [시장거래 기록지]를 수령하여 기록준비를 합니다.

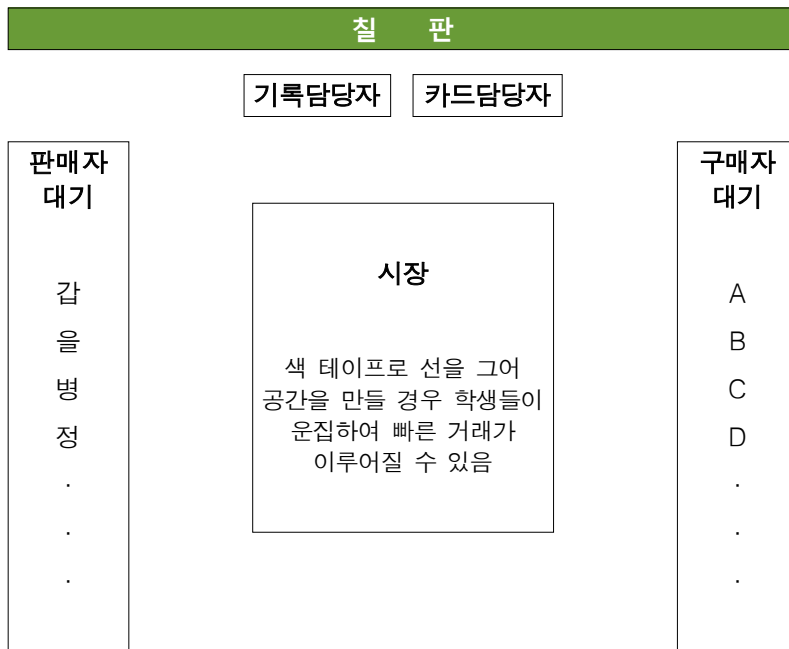
Tip!! [시장거래 기록지]의 내용은 아이들이 거래 과정에서 어떤 가격에서 거래가 형성되고 있는가에 대한 정보를 제공하는 역할을 합니다. 따라서 거래정보가 공유되는 것이 중요합니다.

Tip!! 실물화상기를 이용하거나 멀티미디어를 활용하여 거래정보를 공유할 수 있지만, 이러한 환경이 구성되기 어려운 경우 [시장거래 기록지]를 판서로 대체하여 수업을 진행하는 것이 좋습니다.

- 구매자는 [역할카드-구매자]를, 판매자는 [역할카드-판매자]를 받고 카드 담당자에게 가서 역할에 따라 [구매자 카드]와 [판매자 카드]를 수령합니다.

Tip!! 선생님은 [자료 4]~[자료 7]이 배포가 완료되면 수령한 자료를 학생들이 소리 내어 읽도록 합니다.

- [구매자 카드]와 [판매자 카드]의 색이 다르기 때문에 학생들은 서로 누가 구매자인지 누가 판매자인지 쉽게 알아 볼 수 있을 것입니다. 학생들은 그림과 같이 위치합니다.



4) 자료 배부가 끝나면 학생들은 역할카드에 기록된 ‘거래할 때 주의사항’을 읽어봅니다.

- 판매자, 구매자 중 한 명이 큰 소리로 ‘거래할 때 주의사항’을 읽거나, 선생님께서 칠판에 예를 들어서 거래 모습을 설명해 주시면 거래가 더 원활하게 이루어질 것입니다.

[전개] 활동 1

얼마에 살까? 얼마에 팔까? 시장게임으로 알아보자!

준비하기

- [전개] 활동1을 진행하기 위해서는 다음의 항목을 준비해야 합니다.
 - 스톱워치
 - 멀티미디어 환경 구축
- 학생들은 자신의 역할을 인지하고 해당 역할 자리에 위치한 후 게임을 시작합니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님은 기록담당자, 카드담당자, 판매자, 구매자가 각각 위치로 이동하도록 안내합니다.
- 2) 매 회의 게임진행은 다음과 같은 순서로 이루어집니다.
 - 선생님이 1회 시장이 열렸음을 알리면 판매자들과 구매자들은 시장 구역으로 들어와 서로 구매할 상대를 자유롭게 선택합니다. 매 시장은 5분 동안 개설됩니다.
 - 판매자와, 구매자는 각각 카드에 있는 지시대로 치킨팝콘 한 컵을 사고팔기 위해 협상을 시작하고 협상이 완료되면 각자의 역할카드에 필요한 정보를 적습니다.
 - 판매자와 구매자는 기록담당자에게 가서 협상된 가격을 말하고, 바로 카드담당자에게 가서 거래된 카드를 반납하고 새로운 카드를 받아 온 뒤 다시 거래를 시작합니다.
 - TV화면에는 기록담당자가 기록하는 시장거래 기록지가 계속 보이도록 하여 판매자, 구매자가 거래를 할 때 참고하도록 합니다. TV화면에 컴퓨터로 스톱워치를 작동시켜 학생들이 스스로 시간을 인지하도록 합니다.

Tip!! 학생들이 [시장거래 기록지]를 관찰하면서 어떤 가격에서 주로 거래되고 있는지 잘 알 수 있도록 합니다. [시장거래 기록지]를 멀티미디어를 통해 보여주지 어렵다면 칠판에 기록지를 그려놓고 기록합니다.

Tip!! 학생들이 거래에 몰두한 나머지 [시장거래 기록지]를 잘 보지 않을 수 있습니다. 따라서 중간에 선생님께서 큰 소리로 “[시장거래 기록지]를 보니 000원에서 거래가 주로 이루어지고 있어요”라고 알려주면 좋습니다.

- <첫 번째 시장>의 개설시간인 5분이 지나면 선생님은 시장이 마감 되었음을 알리고 판매자와 구매자는 대기선 밖으로 나갑니다. 종료 이후의 거래는 무효입니다.
 - 카드담당자는 모든 카드를 수거하여 판매자용, 구매자용으로 다시 분리합니다.
 - <첫 번째 시장>이 폐장하면 이는 연습 게임이었고 <두 번째 시장>이 다시 열릴 것이며, 여기서 발생한 이득 합계로 승자를 정한다는 것을 안내합니다.
 - <첫 번째 시장> 이후 교사가 학생들에게 다음 질문을 통해 가격원리를 이해하도록 합니다. 시간적 여유가 없는 경우 5번 질문만 하고 생각을 유도한 이후 바로 두 번째 거래를 해도 무방합니다.
 - 질문은 다음의 순서로 진행합니다. (화살표는 예상답변입니다)
 - ① 판매자는 몇 명인가요? 구매자는 몇 명인가요?
→ 12명, 12명입니다.
 - ② 가격은 누가 어떻게 정했나요?
→ 판매자와 구매자가 협의하여 정했습니다.
 - ③ 판매자 중 우승을 하려면 거래를 적게 해야 하나요? 많이 해야 하나요?
→ 최대한 많이 해야 합니다.
 - ④ 구매자 중 우승을 하려면 거래를 적게 해야 하나요? 많이 해야 하나요?
→ 최대한 많이 해야 합니다.
 - ⑤ 손해보고 거래한 사람이 있나요? 왜 그렇게 했습니까?
→ 도저히 그 가격에서 거래 상대방을 구하기 어려웠습니다. 예를 들어, 구매카드가 1천원이 적혀 있는데, 시장에서 가장 싸게 파는 사람은 최대한 1100원의 생산비로 생산하고 있기 때문입니다. 따라서 손실을 최소화하면서 거래를 빨리 성사시킨 이후 다시 거래에 참여하는 편이 좋습니다. 다만, 손해를 최소화하려면 시장 가격 근방의 가격을 판매자와 구매자가 서로 제시하는 것이 합리적이고 거래 상대방을 쉽게 구할 수 있을 것입니다.
- 3) 시장게임은 동일한 방식으로 1회 더 실시하고, <두 번째 시장>의 이득을 더하여 판매자와 구매자 각각 우승자를 결정합니다.

자료3: [구매자 카드]

구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드
최대 지불가격 = 만족감 = 2,000원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,900원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,900원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,800원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,800원
구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드
최대 지불가격 = 만족감 = 1,700원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,700원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,600원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,600원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,500원
구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드
최대 지불가격 = 만족감 = 1,500원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,500원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,400원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,400원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,400원
구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드
최대 지불가격 = 만족감 = 1,300원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,300원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,300원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,200원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,200원
구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드
최대 지불가격 = 만족감 = 1,200원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,200원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,100원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,100원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,100원
구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드	구매자 카드
최대 지불가격 = 만족감 = 1,100원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,000원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,000원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,000원	최대 지불가격 = 만족감 = 1,000원

2,000원×1장, 1,900원×2장, 1,800원×2장, 1,700원×2장, 1,600원×2장, 1,500원×3장,
1,400원×3장, 1,300원×3장, 1,200원×4장, 1,100원×4장, 1,000원×4장

자료4: [판매자 카드]

판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드
최소판매가격 = 생산비 = 1,100원	최소판매가격 = 생산비 = 1,100원	최소판매가격 = 생산비 = 1,200원	최소판매가격 = 생산비 = 1,200원	최소판매가격 = 생산비 = 1,300원
판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드
최소판매가격 = 생산비 = 1,300원	최소판매가격 = 생산비 = 1,400원	최소판매가격 = 생산비 = 1,400원	최소판매가격 = 생산비 = 1,400원	최소판매가격 = 생산비 = 1,500원
판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드
최소판매가격 = 생산비 = 1,500원	최소판매가격 = 생산비 = 1,500원	최소판매가격 = 생산비 = 1,600원	최소판매가격 = 생산비 = 1,600원	최소판매가격 = 생산비 = 1,600원
판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드
최소판매가격 = 생산비 = 1,700원	최소판매가격 = 생산비 = 1,700원	최소판매가격 = 생산비 = 1,700원	최소판매가격 = 생산비 = 1,800원	최소판매가격 = 생산비 = 1,800원
판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드
최소판매가격 = 생산비 = 1,800원	최소판매가격 = 생산비 = 1,800원	최소판매가격 = 생산비 = 1,900원	최소판매가격 = 생산비 = 1,900원	최소판매가격 = 생산비 = 1,900원
판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드	판매자 카드
최소판매가격 = 생산비 = 1,900원	최소판매가격 = 생산비 = 2,000원	최소판매가격 = 생산비 = 2,000원	최소판매가격 = 생산비 = 2,000원	최소판매가격 = 생산비 = 2,000원

2,000원×4장, 1,900원×4장, 1,800원×4장, 1,700원×3장, 1,600원×3장,
1,500원×3장, 1,400원×3장, 1,300원×3장, 1,200원×2장, 1,100원×2장

자료5: [시장거래 기록지]

- 기록담당자는 구매자와 판매자가 합의한 가격과 회차를 확인하여 해당 칸에 거래 성공 횟수를 기록합니다. 거래 성공 횟수는 누적하여 적습니다. (예: )

가격	첫 번째 시장	두 번째 시장	세 번째 시장
1,000원			
1,100원			
1,200원			
1,300원			
1,400원			
1,500원			
1,600원			
1,700원			
1,800원			
1,900원			
2,000원			

자료6: [역할카드-구매자]

이름:

거래할 때 주의사항

- 게임의 승자: 이익을 많이 본 사람
 - ☞ 구매카드에 적힌 가격보다 **최대한 싸게** 사야!
- 시장 개설 시간: 5분
- 시장 개설 횟수: 2회
- 거래방식
 - ☞ 판매자와 구매자가 서로 **원하는 가격을 부르면서** 자유롭게 거래
 - ☞ 가격은 **100원 단위**로 부른다.
- 시장이 개설되는 동안 **“반복해서”** 거래 가능
 - ☞ 거래가 성사
 - 기록담당자에게 거래결과 알려줌
 - 기록지에 거래 내역 기록(**뒷면**)
 - 카드담당자에게 새 카드를 받아 다시 거래

선생님 질문에 대한 내 생각은?

자료6: [역할카드-구매자] 뒷면

<첫 번째 시장> 기록지

거래	구매카드에 적힌 금액(만족)	거래가 성사된 금액	이익(또는 손해)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
총 이익 =			원

<두 번째 시장> 기록지

거래	구매카드에 적힌 금액(만족)	거래가 성사된 금액	이익(또는 손해)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
총 이익 =			원

자료7: [역할카드-판매자]

이름:

거래할 때 주의사항

- 게임의 승자: 이익을 많이 본 사람
 - ☞ 구매카드에 적힌 가격보다 **최대한 비싸게** 팔아야!
- 시장 개설 시간: 5분
- 시장 개설 횟수: 2회
- 거래방식
 - ☞ 판매자와 구매자가 서로 **원하는 가격을 부르면서** 자유롭게 거래
 - ☞ 가격은 **100원 단위**로 부른다.
- 시장이 개설되는 동안 **“반복해서”** 거래 가능
 - ☞ 거래가 성사
 - 기록담당자에게 거래결과 알려줌
 - 기록지에 거래 내역 기록(**뒷면**)
 - 카드담당자에게 새 카드를 받아 다시 거래

선생님 질문에 대한 내 생각은?

자료7: [역할카드-판매자] 뒷면

<첫 번째 시장> 기록지

거래	판매카드에 적힌 금액(비용)	거래가 성사된 금액	이익(또는 손해)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
총 이익 =			원

<두 번째 시장> 기록지

거래	판매카드에 적힌 금액(비용)	거래가 성사된 금액	이익(또는 손해)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
총 이익 =			원

[정리]

시장에서 상품의 가격은 어떻게 결정 되나요?

준비하기

- [정리] 수업을 진행하기 위해서는 다음 항목을 준비해야 합니다.
 - 자료5: [시장거래 기록지] × 학생수 (계속)
 - 자료8: [학생용 활동지 1-1] × 학생수
 - 자료9: [수요와 공급 엑셀파일] (심화학습용)
 - 멀티미디어 환경 구축

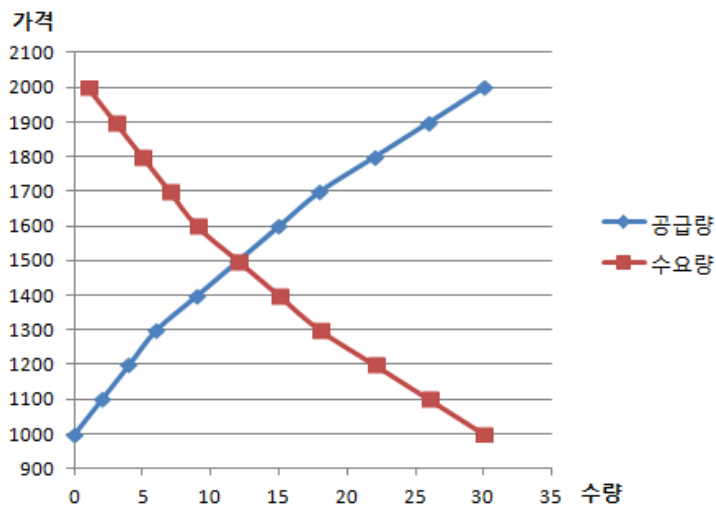
수업 진행하기

- 1) 선생님은 기록담당자가 기록한 [시장거래 기록지]를 보여주면서 다음 질문을 이어갑니다. 학생들은 [학생용 활동지 1-1]를 보면서 질문에 답하고 필요한 내용은 메모합니다.
 - 거래가 가장 활발하게 이루어진 가격은 얼마인가요?
 - 본 시장게임은 1400~1600원 사이에서 거래가 가장 활발하게 이루어지도록 구성되어 있습니다.
 - 치킨팝콘을 얼마에 팔아야 좋을까요?
 - 본 시장게임은 이론적으로 1,500원에서 가격이 결정되어야 합니다. 그러나 현실에서는 대체로 1,400~1,600원 사이에서 결정되는 것으로 나타날 것입니다.
 - 구매자가 이익을 얻으려면 1,400~1,600원 사이에서 결정되는 가격보다 만족이 커야 하고, 판매자가 이익을 얻으려면 1,400~1,600원보다 낮은 가격에 생산해야 합니다.
 - 치킨팝콘을 사거나 팔지 못해 당황한 적이 있나요?
 - 주어진 구매자, 판매자 카드로 거래 상대방을 구하기 어려운 경우가 있습니다.
 - 예를 들어, 1천원이 적힌 구매카드를 가진 사람은 시장에서 최대 1천원까지 지불할 의사가 있는 것입니다. 그런데 아무리 찾아도 판매카드에 적힌 금액이 1,100원 이하인 카드는 없을 것입니다. 이런 경우 거래가 아예 불가능합니다. 이때는 손실을 최소화하면서 거래를 빠르게 성사시키고 다음 거래를 노리게 됩니다.

- 반대로 판매자가 구매자를 찾기 어려울 수도 있습니다. 생산비가 2,000원인 카드를 들고 있는 판매자는 최대 4명이나 되지만, 구매의사가 2,000원보다 큰 카드를 들고 있는 구매자는 많아야 1명입니다. 이 경우도 거래가 쉽게 이루어지지 않기 때문에 손실을 최소화하면서 거래를 빠르게 성사시키고 다음 거래를 노리게 됩니다.
 - 치킨팝콘을 사거나 팔지 못해 당황하고 나서 어떤 가격에 서로 거래를 했나요?
 - 위에서 제시한 것처럼 서로 거래 상대방을 만나기 어려운 경우, [시장거래 기록지]를 보면서 많이 거래된 가격(시장가격)을 불렀다면 거래가 빠르게 성사되고, 손해도 크게 보지 않을 것입니다.
 - 예를 들어, 1천원이 적힌 구매카드를 가진 사람이 거래하기 어렵다고 시장가격인 1,500원보다 터무니없이 높은 2,000원에 팝콘치킨 1컵을 구매하는 것은 합리적 소비가 아닙니다.
 - 실제로 게임을 하다보면 학생들이 터무니없이 높거나(예: 5만 원) 낮은 가격(200원)을 제시하여 거래를 빠르게 성사시키기도 합니다. 장난을 치기 위해 재미삼아 한 행동이거나, 합리적으로 생각하지 않아 나타난 의사결정일 수도 있습니다.
 - 이런 거래가 발생하는 경우에는 나중에 큰 손해를 보게 되어 게임의 승자와 거리가 멀어지게 되며, “본인의 돈이라도 그렇게 했을 것인가”라고 질문하여 학생의 성찰을 유도합니다.
 - 치킨팝콘 한 컵의 가격은 누가, 어떻게 정하나요?
 - 생산비가 높은 생산자는 그에 맞는 구매자를 구할 수 없어서 시장에서 손해보고 결국 퇴출될 것이고, 구매의사가 낮은(만족이 낮은) 소비자는 스스로 재화나 서비스를 구입하지 않을 것입니다. 이처럼 구매자와 판매자가 서로 이득이 가장 커지도록 노력하는 과정에서 자연스럽게 정해졌습니다. 어느 누구의 힘도 좌지우지하지 못합니다. 다만 다음 2차시에서 독점시장의 예를 보면 다를 수 있다는 것을 환기시켜 주어도 좋습니다.
- 3) [심화학습]을 이어가고 싶은 선생님께서는 [수요와 공급 엑셀파일]로 치킨팝콘의 가격에 따른 수요량과 공급량에 대한 표와 그래프 자료를 제시하고 수업을 확장할 수 있습니다.
- 학생들이 받았던 [구매자 카드]와 [판매자 카드]를 표로 정리하면 다음과 같습니다.

가격	판매자 수	공급량	구매자 수	수요량	과부족
1,000	0	0	4	30	-30
1,100	2	2	4	26	-24
1,200	2	4	4	22	-18
1,300	2	6	3	18	-12
1,400	3	9	3	15	-6
1,500	3	12	3	12	0
1,600	3	15	2	9	6
1,700	3	18	2	7	11
1,800	4	22	2	5	17
1,900	4	26	2	3	23
2,000	4	30	1	1	29

- 판매자 수는 [판매자 카드]의 금액과 수량을 의미하며, 공급량은 판매자 수를 낮은 가격부터 누적한 수량입니다.
- 구매자 수는 [구매자 카드]의 금액과 수량을 의미하며, 수요량은 구매자 수를 높은 가격부터 누적한 수량입니다.
- 수요량과 공급량이 같은 1,500원이 이론적인 시장 균형가격이며, 균형 거래량은 12개가 됩니다. 이것을 그래프로 그리면 교과서에서 배웠던 다음과 같은 그림이 됩니다.



- 만약 비싸게 사려는 소비자가 늘어나거나([수요와 공급 엑셀파일]에서 균형 가격보다 높게 구매하려는 사람의 수를 증가) 기술이 발전하여 싸게 팔 수 있는(생산비가 적게 드는) 생산자가 증가([수요와 공급 엑셀파일]에서 균형가격보다 낮은 가격에 팔려는 생산자 숫자 증가)하면 균형가격이 각각 상승하거나 하락합니다. 이것을 그래프로 직접 보여줄 수 있습니다.

Tip!! 수요공급의 이론에 대한 더 자세한 설명은 마지막에 첨부된 [읽기자료]를 참고해 주세요. [읽기자료]는 선생님의 이해를 위한 자료입니다.

자료8: [학생용 활동지 1-1]

()학년 ()반 이름()

- 거래가 가장 활발하게 이루어진 가격은 얼마인가요?
→
- 치킨팝콘을 얼마에 팔아야 좋을까요?
→
- 치킨팝콘을 사거나 팔지 못해 당황한 적이 있나요?
→
- 치킨팝콘을 사거나 팔지 못해 당황하고 나서 어떤 가격에 서로 거래를 했나요?
→
- 치킨팝콘 한 컵의 가격은 누가, 어떻게 정하나요?
→

[심화학습]

- 학생들이 받았던 구매자카드와 판매자 카드를 표로 정리하면 다음과 같습니다.

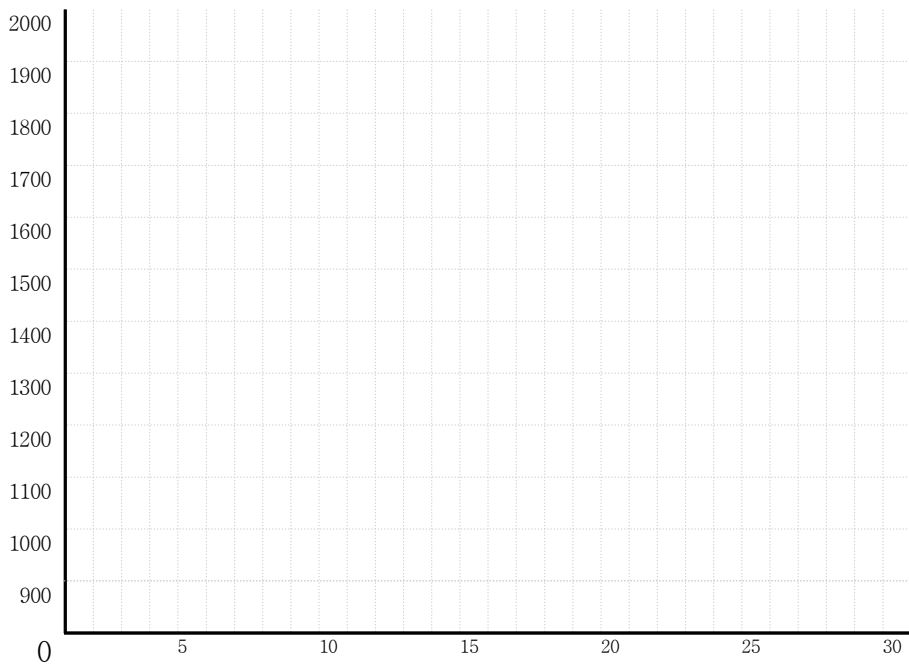
가격	판매자 수	공급량	구매자 수	수요량	과부족
1,000	0	0	4	30	-30
1,100	2	2	4	26	-24
1,200	2	4	4	22	-18
1,300	2	6	3	18	-12
1,400	3	9	3	15	-6
1,500	3	12	3	12	0
1,600	3	15	2	9	6
1,700	3	18	2	7	11
1,800	4	22	2	5	17
1,900	4	26	2	3	23
2,000	4	30	1	1	29

- 표에 제시된 판매자 수와 공급량에 적힌 숫자의 특성과 의미를 말해보세요.
→
- 표에 제시된 구매자 수와 수요량에 적힌 숫자의 특성과 의미를 말해보세요.
→

자료8: [학생용 활동지 1-1] 뒷면

()학년 ()반 이름()

- 위에 제시된 표를 그래프로 그려보세요.



동영상 자료(학생용)



<https://www.youtube.com/watch?v=zoeslrsqsCM>

1. 가격 결정 원리(미래에셋, 10분 28초)

경제 전문강니 주인공 코코잉이 재화와 서비스에 대한 개념을 안내 한 뒤 가격이란 무엇인가에 대해 설명한다. 그 후 코코잉이 시장에서의 물건 판매를 예로 들어 수요와 공급, 가격결정 원리를 설명한다.



<https://www.youtube.com/watch?v=AoVhcRCr4y4>

2. 가격 결정 원리(기획재정부, 2분 27초)

주인공 닥터 드루가 가격의 의미를 설명한 뒤 수요, 공급을 간단히 설명한다. 그 후 배추 값을 예로 들어 배추 수요가 줄어들거나, 배추 공급이 많아지면 가격이 오르고 배추 수요가 오르거나, 배추 공급이 적어지면 가격이 내린다고 설명하여 시장의 가격 결정원리 이해를 돕는다.



<https://www.youtube.com/watch?v=kNXIHdQTy2E>

3. 가격 결정 원리(한국은행, 10분 35초)

한국은행에서 제작한 '25일간의 경제 여행' 중 한 편으로 김장철 배추 값이 올라 걱정하는 가족의 일화로 가격 결정의 원리를 설명한다. 수요, 공급, 가격, 수요의 법칙, 공급의 법칙, 대체재까지 설명하고 있다.

까다로운 완전경쟁시장

완전경쟁시장에서는 어떤 방법으로 상품을 구매하는 것이 현명할까?

‘전국 고교생 경제한마당’에 출제되었던 문항이다. 생각 같아서는 여러 상점을 돌아보며 상품의 특성도 비교해 보고 기왕이면 가격도 흥정하고 싶다. 그런데 정답은 그럴 필요가 없다는 것이다. 완전경쟁시장에서는 상품의 질이 모두 같은 데다 어느 상점을 가더라도 가격이 시장가격으로 동일하기 때문에 가까운 상점에서 아무 물건이나 사는 것이 오히려 현명하게 된다. 이러한 완전경쟁시장의 특징으로 인해 일상생활에서는 합리적인 구매 행위가 오히려 어리석게 되어 완전경쟁시장은 우리의 일상생활과는 거리가 먼 이상적인 시장으로 묘사된다.

시장은 경쟁의 정도에 따라 완전경쟁시장, 독점적 경쟁시장, 과점시장, 독점시장으로 구분된다. 그렇다면 완전경쟁시장은 어떤 조건을 갖춰야 하고 그에 따라 어떤 특징을 지니게 될까? 고등학교 교과서는 완전경쟁시장을 ‘완전한 정보를 가진 많은 수의 수요자와 공급자 사이에 동질적인 상품이 거래되는 시장’으로 정의하고 있다. 완전경쟁시장이 되기 위해서는 다수의 공급자와 수요자, 동질적인 상품, 완전한 정보라는 세 가지 조건을 갖추어야 한다는 것이다. 따지고 보면 이 세 가지 조건은 결국 ‘가격은 시장에서 결정되고 개별 공급자와 수요자는 그 가격을 주어진 것으로 받아 들인다’는 하나의 조건으로 귀결된다.

다수의 공급자와 수요자가 존재한다는 것은 개별 공급자 또는 수요자가 시장가격에 영향을 미칠 수 없다는 것을 의미한다. 만일 서로 다른 특징을 지닌 상품이면 공급자들은 시장가격을 주어진 것으로 받아들이기보다는 상품 고유의 특성을 이용하여 각각 다른 가격을 책정할 수 있게 된다. 한편, 공급자와 수요자가 모두 완전한 정보를 갖고 있지 않다면 개별 공급자는 시장가격과는 다른 가격을 책정할 수 있고 개별 수요자도 시장가격보다 높은 가격으로 상품을 구입하게 되는 경우가 발생한다. 이러한 가능성을 배제하기 위해서는 상품이 동질적이고 완전한 정보를 갖고 있다는 조건이 필요하다.

경제학 원론에서는 이러한 조건을 공급자와 수요자가 시장가격을 주어진 것으로 받아들이는 ‘가격 수용자’여야 한다는 것으로 설명한다. 이 조건의 의미를 좀 더 자세히 살펴보기 위해 두 가지 질문에 답해 보자. 우선, 공급자는 왜 시장가격보다 높은 가격을 매기지 않을까? 이에 대해서는 다수의 공급자들 사이의 경쟁으로 인해 높은 가격을 매기면 판매가 잘 안되기 때문이라고 직관적으로 대답할 수 있을 것이다. 그렇다면 공급자는 왜 시장가격보다 낮은 가격을 매기지 않을까?

이에 대한 대답은 쉽게 나오지 않을 것이다. 시장가격보다 낮은 가격을 매기면 판매가 잘되어 더 이익이 될 것 같은 생각이 들 수도 있다. 그러나 시장에 수많은

수요자들이 존재하고 있기 때문에 공급자가 시장가격에 자신의 이윤을 극대화할 수 있는 수량을 모두 판매할 수 있어 시장가격보다 낮은 가격에 판매할 이유가 없다는 것이다.

현실과는 동떨어진 조건을 갖춰야만 하는 완전경쟁시장을 왜 배워야 할까? 사실 완전경쟁시장을 제외한 불완전경쟁시장에서는 공급자가 시장 지배력을 갖고 있어 공급 곡선이 존재하지 않는다. 우리가 실제로 접하는 불완전경쟁시장에서는 경제학에서 가장 많이 사용되는 수요와 공급의 원리를 적용하기 힘들다는 것이다.

그러나 비현실적인 가정에 근거한 시장일지라도 우리가 직면하고 있는 경제 현상에 담긴 원리를 파악하는 데 도움이 된다면 수요 공급의 원리를 적용할 수 있는 완전경쟁시장의 가치는 매우 높다고 할 수 있다. 복잡한 지형 구조를 이해하기 위해 단순하게 그려진 지도를 참조하는 것과 같은 이치이다.

또한 완전경쟁시장은 수요와 공급의 원리를 통해 자원이 효율적으로 배분되는 시장으로서 가격기구가 제대로 작동하지 않아 나타나는 시장실패를 보완해나가는 이정표 구실을 한다는 점에서 의의를 지닌다.

장경호 인하대 사회교육과 교수

『click 경제교육』 2012년 6월호

미술시장에서의 '수요공급의 법칙'

현대인들의 미적인 기호가 신장되면서 상품으로서 미술품의 의미가 중요시되고 있다. 미술품은 예술작품으로서의 미학적·문화적 가치와 주식·채권 등과 같이 투자수익을 기대할 수 있는 경제적 가치를 동시에 지니고 있는 고부가가치 상품이다. 미술품은 그 작품을 생산한 작가의 학력, 전시 경력, 수상 경력 등에 의해 기본적인 가격이 형성되긴 하지만, 2차 미술시장인 경매시장에서는 다른 상품들과 마찬가지로 수요공급의 논리에 의해 가격이 결정된다.

누구도 범접할 수 없는 그로테스크한 작품들을 선보여 '악마의 자식'이라고 불리는 잔혹한 현대미술가 데미안 허스트는 yBa(young British artists)의 대표 작가로, 영국 현대미술의 부활을 이끈 인물이다. 그의 2007년작 <신의 사랑을 위하여(For the Love of God)>는 우리 돈 약 1천억 원에 판매가 되었다. 치아가 고스란히 남겨져 있는 18세기 유럽 청년 남성의 두개골에 총 1,106캐럿의 8,601개 다이아몬드를 박아 넣어 제작한 이 작품은 총 제작비만 200억 원이 넘게 들었다고 한다. 죽은 상어를 포름알데히드 용액이 담긴 수조에 넣어 몸에 모터를 달아 해엄칠 수 있게끔 제작한 1991년작 <살아있는 사람의 마음속에 있는 육체적 죽음의 불가능성(The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living)>이라는 그의 작품도 125억 원에 판매되었다. 미술품에 그다지 관심이 없는 사람들의 입장에서는 그저 엽기적이라고밖에 볼 수 없겠지만, 100억 원이고 1천억 원이고 지불하고서라도 소유하고 싶어 하는 수요자들이 있기 때문에 가격이 하늘 높은 줄 모르고 치솟게 된 것이다.

흥미로운 점은 미술시장에서는 미술품의 거래를 주관하는 딜러의 인지도에 의해서도 가격이 형성된다는 사실이다. 손만 대면 작품 가격이 오른다고 해 'Go Go'라는 별명이 붙은 아트딜러 래리 가고시안(Larry Gagosian). 그는 앞서 언급한 허스트, 그리고 제프 쿤스(Jeff Koons) 등 자신이 다루는 작가들의 작품을 경매시장에서 기록을 깨면서까지 직접 사들여 논란을 빚기도 한다. 그런데 그 논란을 비웃기라도 하듯 그가 관심을 갖기 시작한 작품의 가격은 더욱 높은 폭으로 상승하게 된다. 그가 관심을 보이면서 그 작품은 부가가치를 지니게 되고 그 작품을 만든 작가의 이름값은 더욱 높아지게 돼, 그 작가의 다른 작품들도 가격이 더욱 높아지는 것이다.

미술품이 상품으로서 통용가치를 지니게 된 18세기 후, 지금의 자본주의체제 하에서 미술품은 대체투자 수단으로 적극 활용되고 있다. 우리가 알고 있는 수요공급의 법칙이 미술시장에서는 어떠한 흥미로운 요소들에 의해 영향을 받는지 지켜보는 재미를 느껴보는 것은 어떨까?

우사라 (주)중아트그룹 갤러리중 수석 갤러리스트
『재미있는 경제이야기』



중등 2차시

공정한 경쟁은 왜 필요할까?



□ 학습목표

- 시장에서 자유로운 경쟁이 이루어지지 못하는 경우인 불공정 거래의 사례를 설명할 수 있다.
- 보드 게임을 통해 기업 간 경쟁의 필요성을 체험하고 공정한 거래를 위한 정부의 역할을 파악할 수 있다.

□ 준비물

- 학생용 활동지, 게임도구, 멀티미디어 환경(컴퓨터, 빔프로젝터 또는 모니터)
읽기자료(칼럼)

□ 수업내용 구성

주요개념	기업 간 경쟁, 독과점, 불공정 거래		
심화개념	경쟁 시장, 시장 실패		
교육단계	지도 방식	지도 내용	유의점 · 준비물
도입 (10분)	동영상 자료 제공	• 허생이 사재기로 큰돈을 번 이야기를 소개 • 공정한 시장에 도착하는 보드게임 내용 소개	• [허생전-독점] 칼럼
전개 (25분)	게임 준비 (5분)	• 모둠 구성하고 준비물 배부하기 - 4명씩 1모둠으로 구성 후 두 팀으로 나눔 - 보드 게임판, 주사위, 게임말 4개, 활동지 배부	• [게임도구] • 4명씩 모둠 구성이 안 된다면 2명이 게임을 할 수 있음.
	활동 1 보드게임하기 (20분)	• 보드 게임(15분)하기 - 2명이 한 팀이 되어 보드 게임을 진행 - 같은 팀의 말 2개가 먼저 '공정 시장'에 도착하면 승리 • 보드 게임 학습지 풀기 (5분) - 게임에서 공정 경쟁/ 불공정 경쟁 상황 찾기 - 학습지의 문제 풀기	• 보드 게임 정리는 모둠별로 할 수 있음.
정리 (10분)	교사 미니 강좌	• 모둠별로 학습지 발표 • 공정한 경쟁이 필요한 이유와 이를 위한 정부의 노력에 대해 설명	• [학생용 활동지 2-1]

허생이 벼락 부자가 된 이유는?

준비하기

- [도입] 수업을 진행하기 위해서는 다음 항목을 준비해야 합니다.
 - 자료1: [허생전-독점] 칼럼
(<http://youth.bokeducation.or.kr> 접속 후 경제학습 > 경제 심화학습 > 경제칼럼 > 문학 속 경제이야기 > 허생전-독점 검색)
 - 멀티미디어 환경 구축

Tip!! 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 경우 자료를 출력해 수업을 진행합니다.

수업 진행하기

- 1) 학생들과 함께 [허생전-독점] 칼럼을 읽어봅니다.
- 2) 선생님은 허생전에서 찾아볼 수 있는 독점의 모습을 질문하고 설명합니다.
 - 학생들에게 허생이 부자가 될 수 있었던 까닭이 무엇인지 묻습니다.
 - 학생들의 대답을 듣고 “**시장에 있는 상품을 모두 사들인 허생은 자기 마음대로 값을 올렸고 소비자들은 다른 데서 물건을 구할 수가 없어서 허생이 부르는 대로 값을 지불했습니다. 이렇게 물건을 독점했기 때문에 부자가 될 수 있었습니다**”라고 정리합니다.
- 3) 선생님은 허생의 이야기와 관련하여 경쟁이 필요한 이유를 학생들에게 질문하고 정리합니다.
 - 학생들에게 공정한 경쟁이 필요한 이유를 묻습니다.
 - 학생들의 대답을 듣고 “**다른 경쟁자가 있었다면 허생은 손님을 경쟁자에게 빼앗기지 않기 위해 가격의 값을 낮추었을 것이고 소비자들은 더 싼 값에 물건을 구입할 수 있습니다**”라고 정리합니다.
- 4) 선생님은 ‘공정한 시장을 찾아서 보드 게임’을 소개합니다.

- 시장에는 소비자에게 피해를 주는 독점과 같은 불공정 경쟁이 있는데, 소비자들을 보호하고 시장에서 공정한 경쟁이 이루어질 수 있도록 독점을 비롯한 시장에서의 불공정 거래 행위를 막는 ‘공정거래위원회’라는 국가 기관이 있다고 설명합니다.
- ‘공정한 시장을 찾아서’라는 보드 게임을 시작한다고 말합니다.
- 보드 게임의 상황은 ‘공정 경쟁’과 ‘불공정 경쟁’과 관련되어 있으며 게임을 통해서 ‘공정 경쟁’과 ‘불공정 경쟁’이 무엇인지, 공정거래위원회에서는 무슨 일을 하는지 알 수 있다고 설명합니다.

자료1: [허생전 - 독점]

독점은 '허생전'에서 어떠한 모습으로 나타나고 있을까?

(중 략)

허생은 만 냥을 입수하자 다시 자기 집에 들르지도 않고 바로 안성으로 내려갔다. 안성은 경기도, 충청도, 사람들이 마주치는 곳이요, 삼남의 길목이기 때문이다. 거기서 대추, 밤, 감, 배며 석류, 귤, 유자 등속의 과일을 모조리 두 배의 값으로 사들였다. 허생이 과일을 몽땅 쓸었기 때문에 온 나라가 잔치나 제사를 못 지낼 형편에 이르렀다. 얼마 안 가서, 허생에게 두 배의 값으로 과일을 팔았던 상인들이 도리어 열 배의 값을 주고 사 가게 되었다. 허생은 길게 한숨을 내쉬었다. “만 냥으로 온갖 과일의 값을 좌우했으니, 우리나라의 형편을 알 만하구나.”

그는 다시 칼, 호미, 포목 따위를 가지고 제주도에 건너가서 말총을 죄다 사들이면서 말했다. “몇 해 지나면 나라 안의 사람들이 머리를 싸매지 못할 것이다.” 허생이 이렇게 말하고 얼마 안 가서 과연 망건 값이 열 배로 뛰어올랐다.

(중 략)

독점의 폐해를 줄이기 위해서는 어떻게 해야 할까?

여러 가지 방법이 있을 수 있지만 진입장벽을 없애 경쟁을 활성화시키거나 외국과의 자유무역을 활성화시키는 것도 좋은 방법이 될 수 있다. 만일 위의 글에서 조선의 과일시장이 대외에 개방 되어 있어 가까운 청나라나 왜국에서 자유로이 과일을 수입할 수 있었다면 어땠을까? 그랬다면 허생이 공급을 독점하여 과일가격이 급격히 상승하게 되었을 경우, 주변나라인 청나라나 왜국의 과일 공급자들이 높은 이윤을 쫓아 조선에 과일 수출을 늘렸을 것이다. 그리고 늘어난 과일 공급은 조선의 과일 가격을 다시금 떨어뜨렸을 것이다. 이처럼 진입장벽이 낮거나 자유무역을 이루어지는 경우는 단 하나의 공급자가 독점이익을 누리기가 쉽지 않으므로 독점의 폐해를 줄일 수 있다.

또한 정부가 시장에 직접 개입하여 독점의 폐해를 규제하는 방법도 있다. 예를 들어 우리나라의 경우 공정거래위원회(Fair Trade Commission)가 ‘독점규제 및 공정거래에 관한 법률’에 근거하여 시장지배적 사업자가 우월적 지위를 이용하여 폐해를 발생시키는 것을 규제하고 있다.

출처: 한국은행 청소년 경제교육, 경제칼럼 “허생전-독점”

보드게임 준비하기

준비하기

- [전개] 활동1 게임에 필요한 준비물은 다음과 같습니다.
 - 자료2: [보드게임판] × 모둠수
 - 자료3: [보드게임 카드] × 모둠수
 - 자료4: [학생용 활동지 2-1] × 학생수
 - [주사위] × 모둠수
 - [게임말] × 학생수

수업 진행하기

- 1) 4인을 1모듬으로 구성합니다.
 - 모듬 구성은 선생님의 재량으로 자유롭게 합니다.
- 2) 각 모듬에게 필요한 준비물을 배부합니다.
 - [보드게임판] 1개, [보드게임 카드] 1세트, [학생용 활동지 2-1] 4장, [주사위] 1개, [게임말] 4개 (팀 별로 같은 색 2개씩)를 배부합니다.
- 3) 모듬 안에서 2명이 한 팀을 만들고, 같은 색 게임말 2개를 가져옵니다.
 - 4모듬 내에서의 팀 구성은 자유롭게 합니다.
- 4) 게임 준비가 끝난 모듬은 [보드게임판]에 적혀있는 게임 진행 방법을 읽어봅니다.

자료2: [보드게임판]



자료3: [보드게임 카드]

한 번 더 1 기업들끼리 서로 품질 경쟁을 하여 새로운 기능과 새련된 디자인의 스마트폰이 출시되었다.	한 번 더 2 전자제품 매장끼리 할인 쿠폰을 주는 등 서로 할인 경쟁을 하여 물건을 싸게 구입하였다.	한 번 더 3 담합 사실을 자진 신고하는 리니언시 제도로 담합을 예방하고 소비자 이익을 보호하였다.	한 번 더 4 공정거래위원회에서는 자기회사가 운영하는 음악 사이트에서만 음악파일을 구입하도록 한 OO텔레콤에게 과징금을 부과하고 시정하게 하였다.
한 번 더 5 OO출판사는 영어학습교재에 "읽기만 해도 성적이 올라가는 최고 학습지", "시험에 나오지 않는 표현은 하나도 없다"라고 과장 광고를 하였다. 공정거래위원회는 OO출판사에게 시정명령을 내리고 과장광고를 막았다.	뒤로 두 칸 1 OPEC(석유수출국)에서 산유량을 줄이고 가격을 몇 배 올리기로 결정해 석유 소비자들은 비싼 가격으로 석유를 구입하게 되었다. 이로 인해 물가가 치솟아 세계 경제는 위기에 빠졌다.	뒤로 두 칸 2 몇 개 밀가루 공급 기업이 6년간 밀가루 공급 물량을 담합하여 정했고, 여러 차례 가격을 인상하기로 약속하고 가격을 올렸다.	뒤로 두 칸 3 대형 신문사들이 구독료의 20%가 넘는 비싼 경품을 소비자들에게 제공하여 신문을 판매하여 다른 중소형 신문들은 판매경쟁을 할 수 없었다.
뒤로 두 칸 4 	뒤로 두 칸 5 OO제과회사는 가맹 제과점에 OO제과회사 본사가 지정한 업체에서만 물티슈 등의 물건과 인테리어 용품 등을 구입하도록 강요하였다.	문제풀이 1 맞히면 +3 시장에서 상품을 만드는 기업이 하나이거나 소수 일 때 생기는 문제점은 무엇일까요?	문제풀이 2 맞히면 +2 몇 개의 기업이 서로 합의하여 가격이나 생산량을 결정하는 행동을 '무엇'이라고 할까요?
문제풀이 3 맞히면 +1 시장의 자유로운 경쟁을 방해하는 행위를 규제하고 소비자의 권리를 보호해주는 정부기관은?	문제풀이 4 맞히면 +2 이 법률은 정부의 감독과 규제를 통해 공정한 경쟁 질서를 유지하고 생산비 절감을 촉진하여 소비자에게 반'값으로 물건을 공급되도록 하였다. 이 법률은 무엇일까요?		

‘공정한 시장’을 찾기 위한 주사위를 던져 보자!

준비하기

- [전개] 활동 1을 진행하기 위해서는 다음 항목을 준비해야 합니다.
 - 멀티미디어 환경 구축

수업 진행하기

- 1) 선생님은 게임 방법을 알려줍니다.
 - TV 혹은 빔 프로젝터로 [보드게임판]을 보여주면서 게임판에 적혀있는 게임 진행 방법을 알려줍니다.
- 2) 각 팀은 주사위 던지는 순서를 정하고 게임을 시작합니다.
 - 두 팀은 출발에서 던져 나온 주사위 수만큼 움직입니다.
 - 도착한 부분의 ‘시장 상태’를 함께 읽습니다.
 - 상대방 말을 잡을 수도 있고 2개 말을 겹쳐서 이동할 수도 있습니다.
 - 말의 수는 2개이며 어느 팀이라도 먼저 2개 말이 모두 도착하면 게임은 종료됩니다.

Tip!! 학생들이 게임을 할 동안 교사는 게임 이해가 부족한 모둠을 도와줍니다.

- 3) 우승팀을 가리고 게임이 종료합니다.
 - 먼저 도착간에 2개 말이 들어온 팀이 승리합니다.
 - 선생님에게 게임이 끝났음을 알립니다.
- 4) 게임 후 학생들은 학습지의 정리 문제를 풉니다.
 - 모둠원은 보드 게임판을 보면서 학습지 정리 문항에 답을 적도록 합니다.
 - 학습지는 모둠원끼리 토의하면 문제를 해결해도 좋습니다.

Tip!! 교사는 게임이 끝난 모둠에게 이어서 학습지를 풀 수 있도록 지도합니다.

- 5) 모둠별로 학습지 해결 후 보드게임 준비물을 제출합니다.

[정리]

공정한 경쟁이 필요한 이유는 무엇일까?

준비하기

- [정리] 수업을 진행하기 위해서는 다음 항목을 준비해야 합니다.
 - 자료4: [학생용 활동지 2-1] × 학생수 (계속)
- 보드게임 준비물이 정리된 후 [정리] 수업을 진행하도록 합니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님은 [학생용 활동지 2-1]의 문항을 학생들에게 대답하게 하며 내용을 정리합니다.
 - 2) 선생님은 공정한 경쟁에 관련한 마무리 강의를 진행하신 후 공정한 경쟁이 필요한 이유를 정리하며 수업을 마무리합니다.
- 뉴스나 인터넷 기사를 통해 불공정 거래의 사례를 찾아오라는 숙제를 부과할 수도 있습니다.

자료4: [학생용 활동지 2-1] 공정한 시장을 찾아서

()학년
()반
이름()

1. 다음 질문에 답해 보세요.

- 시장에서 상품을 만드는 기업이 하나이거나 소수일 때 생기는 문제점은 무엇일까요?
공급량을 마음대로 정하여 필요한 물건을 충분하게 공급받지 못한다.
가격을 마음대로 정하기 때문에 비싼 가격으로 물건을 구입하게 된다.
다른 기업이 없기 때문에 다양한 상품 선택의 기회가 없어진다.
- 몇 개의 기업이 합의해서 가격이나 생산력을 결정하는 행동을 무엇이라 할까요?
담합
- 시장의 자유로운 경쟁을 방해하는 행위를 규제하고, 소비자의 권리를 보호하는 일을 하는 정부 기관은 무엇일까요?
공정거래위원회
- 정부의 감독과 규제를 통해 공정한 경쟁 질서를 유지하여 생산비 절감을 촉진하고 소비자에게 싼 값으로 물건을 공급되도록 하는 내용을 담고 있는 법률은?
독점 규제 및 공정거래에 관한 법률(공정거래법)

2. 보드 게임판의 시장 상황은 도착에 유리한 ‘공정 경쟁’ 상황과 도착에 불리한 ‘불공정 경쟁’ 상황이 있습니다. 보드 게임판을 보면서 아래 빈 칸을 정리하세요.

‘공정 경쟁’과 관련된 시장 상황	‘불공정 경쟁’과 관련된 시장 상황
전자제품 매장끼리 서로 가격 경쟁함. 1. 담합 사실을 자진 신고하는 리니언시 제도(Leniency Program)가 시행됨. 2. 공정거래위원회에서 “끼워 팔기” 식으로 소비자에게 거래를 강제한 기업에게 시정을 명령함. 3. 공정 거래 위원회에서 거짓이나 과장 광고를 통해 소비자를 속이고 부당한 이익을 챙기는 기업에게 시정을 명령함.	밀가루 공급 기업이 생산량을 담합함. 1. 석유수출국 기구가 담합하여 생산량을 줄이고 가격을 올림. 2. 대형신문사들이 비싼 경품을 제공하여 다른 경쟁업체가 판매를 못하게 함. 3. 제과회사가 가맹제과점에게 일반 물품 까지 구매하도록 강요함.

시장경쟁과 독과점

비누를 생산하는 철이네의 개당 생산원가는 80원이다. 비누의 가격이 120원 이하이면 영이네는 살 생각이 있고 80원 이상이면 철이네는 만들어 팔 생각이 있을 때, 영이네와 철이네가 만나면 거래 흥정이 벌어질 것이고, 양측은 비누 가격을 80원 이상 120원 이하의 어느 수준으로 합의할 것이다. 시장교환은 매매쌍방에게 모두 이익을 주므로 누가 시키지 않아도 자발적으로 일어난다. 그러나 개별 거래이익의 크기는 거래가격이 어느 수준인가에 따라서 다르다.

예컨대 양측이 비누 가격을 90원으로 합의하였다면 영이네의 거래이익은 30원($=120-90$)이고 철이네의 거래이익은 10원($=90-80$)이다. 흥정과정에서 사려고 하는 영이네가 협상을 더 잘하면 가격이 80원에 가깝게 결정될 것이고, 반대로 팔려고 하는 철이네가 더 잘하면 120원에 가깝게 결정될 것이다. 결국 쌍방의 협상력(bargaining power)이 가격을 결정한다.

이제 순이네도 비누를 만들기 시작한다고 하자. 그러면 철이네는 판매 기회가 영이네밖에 없는데 비하여 영이네는 철이네 말고도 순이네에게서도 살 수 있다. 영이네는 철이네가 불만스러울 때 철이네를 버리고 순이네에게서 구입할 수 있기 때문에 더 큰 협상력을 누린다. 영이네에게 순이네는 철이네를 대체할 수 있는 외부기회인 셈이다. 일반적으로 매매쌍방 가운데 더 많은 대체성 거래기회를 가진 쪽이 더 큰 협상력을 행사하기 마련이다.

철이네와 순이네에게 영이네가 유일한 고객이라면 철이네와 순이네는 서로 영이네와 거래하기 위하여 경쟁해야 한다. 하나뿐인 거래기회 영이를 놓고 다투는 철이네와 순이네의 관계는 경쟁관계이다. 이에 비하여 매매쌍방인 영이네와 철이네, 또는 영이네와 순이네 사이는 경쟁관계가 아니라 협상·협력관계이다. 비록 유리한 가격을 얻어내기 위하여 협상은 하지만, 기본적으로는 거래를 통하여 서로 이익을 누린다.

영이네는 철이네와 순이네 가운데 자신에게 유리한 가격을 제시하는 쪽을 선택하여 거래함으로써 이 경쟁의 승자를 결정한다. 순이네의 생산단가가 90원이면 철이네가 85원을 제시할 때 순이네는 감당하지 못한다. 경쟁의 승자는 철이네로 결정되지만, 순이네가 존재하는 한 철이네는 90원 이상의 가격을 요구할 수 없다. 외부기회인 순이네가 철이네와 경쟁함으로써 영이네의 협상력을 그만큼 강화시킨 것이다.

영이네의 협상력은 대체성 거래기회 상대방인 철이네와 순이네가 서로 경쟁하는 가운데 강해진다. 만약 영이네가 순이네와 거래하지 못하게 된다면 경쟁이 사라지므로 영이네의 협상력은 악화되고 철이네의 협상력은 상대적으로 높아진다. 가령 철이네가 획기적 혁신에 성공하여 순이네보다 훨씬 우수하고 값싼 비누를 개발한다면 순이네는 더 이상 영이네와 거래할 수 없을 것이다.

또 반드시 필요한 비누원료를 공급하는 돌이네가 철이네의 동생이면 형제가 짜고 순이네에 대한 원료 공급을 거절하는 방법으로도 영이네와 순이네 사이의 거래를

방해할 수 있다. 다른 한편으로 철이네와 순이네가 담합하여 공동으로 영이네에게 대처하는 경우에도 경쟁이 사라지고 영이네의 거래 기회도 줄기 때문에 그 협상력도 약화한다.

거래는 자유의사로 일어나는 만큼 당사자들이 합의한 거래가격을 외부인이 부당하다고 말하기는 어렵다. 그러나 흥정과정을 좌우하는 협상력이 부당하다면 문제가 다르다. 부당한 협상력으로 자신의 거래이익을 키우는 행위는 상대방의 이익을 부당하게 빼앗는 행위와 다를 바 없다. 즉 부당한 협상력이 작용한 쌍방 합의와 그 가격을 정당하다고 말할 수는 없는 일이다.

일반 시장에서도 마찬가지다. 사는 쪽이나 파는 쪽이나 보통 각각 여러 사람들과 사고 파는 거래기회를 가지고 있는데 내 거래기회의 상대방들 간 경쟁은 나의 협상력을 강화시킨다. 시장거래 과정의 협상력을 특히 시장력(market power) 이라고 한다. 가격은 파는 쪽의 시장력이 강하면 높게, 반대로 사는 쪽이 강하면 낮게 결정되는데, 시장력에도 적당한 시장력과 부당한 시장력이 있다.

시장력은 결국 자신의 거래기회는 늘리면서 거래 상대방의 다른 거래기회를 줄이면 강화된다. 가장 효과적인 방법은 지속적 기술개발에 성공함으로써 부단히 내 경쟁자보다 제품의 성능을 높이고 생산원가를 낮추는 것이다. 고객들이 내 경쟁자들을 외면하고 나하고만 거래하려 하면 나는 막강한 시장력을 얻을 수 있다. 독점(monopoly)은 이러한 시장력의 완결본이고 몇 개의 거대기업들이 시장을 분점하는 과점(oligopoly)은 그 다음 단계라고 할 수 있다.

기술개발만 독과점적 시장력을 주는 것은 아니다. 과점의 경우 공급자들이 합병을 통하여 독점기업을 만들거나, 합병하지는 않더라도 가격을 담합하여 인상하고 서로 간 경쟁을 회피하는 카르텔(cartel)을 결성하면, 구매자들의 거래기회를 감소시키면서 독점이나 독점과 같은 시장력을 취득할 수 있다. 또 경쟁사업자에게 필수 원료의 공급을 거절할 수도 있고, 고객에게 반드시 필요한 상품을 내가 독점 공급하는 경우에 그 공급을 조건으로 내 제품만 구매하도록 강요할 수도 있다.

공정경쟁은 매매쌍방이 서로 원할 때마다 자유롭게 거래할 수 있는 시장 질서를 말한다. 필수원료 공급거절이나 내 제품 구매강요 같은 행위는 경쟁사업자의 시장 진입을 부당하게 원천 봉쇄함으로써 고객과 경쟁사업자 사이의 거래기회를 차단하므로 공정경쟁을 훼손한다. 합병을 통한 독점화, 담합, 그리고 우월적 지위를 남용한 진입장벽 설치의 상대방의 거래기회를 부당하게 줄이면서 공급자의 시장력을 강화하기 때문에 대표적인 경쟁제한·불공정거래 행위로 지정되어 있다.

이승훈 서울대 경제학부 명예교수

『click 경제교육』 2010년 11월호

현실에서 많이 볼 수 있는 과점시장과 독점적 경쟁시장

(전략) 경제를 배우는 데 있어서 가장 중요한 개념인 시장은 어떤 유형으로 구분이 될까? 여러 가지 방법이 있지만 경제원론에서는 경쟁의 강도나 생산자의 수에 따라 많이 구분한다. 다시 말해 시장의 유형을 독점시장·과점시장·독점적 경쟁시장·완전 경쟁시장 등으로 나누는 방식이다. 이를 생산자의 수를 기준으로 도식화를 해보면 <그림>과 같다.



이론적으로는 <그림>과 같이 네 종류의 시장이 존재하지만, 현실에서 양 극단에 있는 독점시장과 완전경쟁시장을 찾아보기는 쉽지 않다. 가령 완전경쟁시장의 경우 공급자가 다수인 시장을 의미하기 때문에 동네마다 어디에나 있는 미용실이나 내과 의원 등이 이에 해당될 것 같지만, 이들은 완전경쟁시장에서 거래되는 상품의 질이 동질적이어야 한다는 제한 조건을 충족하기가 쉽지 않다. 우리의 경험으로만 보아도 미용실에서 제공하는 미용 서비스가 천차만별이고, 무수히 많은 동네 의원들의 진료 수준이나 서비스가 다르기 때문이다. 그래서 현실에서 가장 많이 볼 수 있는 시장의 형태는 과점시장이나 독점적 경쟁시장이다. 여기서 과점시장은 시장 내의 기업의 수가 소수인 경우를 말하는데, 우리나라의 가전제품, 자동차, 휴대폰, 이동통신 서비스 등 몇몇 대기업들이 생산을 담당하고 있는 품목들이 대표적이다. 이중에서도 이동통신 서비스는 3개 회사만이 공급을 하고 있어서 대표적인 과점시장으로 볼 수 있다.

일반적인 과점시장의 특성으로는 치열한 경쟁으로 인한 ‘상품 차별화’의 시도, 상대 회사의 반응을 고려해 자신의 행동을 결정해야 하는 ‘전략적 상황’의 존재, 경쟁을 애써 피하려 하는 ‘담합’의 가능성 등이 있다. 이동통신시장에서 LTE 무제한 요금제의 도입에 관한 다음 기사를 살펴보면 과점시장의 특성이 실제로 어떻게 나타나는지를 잘 알 수 있다.

LG유플러스가 LTE 무제한 요금제를 선도적으로 도입하고 나선 것은 통신 서비스의 질이 대동소이한 상황에서 소비자들에게 상품 차별화를 가장 잘 보일 수 있는 요금제 전략을 선택한 것으로 볼 수 있다. 물론 이러한 선택은 한 회사의 전략적 선택이 곧바로 다른 회사에 큰 영향을 미치는 과점시장의 특성이 그대로 나타나게 만들었다. 다른 이동통신 회사들도 비슷한 서비스를 바로 출시하겠다고 발표를 한 것이 이를 잘 보여주고 있다. 결국에 소수의 기업들이 경쟁하고 있는 과점시장에서는 끊임없는 상품 차별화의 시도와 서로의 전략적 결정이 상대방에게 영향을 미치면서 끝없이 이어지는 작용과 반작용의 고리를 이어간다는 것을 알 수 있다.

이동3사 '닭은 굴' LTE 무제한 요금제, 속내는 따로 있다.

새해 초부터 보조금 논란으로 얼룩진 이동통신업계가 이번에는 LTE 데이터 무제한 요금제를 앞다퉛 출시하며 가입자 빼앗기 경쟁에 들어갔다. (중략) LG유플러스가 가장 먼저 들고나온 LTE 데이터 무제한 요금제는 SK텔레콤에 대한 반격에 가깝다. LG유플러스가 신규 가입자 모집을 재개하는 31일 SK텔레콤은 영업정지에 들어간다. LTE 무제한 데이터 요금제를 앞세워 약 보름 동안 빼앗겼던 고객들을 되찾겠다는 속셈이다. 다른 통신사들도 팔랑만 끼고 있지 않았다. 25일 LG유플러스가 무제한 요금제 출시 계획을 발표하자 KT는 같은 날 오후 비슷한 조건의 요금제를 선보이겠다고 응수했다.

(프레시안 2013. 1. 27)

다른 한편에서는 이러한 치열한 경쟁과 전략적 선택의 결과가 새로운 담합의 사례를 보여주고 있다는 분석도 나온다. 왜냐하면 LTE 무제한 요금제의 기본료가 10만 원이 넘어가 현재의 평균 요금 체계보다 비싸고, 이동통신 3사의 제공 조건이 서로 엇비슷하기 때문이다. 치열한 경쟁을 하는 것 같다가도 결국에는 자신들이 더 많은 이익을 남길 수 있는, 암묵적으로 비슷한 가격대를 형성하는 과점 기업의 전형적인 담합 현상이라는 것이다. 과점시장에 이어 현실에서 잘 찾아볼 수 있는 독점적 경쟁시장은 완전경쟁시장과 독점시장의 특성을 조금씩 가지고 있다는 의미에서 붙여진 이름이다. 공급자의 수가 많은 것은 완전경쟁시장과 닮았지만, 상품 차별화로 인하여 특정 소비자에게는 독점시장의 특성을 가지고 있기 때문이다. 독점적 경쟁시장의 사례로는 맛 집으로 소문이 나서 줄을 서가면서 음식을 먹어야 하는 음식점이나 병을 잘 고친다고 하여 환자들이 몇 달 전에 예약을 하면서까지 찾는 병원이 대표적이다. 완전경쟁 시장에서는 동질의 상품이 거래되기 때문에 이런 일이 존재할 수 없지만, 독점적 경쟁시장에서는 이렇듯 특정 소비자에게 독점의 지위를 누리는 공급자가 존재한다.

다음의 기사는 특정 소비자에게 독점적 지위를 누리는 기업의 고자세를 다루고 있다.

아이폰5 예판 공지, 허둥지둥... 애플의 '고자세'

애플이 아이폰5의 예약판매 일정을 공지하면서 고자세로 일관해 논란이 커지고 있다. 대부분 공식 출시 일정을 밝힌 뒤 예약판매 개시 일 2~3일 전에 예판일을 밝히는 것과 달리, 오늘(30일) 밤 10시부터 예약판매를 시작한다고 하면서 같은 날 11시 45분에 국내 통신사에 통보한 것으로 확인된 것이다. 애플은 12시간도 넘겨두지 않고 국내 출시 일정과 예약 판매일을 공식화한 셈이다.

(이데일리 2012. 11. 30)

세계 휴대폰 시장을 과점시장으로 봐야할지 독점적 경쟁시장으로 봐야할지는 보는 관점에 따라 달라질 수 있다. 하지만 이른바 '애플 마니아'를 거느리고 있는 애플사는 스마트폰 시장이 경쟁시장임에도 불구하고 특정 소비자들에게는 독점적 지위를 누리고 있다. 한 여론조사에 의하면 경쟁 제품의 가격이 상당한 수준으로 떨어져도 다시

애플사의 제품을 사용하겠다는 아이폰 사용자가 60%가 훨씬 넘는 것으로 조사됐다. 이것은 아무리 경쟁회사가 많아도 상품 차별화가 나타나면 특정 제품에 대한 선호가 독점적 성격을 가지고 올 수 있다는 것을 잘 보여주고 있다. 결국 불성실한 정보 제공과 비싼 가격에도 불구하고 아이폰을 계속 구매하려는 애플 마니아나 맛 집의 음식 맛을 못 잊어 기다리는 수고를 하더라도 그 음식을 꼭 먹어야하는 미식가나 다 같은 경제원리가 작용하고 있는 것이다.

지금까지 현실에서 쉽게 찾아볼 수 있는 실례를 통해 과점시장과 독점적 경쟁시장을 살펴보았다. 여기서 나온 사례들 말고도 특정 헤어디자이너만 찾는 멋쟁이, 비슷 비슷해 보이는 대기업 가전 3사의 제품 등 여러 가지 다양한 예들을 찾아볼 수 있다. 시장 유형에 따라 주변에 보이는 여러 상품 시장을 분석해 보면 시장에 대한 이해가 한결 깊어지는 것을 느낄 수 있을 것이다.

전대원 진건고 교사

(월간 click 경제교육 2013년 4월호)



중등 3차시

소비자는 정말 ‘왕’인가요?



□ 학습목표

- 소비자의 권리와 책임을 생활 속 사례를 통해 이해할 수 있다.
- 모듈별로 문제 상황을 분석하고 해결하여 봄으로써 실제 생활 속에서 유사한 일을 경험하였을 때 능동적으로 문제를 해결할 수 있다.
- 소비자의 책임에 대해 반성적 사고를 하고 생활에서 실천할 수 있다.

□ 준비물

- 학생용 활동지, 멀티미디어 환경(컴퓨터, 빔프로젝터 또는 모니터, 스피커)
동영상 자료, PPT 자료
- 4절지 혹은 모듈칠판, 매직 혹은 보드마카

□ 수업내용 구성

주요개념 교육단계	소비자의 권리, 소비자의 책임		
	지도 방식	지도 내용	유의점 · 준비물
도입 (10분)	교사의 설명 및 학생 발표	• “소비자는 정말 ‘왕’인가요?”라는 질문에 답해보기 • ‘왕’으로 대접받아 기분이 좋았던 경험이나 그 반대의 경험에 대해 자유롭게 이야기를 나누기 • ‘소비자의 8가지 권리와 3가지 책임’에 대한 문서 자료를 배부하고 다함께 ‘권리’와 ‘책임’이 어떻게 다른지 확인	• [모듈활동 참고자료] • 분위기가 경직되어 있거나 자유롭게 발표하지 않을 경우 모듈 토의시간 2분을 준 후 몇몇 모듈의 발표를 들어봄
전개 (25분)	교사의 설명 (5분)	• 친구 사이인 A, B, C, D가 놀이 공원에서 겪은 5가지 상황을 제시	• [상황 설명 PPT]
	모듈별 문제해결활동 (20분)	• 다음 순서로 토의하며 활동지 완성 ① 사례 1~4에서 문제점 찾기 ② 소비자의 8가지 권리 중 무엇이 침해되었는지 이야기하기 ③ 이와 같은 문제가 다시 생기지 않으려면 어떤 대책이 필요한지 이야기하기 ④ 이야기한 대책 중 1가지를 선택해 정부(혹은 한국소비자원)에 제출할 건의문을 작성하기	• [학생용 활동지 3~1] • 뒤처지는 모듈이 없도록 하기 위해 상황에 따라 몇몇 모듈의 발표를 들어보며 중간 정리를 함. • ④활동은 4절지 혹은 모듈칠판에 작성하여 완성된 모듈부터 칠판에 게시
정리 (10분)	교사의 설명 또는 동영상 시청	• 게시된 건의문을 보고 유사한 내용끼리 분류 및 피드백 • 5번 사례를 예로 들어 소비자의 권리와 책임이 서로 관련성이 있음을 설명하며 정리(추가학습)	• 블랙 컨슈머나 노쇼 문제 관련 동영상 자료를 활용하여 소비자의 책임에 대해 정리할 수도 있음.

소비자는 정말 ‘왕’인가요?

준비하기

- [도입] 수업을 진행하기 위해서는 다음 항목을 준비해야 합니다.
 - 자료1: [모둠활동 참고자료] × 학생수
 - 멀티미디어 환경 구축

Tip!! 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 경우 자료를 출력해 수업을 진행합니다.

- 모둠을 어떻게 조직할지, 수업 활동에 적극적인 모둠에게 어떻게 보상할지 등을 구상해 둡니다.

수업 진행하기

- 1) “여러분은 평소에 ‘소비자는 왕’이라는 말을 들어보셨지요? 여러분이 생각하기에 소비자는 정말 ‘왕’인가요?”라고 묻고 ‘왕’이라고 생각하는 사람과 그렇지 않다고 생각하는 사람들을 손 들어보게 한 후 각각 이유를 물어봅니다.
- 2) 이 과정에서 ‘왕’으로 대접받아 기분이 좋았던 경험이나 그 반대의 경험에 대한 이야기가 자연스럽게 나오도록 합니다.
- 3) 이야기가 무르익으면 “소비자가 꼭 왕 대접을 받아야 하는가?”, “소비자가 받아야 하는 최소한의 대접은 무엇일까?”, “왕처럼 대접받으려면 소비자가 어떻게 행동해야 하는가?” 등 상황에 맞게 추가적인 질문을 할 수 있습니다.
- 4) 오늘 수업의 내용이 이러한 질문에 답하는 것과 관련이 있음을 알리고 ‘소비자의 8가지 권리와 3가지 책임’에 대한 [모둠활동 참고자료]를 배부합니다. 자료를 보며 ‘권리’와 ‘책임’이 어떻게 다른지 확인합니다.

Tip!! 분위기가 경직되어 있거나 자유로운 의견 발표나 답변이 없을 경우 2)번 질문을 주제로 모둠 토의시간 2분을 준 후 몇몇 모둠의 발표를 들어볼 수 있습니다.

자료1: [모듬활동 참고자료]

<소비자의 8가지 권리>

소비자의 8가지 권리는 소비자기본법 제 4조에 명시되어 있습니다. 기업에 비해 상대적 약자인 소비자를 보호하기 위해 정부가 법으로 구체화한 권리입니다.

- ① 소비자가 물품 또는 서비스로 인한 신체나 재산에 대한 위험으로부터 보호받을 권리
- ② 필요한 지식이나 정보를 제공받을 권리
- ③ 다양한 종류 중에서 브랜드·가격·구입 장소 등을 자유로이 선택할 권리
- ④ 소비 생활에 영향을 주는 국가 및 지방자치단체의 정책과 사업자의 활동에 대해 의견을 반영시킬 권리
- ⑤ 피해를 보상받을 권리
- ⑥ 합리적인 소비를 위해 필요한 교육을 받을 권리
- ⑦ 단체를 조직·활동할 권리
- ⑧ 안전하고 쾌적한 환경에서 소비할 권리

<소비자의 3가지 책임>

소비자의 3가지 책임은 소비자기본법 제 5조에 명시되어 있습니다.

- ① 소비자는 물품 등을 올바르게 선택하고, 소비자의 기본적 권리를 정당하게 행사하여야 한다.
- ② 소비자는 스스로의 권익을 증진하기 위하여 필요한 지식과 정보를 습득 하도록 노력하여야 한다.
- ③ 소비자는 자주적이고 합리적인 행동과 자원절약적이고 환경친화적인 소비생활을 함으로써 소비생활의 향상과 국민경제의 발전에 적극적인 역할을 다하여야 한다.

놀이공원에서 문제가 생겼어요

준비하기

- [전개] 활동 1을 진행하기 위해서는 다음 항목을 준비해야 합니다.
 - 자료2: [학생용 활동지 3-1] × 학생수
 - 자료3: [상황 설명] PPT
 - 자료4: [건의문 양식] × 모둠수
 - 멀티미디어 환경 구축

수업 진행하기

- 1) 선생님은 [상황 설명] PPT 자료를 띄워 친구 사이인 A, B, C, D가 놀이 공원에서 겪은 문제 상황 5가지를 다음과 같이 제시합니다.
- 사례 1. 신나는 퍼레이드 소리에 가까이 다가간 A, B, C, D 안전선 바깥에서 구경하고 있는데 퍼레이드 공연자가 실수로 놓친 커다란 봉이 우리를 향해 날아온다. 앗, 다행히 사람이 맞지는 않았다. 저 커다란 봉에 맞았다면 어떻게 되었을까?
- 사례 2. 놀이기구를 타러 갔다. 놀이기구 이용 중 안전고리의 나사가 풀리면서 문짝이 B의 얼굴에 부딪혔다. 크게 다치지는 않았지만 얼굴에 멍이 들었다. 어디다 하소연해야할지 모르겠다.
- 사례 3. 신나게 놀다가 배가 고파 간식을 사먹기로 했다. C는 땅콩 알레르기가 있는데 놀이공원에서 파는 음식물에 성분이 자세히 표시되어 있지 않아 겁이 난다며 물로 배를 채웠다.
- 사례 4. 기념품 가게에서 리본 장식이 있는 머리띠를 다함께 샀다. 몇 시간 후에 나(A)의 머리띠 장식이 떨어져 사라졌다. 언제 어디서 잃어버린 것일까? 기념품 가게에 가서 원래 불량이었다고 말해야 하나?
- 사례 5. 우리 4명은 가장 무서운 놀이기구를 함께 타기로 했다. 그런데 가장 키가 작은 D는 키 제한에 딱 걸렸다. 함께 타고 싶은데, 그냥 타게 해달라고 조르면 안 될까?

2) 모둠별로 사례 1~4 속의 문제를 해결하기 위해 다음 순서로 토의하며 [학생용 활동지 3-1]를 완성하도록 합니다.

- ① 사례 1~4에서 침해된 소비자의 권리는 무엇일까?
- ② 사례 1~4에서 침해된 소비자의 권리는 소비자의 8가지 권리 중 각각 무엇과 관련이 있을까?
- ③ 이와 같은 문제가 다시 생기지 않으려면 어떤 대책이 필요할까?
- ④ 이야기한 대책 중 1가지를 선택하여 정부(혹은 한국소비자원)에 제출할 건의문을 작성해보자.([건의문 양식] 활용)

3) ④의 결과는 학급 내 공유를 위해 모둠 칠판(혹은 4절지)에 적도록 하고 완성된 모듬은 칠판에 게시하도록 합니다.

Tip!! 모듬 활동이 잘 이루어지지 않거나 중간에 포기하는 모듬이 없도록 하기 위해 상황에 따라 ①② 혹은 ①②③의 활동이 진행된 후 몇몇 모듬의 발표를 들어보며 중간 정리를 합니다. 이는 ①②③ 활동을 미처 다 하지 못했더라도 모든 모듬이 최종 결과물인 ④를 제작하도록 독려하기 위함입니다.

자료2: [학생용 활동지 3-1]

내 이름		모둠명	
		모둠 친구들의 이름	
질문		답변	
① 사례 1~4에서 각각 침해된 소비자의 권리는 무엇일까?	사례1	다치지지는 않았지만 정신적 충격을 받았을 것이다. 마음 편히 퍼레이드를 즐길 수 없었을 것이다.	
	사례2	신체의 안전을 위협 당했다. 놀이공원에 대한 신뢰가 사라져 다른 놀이기구를 이용할 때에도 불안감을 느낄 것이다.	
	사례3	마음껏 먹지 못했다. 식품 성분에 대한 정보가 없어서 적절히 대처할 수 있는 권리를 침해당했다.	
	사례4	산지 얼마 안 된 물건이 망가졌다. 추억을 쌓으려고 산 건데 망가져서 정신적인 충격을 받았다.	
② 사례 1~4에서 침해된 소비자의 권리는 소비자의 8가지 권리 중 각각 무엇과 관련이 있을까?	사례1	① 소비자가 물품 또는 서비스로 인한 신체나 재산에 대한 위험으로부터 보호받을 권리, ⑧ 안전하고 쾌적한 환경에서 소비할 권리	
	사례2	① 소비자가 물품 또는 서비스로 인한 신체나 재산에 대한 위험으로부터 보호받을 권리, ⑧ 안전하고 쾌적한 환경에서 소비할 권리	
	사례3	② 필요한 지식이나 정보를 제공받을 권리	
	사례4	⑤ 피해를 보상받을 권리, ⑥합리적인 소비를 위해 필요한 교육을 받을 권리	
③ 이와 같은 문제가 다시 생기지 않으려면 어떤 대책이 필요할까?	사례1 관련 : 안전선 밖에 있었는데도 봉에 맞을 뻔했으므로 안전선이 효과가 별로 없었다. 안전선이 실제로 안전을 지킬 수 있는 선이 되도록 해야 한다. 사례2 관련 : 놀이기구에 대한 안전 점검이 더 자주 이루어져야 한다. 사례3 관련 : 소비자가 스스로 판단하고 행동할 수 있도록 상품에 대한 정보가 자세하게 주어져야 한다. 사례4 관련 : 하자가 있는 물건을 교환하거나 환불하는 것이 소비자의 당연한 권리라는 것을 잘 교육받아야 한다.		
④ 이야기한 대책 중 1가지를 선택하여 정부(혹은 한국소비자원)에 제출할 건의문을 작성해보자.	(이곳에 간단히 정리한 후 모둠필이나 4절지에 완성하시오.)		

자료4: [건의문 양식]

(모둠명이나 모둠원의 이름)의 건의문
우리 모둠은 ○○놀이공원의 문제점에 대해 다음과 같이 시정하여 줄 것을 건의합니다. 첫째, 둘째, 셋째, 우리 모둠이 위와 같이 건의하는 이유는 이기 때문입니다.

[정리]

똑똑한 소비자가 되려면

준비하기

- [정리] 수업을 진행하기 위해서는 다음 항목을 준비해야 합니다.
 - 자료5: [손님은 무조건 왕인가요?] 동영상 (2분 10초)
 - 자료6: [악성소비자의 유형별 행위사례] 동영상 (2분 46초)
 - 멀티미디어 환경 구축

수업 진행하기

- 1) 선생님은 게시된 건의문의 내용을 살펴보고 유사한 내용끼리 분류하여 소개함으로써 짧은 시간 안에 각 모둠의 활동이 학급 전체에게 공유 되도록 합니다. 분류가 잘 되지 않는 독특한 내용의 건의문이 있으면 그에 대한 의견을 학급에 물어볼 수 있습니다.
- 2) 모둠 활동에서 제외되었던 5번 사례를 언급하며 어떻게 하는 것이 소비자의 책임에 어울리는 행동인지 질문합니다.
 - ‘놀이기구 키 제한’처럼 서비스 이용 시 소비자 안전을 위해 마련된 정책은 따르는 것이 좋으며 물건을 구입할 때에도 포장지나 동봉된 설명문에 적힌 안내 및 경고문 등을 꼼꼼히 읽어보는 것도 소비자의 책임에 해당된다고 설명합니다.
 - 소비자의 책임에 대해 보다 다양한 사례를 들어 설명하고 싶다면 블랙 컨슈머나 노쇼 문제와 관련된 동영상 자료를 활용할 수 있습니다.
- 3) 소비자의 책임에 대한 학생의 답변을 모아 정리합니다. [모둠활동참고자료]에 있는 <소비자의 3가지 책임>을 함께 읽어본 후 소비자가 자신의 책임을 다할 때 권리도 올바르게 행사할 수 있음을 설명하며 수업을 마칩니다.

자료5: [손님은 무조건 왕인가요?]

- MBC PD수첩, 2015년 09월 01일 방송

☞ <http://tvpot.daum.net/mypot/View.do?playlistid=5863387&clipid=70586539>

자료6: [악성소비자의 유형별 행위사례]

- 법률방송, 2015년 10월 15일 방송

☞ <http://tvpot.daum.net/mypot/View.do?clipid=71726785&playlistid=5744470>

소비자에게 도움이 되는 기관

① **한국소비자원** www.kca.go.kr : 한국소비자원은 소비자의 권익을 증진하고 소비생활의 향상을 도모하며 국민경제의 발전에 이바지하기 위하여 국가에서 설립한 전문기관입니다. 1987년 7월1일 소비자보호법에 의하여 '한국소비자보호원'으로 설립된 후, 2007년 3월 28일 소비자기본법에 의해 '한국소비자원'으로 기관명이 변경되었습니다.

② **1372 소비자상담센터** : 공정거래위원회가 운영하는 '1372 소비자상담센터'는 정부에서 운영하는 국내 유일의 전국 단위 소비자상담센터입니다. 전국 국번없이 '1372' 전화번호를 누르거나 인터넷에서 문제를 접수할 수 있으며, 소비자 단체 · 한국소비자원 · 광역지자체가 참여하여 실시간 상담 및 신속한 피해처리를 수행합니다.

③ **스마트컨슈머** www.smartconsumer.go.kr : 스마트컨슈머는 소비자의 합리적인 선택에 필요한 각종 소비자정보를 종합적으로 제공함으로써 소비자의 권익 향상과 주권 확립을 돕는 소비자 전문 포털 사이트입니다. 스마트컨슈머는 공정거래위원회가 주관하고 한국소비자원이 운영합니다. 또한 정부부처와 공공기관, 민간단체, 지자체와 연계하여 정보를 제공하며 소비자의 참여로 만들어집니다. 이 사이트를 통해 소비자가 직접 참여하는 평가정보 및 소비자가 실질적으로 구매에 참고할 수 있도록 상품 및 서비스에 대하여 '개요 · 시험결과 · 가격비교 · 구매가이드' 등의 비교정보를 얻을 수 있습니다.

리콜과 급발진, 이제 소비자를 먼저 생각하자

자동차는 부동산 다음으로 많은 지출이 필요한 분야로 일생 동안 4~5번이나 교체할 정도이다. 차를 구입하기 전 수 년 동안 계획을 세우고 차종을 선택하며, 시기가 되어도 지불할 여력이 없으면 할부나 리스를 할 정도로 한순간 큰 부담이 수반되기도 한다. 또 신차나 중고차를 구입하고 운행 도중 문제라도 발생하면 물리적·정신적 비용은 다른 분야와는 비교가 되지 않을 정도로 크다는 특징도 지니고 있다.

미국 등 선진국에서는 다른 분야와 달리 자동차 문제가 발생하면 조속히 처리하는 등 소비자 중심의 문제 해결에 더욱 초점을 맞추고 있다. 미국의 경우 도로교통안전국(NHTSA) 등이 위에서 언급한 역할을 수행하는 대표적인 기구이다. 이에 비해 우리는 소비자보다 제조업체 중심이고, 다른 선진국에 비하여 워낙 짧은 기간에 세계 수준까지 올라온 유일한 국가다 보니 자동차 산업에 비하여 자동차 문화적 소양이나 처리가 미흡하다.

이러한 흐름은 고스란히 소비자 몫으로 온다는 특징이 있다. 최근의 자동차 리콜이나 무상수리 문제 등은 물론이고 적지 않게 발생하는 자동차 급발진 문제도 이에 포함된다. 국내 소비자들은 해외 시장에 비하여 휴대받아 자신들이 ‘봄’이라는 인식을 가지고 있다. 심지어 내수용과 수출용이 다르다든지, 애프터서비스 기간이나 비용이 다르다든지, 문제가 발생할 경우 처리방법이 불친절하고 미숙하다든지 하는 다양한 문제점이 노출되고 있다.(중략)

최근 발생하는 주제는 크게 두 가지이다. 우선 자동차 리콜 처리이다. 법적으로 무상수리와 리콜은 안전에 영향을 주느냐에 달려있다. 편의장치의 문제라고 판단하면 무상수리이고 안전장치에 문제가 있으면 리콜로 처리된다. 최근 자동차는 편의장치와 안전장치가 혼재된 경우가 많아서 미국 등에서는 대부분 리콜로 처리된다. 무상수리 개념은 거의 없다.

무상수리는 해당 차량이 고장이 나서 지정 정비업체에 왔을 때 이야기하고 조치를 취하면 되고, 굳이 해당 자동차의 모든 소유주에게 통보할 필요도 없으며, 이후 고장이 나지 않으면 없는 것으로 하면 된다. 비용이 거의 소요되지 않는 셈이다.

그러나 리콜은 누구나 알 수 있게 공개적인 매체를 통하여 알리며, 해당 차량 소유주에게 등기로 알려주고 수리를 해야 하는 관계로 비용은 물론 브랜드 이미지 실추도 각오해야 한다. 그래서 우리나라에서도 예전에는 90% 이상이 무상수리였고 리콜은 ‘가뭄에 콩 나듯’ 했다. 물론 최근에는 예전에 비하여 리콜로 처리하는 경우가 늘고 있고 정부도 점차 소비자 중심으로 축을 옮겨가고 있기 때문에 예전에 비해 리콜 처리 비율이 증가하였다.

또 하나의 문제가 바로 두려움의 대상인 자동차 급발진(이하 급발진)이다. 국내의 경우도 연간 100여 건 정도 보고되고 있으나 실제로는 5~10배 정도로 파악된다.

미국의 경우 급발진 사고가 발생하면 제조업체가 자신의 차량에 문제가 없다는 것을 증명해야 하는 관계로 소비자 보상이 이루어지는 경우가 많지만, 국내의 경우 반대로 소비자가 자동차 결함을 입증해야 하므로 소송에서 100% 패소했다. 정부도 급발진을 인정하지 않아 애꿎은 소비자만 생명의 위협을 당하고 있다.

한편 얼마 전 필자가 회장으로 있는 자동차 급발진연구회에서 실태 조사를 한 결과, 자동차에 급발진이 발생하였을 경우 응급조치 방법을 잘못 알고 있는 경우가 대부분이었다. 미국의 경우 컨슈머리포트(Consumer Report) 등 전문 잡지의 홍보로 대처하고 있는 반면에 국내 운전자들은 응급조치 방법조차 잘 모르고 있는 경우가 많다는 것이다.

그러나 급발진으로 인한 사망자도 모두 자신의 실수로 인한 사망자로 분류된다. 전체적으로 보면 급발진 의심사고 중 약 80%는 운전자 실수로, 나머지 20% 정도는 실제 급발진으로 추정되고 있다(급발진연구회에서는 올 9월에 세계 최초로 중요한 결과를 발표할 예정이다).

상기의 자동차 리콜과 급발진 사례 같은 자동차 결함 처리는 우리나라의 경우 사각지대에 있어 심각하다. 물론 향후 점차 좋아질 것이라 예상하고 있으나 몇 가지 측면에서 보완할 부분이 있다.

첫째, 문제를 전문적으로 해결할 정부 기관의 설립이다. 미국 도로교통안전국 같은 소비자 중심의 기관 설립이 우선이다. 현재 한국소비자원의 자동차팀을 보강하는 방법도 있고 국토교통부 산하에 전문 자동차 결함센터를 독립적으로 분리하는 방법도 있다. 지금과 같은 경우는 어느 누구도 소비자를 보호할 수 없다. 한편 자동차 결함의 문제에 대해 소비자 권리를 찾아주고 제도적 개선을 위해 노력하는 객관적인 전문가 단체의 구성과 활동도 필요하다.

둘째, 자동차 분야에서의 소비자 보상에 대한 법적 체제 구축이다. 미국의 징벌적 보상까지는 아니지만 문제 발생 시 직접 소비자에게 보상하는 시스템 구축이 필요하다. 현재 문제가 되고 있는 자동차 연비 문제의 경우도 단순히 수억 원 정도의 벌금이 전부인 상황이다. 소비자에게 직접 보상하게 되면 금액도 기하급수적으로 늘어나 제조업체도 신경 쓰고, 소비자도 만족하는 윈윈(win-win)이 가능해질 것이다.

시대는 변하고 있다. 우리는 선진국으로 본격 진입하고 있다. 이에 걸맞게 자동차 분야에서 소비자 중심으로 변모하는 모습을 기대한다. 국민은 준비가 되어 있다.

김필수 대림대학교 자동차학과 교수
『click 경제교육』 2014년 08월호

더 나은 미래를 만드는 윤리적 소비

기업·소비자의 ‘갑질’ 횡포에 대한 보도가 연일 끊이지 않는다. 하청업체에 무리한 요구, 마케팅비용 전가, 담합, 가맹점 및 대리점에 불공정한 거래 요구 등은 물론 불매운동으로까지 이어진 ‘땅콩 리턴’ 사건과 같은 권력형 ‘갑질’도 심심치 않게 나타나고 있다. 이와 더불어 자원낭비, 동물실험 및 학대, 식품안전 위협 등 무분별한 소비행태로 인한 문제점들도 파생되고 있다. 그러나 이를 해결하고 완화시키기 위한 기업이나 정부 차원의 노력은 매우 부족했다. 이런 상황에서 소비자들이 문제해결을 위해 직접 나서게 되었고, 이는 ‘윤리적 소비’의 형태로 나타나게 되었다.

소비자들도 앞서 제시된 문제에서 자유로울 수는 없다. 기업의 횡포에 대해 소비자에게 책임을 물을 수는 없지만 소비를 통한 자원낭비, 환경파괴 등에 있어서는 일부 책임이 있기 때문이다. 결국 소비자들은 활발한 문제제기를 통해 기업의 태도 변화, 정부의 개입 유도 및 정책 변화 등을 이끌어 냈고, 스스로 소비형태를 바꿈으로써 문제를 해결하고자 하였다.

과거 ‘소비는 미덕’이라는 표현이 소비를 경제활동에 국한시켜 바라봤다면 이제 세상을 변화시키는 사회적 활동으로서 소비의 의미가 점차 확장되고 있다. ‘윤리적 소비’라고 불리는 소비활동이 그것이다. 소비자는 소비활동의 수동적인 객체가 아닌 주체로서 생산·유통·소비 등 전 단계에 적극 개입하고 있다.

소비 활동을 통해 사회·문화 등 우리를 둘러싼 환경과 관련된 문제들을 긍정적으로 변화시킬 수 있다는 생각에서 시작된 윤리적 소비는 ‘윤리적 신념을 토대로 자신뿐만 아니라 사회 전체의 건강을 생각하는 소비’라 할 수 있다. 윤리적 소비는 인간과 동물, 자연환경에 대한 착취나 해를 가하지 않는 상품 또는 건강한 삶에 도움을 주는 상품을 구매하자는 것으로 기존 소비활동에 대한 반성에서부터 시작됐다. 윤리적 소비는 크게 개인적 차원, 사회적 차원, 생태적 차원으로 나누어 볼 수 있다.

개인적 차원에서의 윤리적 소비는 개인의 건강과 복지를 고려한 소비와 지속가능한 소비를 위한 책임의식에 따른 소비를 포함한다. 개인의 건강과 복지를 고려한 소비는 안전한 먹을거리를 확보하고 건전한 소비행동을 수행함으로써 소비자 개인의 건강과 복지를 위한 소비를 말한다. 지속 가능한 소비에 대한 책임은 소비를 통한 나눔과 기부의 실천, 자발적인 소비절제를 통한 책임의 실현 등을 일컫는다.

사회적 차원에서의 윤리적 소비는 소비활동과 관련된 사회 전반적인 책임의식의 구축이 필요하며 사회문제와 소비활동을 분리시킬 수 없다는 것이다. 소비자들은 이제 더 이상 소비가 독립적으로 이뤄진다고 생각하지 않는다. 최종결정을 내리기까지 소비의 과정이 다양한 사회관계 속에서 형성된다는 소비의식의 변화는 생산자와 소비자의 관계를 재조명시켜 얼굴 있는 먹을거리, ‘로컬푸드 운동’을 활성화시켰다. 또한 노동자들에게 적절한 임금과 안전한 노동환경이 보장되는 제품 또는 서비스의 구매가 주요하다는 소비자의 인식변화가 기업의 사회적 책임은 물론 개발도상국과의 공정무역 및 공정여행을 활성화시키는 계기가 됐다.

생태적 차원에서의 윤리적 소비는 환경보호는 물론 자연생태계와 더불어 살아가는 삶을 가능하게 하는 윤리적 소비활동이다. 이는 지속 가능한 사회를 위한 친환경적인 소비행위에서 비롯된 재활용제품 및 재사용제품의 사용과 동물복지에 대한 고려까지 다양한 영역을 포함하고 있다.

이상훈 성공회대학교 경영학부/대학원 협동조합경영학과 교수
『click 경제교육』 2015년 2월호

최근 이슈가 되고 있는 소비자 피해 사례

- KBS, “통신사 '대리점 쥐어짜기'..소비자 피해“, 2016.06.22.
 - ☞ <http://tvpot.daum.net/clip/ClipView.do?clipid=77219795>
 - ☞ 통신사 간 경쟁으로 인해 휴대전화 구입 시 비싼 요금제에 가입하거나 인터넷 서비스에 가입하라는 요구를 받을 수 있어 소비자의 주의가 요구된다는 내용
- YTN, 돈만 내면 자격증 발급...소비자 피해 빨간불, 2016.06.10
 - ☞ <https://www.youtube.com/watch?v=W7v0iKtSKpY>
 - ☞ 적절한 교육을 제공하지 않고 자격증만 남발하는 업체들로 인해 피해가 증가하는 추세이므로 이에 대해 소비자의 주의가 필요하다는 내용

소비자 구제 관련 이슈 및 제도

- YTN, "전기요금 누진 너무해" 찜통 더위에 집단소송 급증, 2016.08.08
 - ☞ <http://tvpot.daum.net/clip/ClipView.do?clipid=78149333>
 - ☞ 전기사용량이 급증하는 여름철, 누진제에 대한 반발과 함께 한전의 전기요금 부당 징수분에 대해 반환을 요구하는 집단 소송이 급증하고 있다는 내용의 뉴스
- 소비자TV, 2016 하반기 달라지는 소비자 관련 제도는?, 2016.07.04
 - ☞ <https://www.youtube.com/watch?v=RH7yVtzC9rc>
 - ☞ 그동안 문제로 지적되어 왔던 소비자 피해를 해결할 수 있는 새로운 제도를 병렬식으로 소개하는 뉴스 영상



중등 4차시

섬마을과 육지마을 사이에 다리가 건설될 수 있을까?



□ 학습목표

- 정부가 시장(민간)경제에 개입하여 일부 재화의 공급을 담당하고 있는 이유를 무임승차 현상을 통해 이해할 수 있다.
- 게임 형식을 통해 배제 불가능한 재화나 서비스를 정부가 직접 공급해야만 하는 이유를 학생이 직접 체험하고 느낄 수 있다.

□ 준비물

- 학생용 활동지, 게임도구, 멀티미디어 환경(컴퓨터, 빔프로젝터 또는 모니터, 스피커)
동영상 자료

□ 수업내용 구성

주요개념	무임승차, 공공재, 사적재		
심화개념	시장 실패, 비배제성, 비경합성		
교육단계	지도 방식	지도 내용	유의점 · 준비물
도입 (5분)	동영상 자료 제공	• 섬마을-육지마을 사이에 “다리건설을 위한 자선행사가 열리게 되었다”는 뉴스를 다 같이 시청하고 소감을 발표 • 모둠을 나누어 자선행사 게임을 시작하겠다고 학생에게 알림.	• [동영상 자료]
전개 (30분)	활동 준비 (10분)	• 제비뽑기로 모둠 나누기 - 섬마을(10명), 육지마을(10명), 정부(교사 포함 5명) • 게임 진행방식과 각 모둠의 역할 설명하고 [활동지] 및 [역할카드] 배부	• [학생용 활동지 4-1] • [게임도구] • 학생 수에 따라 모둠 구성인원과 정부구성 인원을 탄력적으로 운용
	활동 1 자선행사 (20분)	• 자선행사를 최소 5회 이상 실시 - 1회, 2회는 자선행사 종료 직후 다리건설 여부를 바로 발표 - 3~5회는 모든 자선행사가 모두 종료된 이후에 다리건설 여부를 한 번에 발표 - 학생들은 활동지에 각자 생각을 정리하여 발표 준비를 함	• 자선행사 시작부터 완전히 종료될 때까지 서로 대화는 금지되어 있음을 상기시킴
정리 (10분)	교사 미니 강좌	• 다리건설에 실패한 자선행사에서 느낀 점 등을 공유 • 공공재가 시장에서 공급되기 어려운 이유가 무임승차 동기 때문이며 정부가 시장에서 공공재를 공급하는 이유를 설명	

[도입]

두 마을 주민이 모여서 ‘자선행사’를 개최하는 이유는?

준비하기

- [도입] 수업을 진행하기 위해서는 다음 항목을 준비해야 합니다.
 - 자료1: [카드뉴스] 동영상 (2분 12초)
 - 멀티미디어 환경 구축

Tip!! 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 경우 자료를 출력해 수업을 진행합니다..

수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들과 [카드뉴스] 동영상을 다 같이 시청합니다.
 - 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 환경에서는 학생들에게 카드뉴스 읽기, 칠판에 판서하기, 제공된 카드뉴스를 복사해서 나누어 주기 등의 방식으로 수업 진행이 가능합니다.
- 2) [카드뉴스] 시청이 종료되면 자신의 생각을 발표하거나, 메모하도록 유도합니다(이 과정은 시간이 부족한 경우 생략해도 무방합니다).
- 3) 선생님은 학생들이 역할을 나누어 [카드뉴스]에 있는 문제를 해결해야 하며, 이를 위해 모둠을 나누어 자선행사 게임을 하게 될 것이라고 알려줍니다.

카드 뉴스

섬마을과 육지마을 사이에 다리가 건설될 수 있을까?



섬마을에는 '가~차'까지 10명의 사람이 살고 있고,
육지마을에는 'A~K'까지 10명의 사람이 살고 있었습니다.
두 마을 사람들은 배를 이용해서 왕래하고 있었습니다.
그러던 중...



섬마을 사람 중 한 명이 더 편리한 이동을 위해
"다리를 건설하자"는 의견을 내 놓았고,
섬마을 사람들은 다리 건설에 필요한 자금 마련을 위해
'자선행사'를 알기로 했습니다.
그리고 다리의 편리함을 같이 누릴 수 있는
육지마을 사람도 초대하기로 했습니다.



목표금액



"섬마을-육지마을 다리 건설을 위한 자선행사"에서
목표한 돈이 모이면
민간업체를 선정하여 다리 시공을 맡길 계획입니다.



목표금액



...총 20명

그러나 목표금액에 도달하지 않을 경우에는,
자선행사 모금액을 마을 사람 20명에게
똑같이 나누어 줄 예정입니다.



자선행사에서 각자 낸 돈의 금액은 공개되지 않으며,
총 모금액만 공개됩니다.

다리는 일단 시공이 완료되면
누구나, 아무런 조건 없이 (비용을 지불하지 않고서도)
그 혜택을 누릴 수 있습니다.

자, 이제 자선행사를
시작해봅시다!

섬마을, 육지마을, 정부 관료로 나누자!

준비하기

- [전개] 활동1 게임에 필요한 준비물은 다음과 같습니다.
 - 자료2: [학생용 활동지 4-1] 섬마을 × 10장
 - 자료3: [학생용 활동지 4-2] 육지마을 × 10장
 - 자료4: [국무총리 역할카드] × 1장
 - 자료5: [국세청 관료 역할카드] × 2장
 - 자료6: [국토교통부 관료 역할카드] × 2장
 - 자료7: [제비뽑기] × 1장
- 모둠은 교사의 재량에 따라 나눌 수도 있으나 사다리타기, 제비뽑기 등의 방법을 활용해도 좋습니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들을 3개의 모둠으로 나눕니다. 모둠을 나누는 방식은 교사의 임의 재량, 제비뽑기, 사다리타기 등 상황에 맞는 방식을 선택합니다.
- 섬마을과 육지마을 모둠은 각각 최대 13명 이내로 구성하는 것이 편리합니다.

Tip!! 트럼프 카드를 이용해서 게임을 진행합니다. 트럼프는 각 문양(♥·♠·♣·♦)마다 1(A), 2, 3, …… , J, Q, K까지 총 13장으로 구성되어 있기 때문에 한 모둠을 최대 13명으로 구성한 것입니다.

- 제시된 수업자료는 마을사람이 각각 10명씩 구성되도록 만들어져 있습니다.
- 섬마을(10명), 육지마을(10명), 정부관계자(교사포함 5명 내외)

- 2) 모두가 구성되면 섬마을과 육지마을 모두에게 [학생용 활동지 4-1]과 [학생용 활동지 4-2]를 나누어주고, 정부관계자에게 [국무총리 역할카드], [국세청 관료 역할카드], [국도교통부 관료 역할카드]를 나누어 줍니다.
- 정부관계자: 국무총리(선생님 또는 반장), 국도교통부 관료 2명(컴퓨터 입력 담당자와 카드정리 담당자), 국세청 관료 2명(섬마을 담당자와 육지마을 담당자)

Tip!! 국무총리 역할을 학생에게 맡기고 선생님은 조력자 역할을 해도 좋습니다.
관료 4명은 제비뽑기가 아니라 학급임원 중에서 교사가 임의로 임명해주세요.
국도교통부 관료 역할을 할 학생은 컴퓨터를 다룰 수 있어야 편리합니다.

- 3) 모두 구성이 완료되면 선생님은 아래와 같은 형태로 학생들을 위치시킵니다.



자료2: [학생용 활동지 4-1] 섬마을

소속: 섬마을	
이름: _____	/ 받은 카드 번호: _____
• 정부는 마을의 모든 사람(20명)에게 매 자선행사가 시작될 때마다 빨강카드 2장, 검정카드 2장을 준다.(총4장의 카드를 수령) • 빨강카드는 한 장당 50만원의 가치가 있으며, 검정카드는 아무런 가치가 없다. • 자선행사 참여자는 의무적으로 2장의 카드를 자선행사에 기부해야 한다. 따라서 자선행사에서 돈을 내고 싶지 않은 사람은 검정카드 2장을 내면된다. (카드 뒷면이 보이도록 제출하여 누가 얼마만큼의 돈을 냈는지 알 수 없다.) • 모든 사람이 2장의 카드를 제출하고, 자선행사 후 자신의 손에 남은 카드는 모두 동일하게 2장이므로, 누가 자선행사에 돈을 얼마만큼 냈는지 서로서로 알 수가 없다. • 자선행사 과정에서 서로 대화는 금지되어 있다. • 섬주민과 육지주민 모두 다리가 건설되면 사용할 의사가 있으며 다리 건설 이후 다리의 이용에서 느끼는 만족은 50만원 정도라고 한다. • "섬마을-육지마을 다리건설"에 필요한 총비용은 1,000만원이다. 자선행사에서 주의할 점은 모금액이 1,000만원에 도달하지 못한 경우 자선에 모인 돈은 섬과 육지의 20명 사람들이 공평하게 나누어 가진다는 점이다.	

회차	제출한 붉은색 카드 수	돌려받는 돈	느낀점
1			
2			
3			
4			
5			

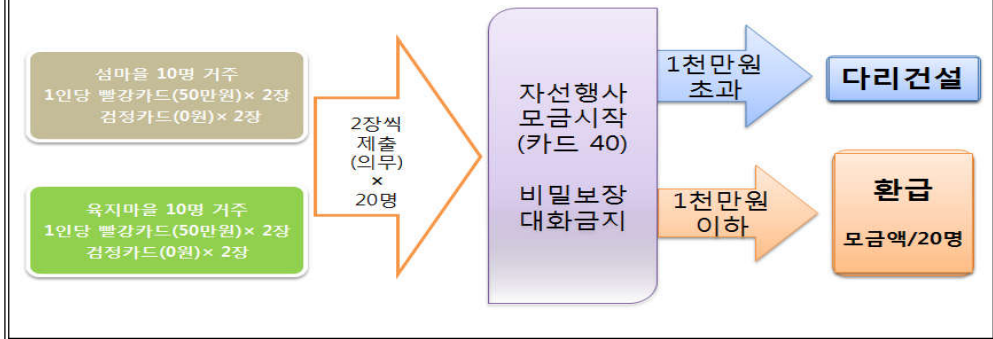
자료3: [학생용 활동지 4-2] 육지마을

소속: 육지마을	
이름: _____	/ 받은 카드 번호: _____
• 정부는 마을의 모든 사람(20명)에게 매 자선행사가 시작될 때마다 빨강카드 2장, 검정카드 2장을 준다.(총4장의 카드를 수령) • 빨강카드는 한 장당 50만원의 가치가 있으며, 검정카드는 아무런 가치가 없다. • 자선행사 참여자는 의무적으로 2장의 카드를 자선행사에 기부해야 한다. 따라서 자선행사에서 돈을 내고 싶지 않은 사람은 검정카드 2장을 내면된다. (카드 뒷면이 보이도록 제출하여 누가 얼마만큼의 돈을 냈는지 알 수 없다.) • 모든 사람이 2장의 카드를 제출하고, 자선행사 후 자신의 손에 남은 카드는 모두 동일하게 2장이므로, 누가 자선행사에 돈을 얼마만큼 냈는지 서로서로 알 수가 없다. • 자선행사 과정에서 서로 대화는 금지되어 있다. • 섬주민과 육지주민 모두 다리가 건설되면 사용할 의사가 있으며 다리 건설 이후 다리의 이용에서 느끼는 만족은 50만원 정도라고 한다. • "섬마을-육지마을 다리건설"에 필요한 총비용은 1,000만원이다. 자선행사에서 주의할 점은 모금액이 1,000만원에 도달하지 못한 경우 자선에 모인 돈은 섬과 육지의 20명 사람들이 공평하게 나누어 가진다는 점이다.	

회차	제출한 붉은색 카드 수	돌려받는 돈	느낀점
1			
2			
3			
4			
5			

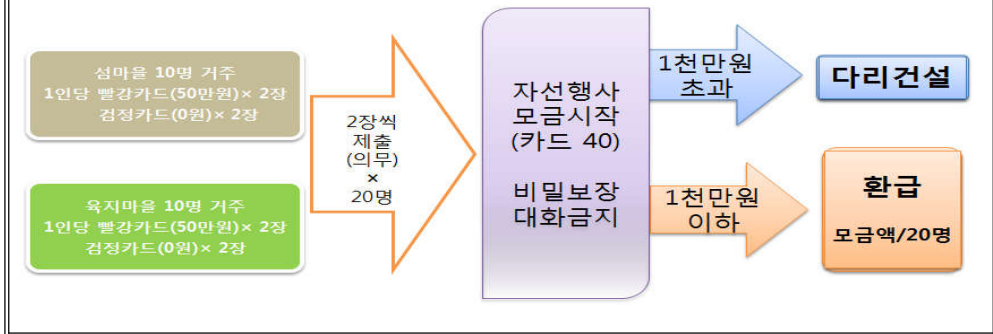
자료4: [국무총리 역할카드]

- 국무총리는 각 정부관계자가 맡은 역할을 잘하도록 조율하고 게임을 진행



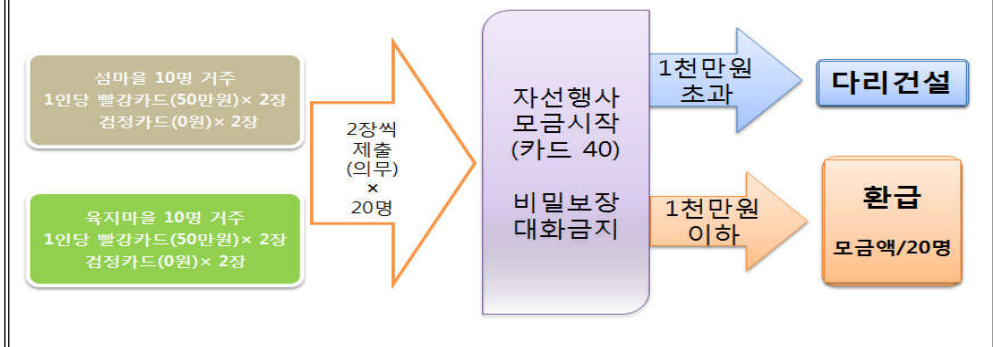
자료5: [국세청 관료 역할카드]

- 국세청 관료 2명은 각각 담당한 섬마을과 육지마을을 돌아다니면서 기부한 카드를 모으고, 이를 국토교통부 관료에게 가져다줍니다.



자료6: [국토교통부 관료 역할카드]

- 국토교통부 관료는 국세청 관료에게 받은 붉은색 카드 수량을 컴퓨터에 입력하고 다리건설여부 및 환급액을 국무총리에게 보고하는 역할을 합니다.



자료7: [제비뽑기]

섬마을 1	육지마을 1
섬마을 2	육지마을 2
섬마을 3	육지마을 3
섬마을 4	육지마을 4
섬마을 5	육지마을 5
섬마을 6	육지마을 6
섬마을 7	육지마을 7
섬마을 8	육지마을 8
섬마을 9	육지마을 9
섬마을 10	육지마을 10

[전개] 활동 1

자선행사가 시작된다. 얼마를 낼까?

준비하기

- [전개] 활동 1을 진행하기 위해서는 다음 항목을 준비해야 합니다.
 - 자료8: [자선행사 엑셀파일]
 - [트럼프(카드)] × 2벌
- 선생님은 자선행사를 진행하기 전에 카드를 숫자 크기로 정렬하여 가지고 있어야 합니다. 예를 들어, 숫자 1이 적힌 하트·다이아몬드·스페이드·크로버 카드, 숫자 2가 적힌 하트·다이아몬드·스페이드·크로버 카드, , 숫자 10이 적힌 하트·다이아몬드·스페이드·크로버 카드와 같은 식으로 정리하여 가지고 있어야 게임을 빠르게 진행할 수 있습니다.
- 한 학생이 숫자 ○이 적힌 4장의 카드(♥·♠·♣·♦)를 가지고 게임을 시작합니다.

예)

1. 섬마을 고길동				
...				
10. 섬마을 돌리				
...				
1. 육지마을 홍두깨				
...				
10. 육지마을 하니				

수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들에게 미리 나누어준 활동지의 지시내용을 읽도록 하고, 학생들이 활동지의 지시내용을 읽는 동안 정부관료 학생들에게 게임 진행요령을 설명합니다.
- 2) 매 회의 게임진행은 다음과 같은 순서로 이루어집니다.
 - 교사는 [트럼프(카드)] 2벌을 준비하여 각 마을 주민에게 1명당 4장씩 (같은 숫자의 하트, 다이아몬드, 스페이드, 크로버)의 카드를 나누어 줍니다. 카드를 마을 주민에게 나누어주고 회수하는 일은 ‘국세청 관료’ 역할을 맡은 학생이 담당합니다.
 - 자선행사가 시작되면 마을 주민역할을 맡은 학생은 보유한 카드 중 2장을 담당 국세청 관료에게 제출하고 제출내역을 자신이 받은 활동지에 기록합니다.
 - 국세청 관료는 담당 마을주민에게 받은 카드 20장을 국토교통부 카드정리 담당 관료에게 제출합니다.
 - 국토교통부 기록담당 관료는 받은 카드의 숫자를 컴퓨터에 입력합니다.
 - 국토교통부 기록담당 관료가 [자선행사 엑셀파일]에 카드 숫자를 입력하면 다리건설을 위한 모금액, 건설여부, 환급액이 자동으로 계산됩니다.
 - 국토교통부 관료는 국무총리에게 결과를 보고하고, 다음 회차 게임을 위해 카드를 다시 처음 상태로 정리하여 마을 주민에게 나누어 줍니다.

Tip!! 게임을 신속하게 진행하기 국토교통부 관료는 기록담당 관료(컴퓨터 입력)와 카드 정리 및 국무총리 보고 관료로 나누어 게임을 진행하면 편리합니다.

Tip!! 학생들이 게임에 임하는 초기에 손에 들고 있는 카드는 항상 다음 그림과 같은 형태가 됩니다. 따라서 카드를 숫자 크기 순서로 미리 정리해 두면 게임을 빠르게 진행할 수 있습니다.



- 국무총리는 마을 주민에게 자선행사의 결과를 공표하고 활동지에 느낀 점을 적도록 합니다.
- 3) 게임은 총 5회에 걸쳐 실시하고, 1회와 2회는 각 게임 종료 후 바로 결과를 발표하고, 3~5회는 마지막 1번만 결과를 발표합니다.
- 선생님은 스크린을 이용하여 결과표를 학생들에게 보여줍니다. 학생들이 자신들이 실시했던 게임의 결과를 보면서 다음 게임 전략을 수립하도록 유도하기 위함입니다.
 - 만약 결과표를 화면에 보여줄 수 없다면 엑셀에 입력 후 나타난 수치를 칠판에 적을 수 있도록 합니다.

(단위: 원)	1회 행사	2회 행사	3회 행사	4회 행사	5회 행사
필요자금	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000
모인 자금	10,500,000	7,000,000	4,500,000	2,500,000	500,000
다리건설 여부	성공	실패	실패	실패	실패
실패 시 돌려받는 1인당 금액	0	350,000	225,000	125,000	25,000

<컴퓨터 입력화면 예시>

	A	B	C	D	E	F	G	H
1				기부액(제출된 카드 숫자)				
2	섬 주민	붉은 카드 (초기) 개수	검은 카드 (초기) 개수	1차 행사	2차 행사	3차 행사	4차 행사	5차 행사
3	갑	2	2	2	0	0	0	0
4	을	2	2	0	1	0	0	0
5	병	2	2	2	1	0	0	0
6	정	2	2	0	0	1	0	0
7	무	2	2	1	1	0	1	0
8	기	2	2	1	0	1	0	1
9	경	2	2	1	2	0	0	0
10	신	2	2	1	1	1	0	0
11	임	2	2	1	0	0	1	0
12	계	2	2	1	1	1	0	0
13								
14				기부액(제출된 카드 숫자)				
15	육지 주민	붉은 카드 (초기) 개수	검은 카드 (초기) 개수	1차 행사	2차 행사	3차 행사	4차 행사	5차 행사
16	A	2	2	2	0	1	1	0
17	B	2	2	1	0	0	0	0
18	C	2	2	0	1	0	0	0
19	E	2	2	1	1	1	0	0
20	F	2	2	2	1	1	0	0
21	G	2	2	1	1	1	1	0
22	H	2	2	0	2	0	0	0
23	I	2	2	2	0	0	0	0
24	J	2	2	1	0	1	1	0
25	K	2	2	1	1	0	0	0
26								

◀ ▶ ⏪ ⏩ ⏴ ⏵ 상황제시 카드 / 상황제시 요약 주민의 다리 건설 의사 표현 / 다리 건설 여부 / 상황 종료

- 위와 같이 입력하면(위 화면은 비공개되어야 함) 아래와 같은 출력값 (학생에게 공개될 화면)을 자동으로 얻을 수 있습니다.

	A	B	C	D
1		1회 행사	2회 행사	3회 행사
2	필요자금	₩ 10,000,000	₩ 10,000,000	₩ 10,000,000
3	모인 자금	₩ 10,500,000	₩ 7,000,000	₩ 4,500,000
4	다리건설 여부	성공	실패	실패
5				
6	실패 시 돌려받는 1인당 돈	₩ -	₩ 350,000	₩ 225,000
7				

[정리]

다리건설 자금이 모이지 못한 이유는?

준비하기

- [정리] 수업을 진행하기 위해서는 다음 항목을 준비해야 합니다.
 - 자료8: [자선행사 엑셀파일] (계속)
 - 멀티미디어 환경 구축
- 토론이 진행될 수도 있기 때문에 학생들은 모둠을 나눈 상태에서 계속 수업을 진행하는 것도 좋습니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님은 [엑셀파일]에 정리된 1~5회 동안 게임 결과를 학생들에게 보여주고 다음의 질문을 합니다. 이때 학생들은 본인이 가지고 있는 활동지를 참고하면서 질의응답 및 토론에 참여합니다.

(단위: 원)	1회 행사	2회 행사	3회 행사
필요자금	10,000,000	10,000,000	10,000,000
모인 자금	10,500,000	7,000,000	4,500,000
다리건설 여부	성공	실패	실패

실패 시 돌려받는 1인당 금액	0	350,000	225,000
---------------------	---	---------	---------

- 만약 다리가 건설된다면 마을 사람들이 얻는 사회의 총만족 크기는 얼마일까요?
 - 마을 1사람당 50만 원의 만족을 얻기 때문에 ‘50만 원×20명=1천만 원’으로 계산됩니다.
- 다리건설에 실패했지만, 자선행사 이후 오히려 소득이 더 많아진 사람도 있나요?
 - 각 학생들은 활동지를 보면서 생각해 봅니다.

- 사회의 총 만족이 건설비용과 같음에도 불구하고 다리건설이 실패하는 이유는 뭘까요?

- 무임승차 동기가 존재하기 때문입니다. 다리는 누군가 비용을 부담하여 건설되고 나면 아무런 비용을 지불하지 않고 사용할 수 있기 때문입니다. 만약 모두 힘을 모아 다리를 건설한다면 사회의 총만족이 크게 증가할 수 있지만, 그 누구도 비용을 먼저 부담하려고 하지 않습니다. 이런 특성의 재화는 시장에서 공급이 원활하게 이루어지지 않습니다. 이것이 정부가 특정 재화(공공재)를 시장에 공급하는 이유이며, 이는 세금을 통해 충당하고 있습니다.

- 다리건설 게임과 같은 유형의 재화나 서비스는 뭐가 있을까요?

- 비배제성이 있는 재화를 의미하는 것입니다.

선생님 잠깐만!

대가를 지불하지 않아도 소비가 가능(배제불가능성)한 재화나 서비스의 공급을 시장에 맡겨 둔다면 무임승차가 발생하게 되고 기업은 이윤창출이 어렵기 때문에 소비자가 원하는 만큼 재화와 서비스가 공급되지 못합니다. 이러한 배제불가능한 재화와 서비스는 정부가 나서서 직접 생산하며 필요한 재원은 세금 등을 통해 마련하는데, 이런 재화를 공공재(Public Good)라고 합니다. 그러나 이것은 공공재에 대한 반쪽 정의에 불과합니다.

경제학에서는 비배제성과 비경합성이 동시에 충족해야 공공재라고 부르기 때문입니다. 본 교재에서는 중학생 인지 수준을 고려하여 비배제성으로 인한 무임승차 조건만 충족해도 공공재라고 설명했습니다. 엄밀히 말하면 비배제성만 충족하고 경합성을 가지는 경우도 생각할 수 있으며, 이런 경우 비순수공공재인 공유자원이라고 분류합니다.

2) 선생님이 공공재와 관련한 마무리강의를 진행하면서 공공재의 개념 정리 수업을 마무리합니다.

- 학생들에게 “대가를 지불하지 않아도 소비가 가능한 재화나 서비스”가 존재할 수 있음을 인식하게 하게 합니다.

3) 선생님의 정리강의를 위한 참고자료입니다.

- 시장경제에서 경제활동의 주체를 크게 가계, 기업, 정부로 구분할 경우 가계는 소비와 노동공급을 기업은 생산과 노동수요를 담당한다. 민간(가계·기업)에서 이루어지는 시장경제가 효율적이고 공정하게 작동하도록 돕는 역할은 정부가 담당하고 있다. 이와 같은 시장경제의 조율자 역할을 넘어서 정부가 재화와 서비스의 공급자 역할을 직접 맡기도 하는데, 그 대표적인 사례가 공공재(Public Good)이다.

- 시장의 민간기업이 공공재의 공급을 담당하기 어려운 가장 커다란 이유는 공공재에서 무임승차자(freerider)가 나타나기 때문이다. 무임승차자란 “어떤 재화를 소비하여 이득을 보았음에도 불구하고 이에 대한 대가를 지불하지 않는 사람”¹⁾을 말한다.
- 무임승차자는 소비의 비배제성 또는 배제불가능성(non-excludability) 때문에 발생한다. 일반적으로 시장에서 공급되는 재화와 서비스는 돈을 지불하지 않는 경우 소비할 수 없다. 그러나 어떤 재화와 서비스는 돈을 지불하지 않더라도 소비가 가능하며, 심지어 돈을 지불하지 않은 사람을 소비에서 배제시키고 싶어도 마땅한 방법을 찾기 어려운 재화나 서비스가 있다. 이런 재화의 특성을 비배제성 또는 배제불가능성이라고 부른다. 국방, 등대, 다리, 불꽃놀이 등이 소비에서 배제불가능한 성격을 띤 대표적인 재화나 서비스라고 할 수 있다.

1) 맨큐의 경제학 5판, 277페이지

공공재의 무임편승과 세금

밥이나 옷 같은 일상재화는 어느 한 사람이 소비하는 동안에는 다른 사람들이 함께 소비할 수 없다. 이처럼 한 사람의 소비가 다른 사람들의 소비를 배제하는 가운데 이루어지는 재화를 경합재(rival goods)라고 한다.

이에 비하여 가로등 조명이나 공원, 교량 그리고 도로와 같은 시설은 한꺼번에 여러 사람이 공동으로 이용할 수 있다. 이러한 재화를 비경합재(non-rival goods)라고 한다. 재화의 비경합성은 물리적 특성이다. 사유지에 조성한 도로는 다른 외부인이 함께 사용하더라도 소유주의 사용에 차질이 없지만 소유주는 외부인의 사용을 배제할 권리를 누린다.

일반적으로 다른 사람들이 함께 소비하지 못하도록 배제할 수 있는 재화를 민간재(private goods)라고 한다. 물리적으로 다른 사람의 공동소비를 배제해야 하는 경합재는 대부분 민간재이다. 그리고 공동소비가 가능한 비경합재라도 개인이 사적으로 소유하고 있다면 역시 민간재이다. 공동소비가 가능한 비경합재로서 개인이 아니라 국가가 소유한 재화는 대체로 모든 국민이 사용할 수 있도록 허용되는데 이러한 재화를 공공재(public goods)라고 한다. 국방과 사회 안전은 가장 대표적인 공공재이고 우리 주변의 도로, 교량, 공원 등도 모두 공공재이다. 청정한 공기와 맑은 하천 등 자연환경도 사람들이 함께 이용한다는 점에서는 역시 공공재이다.

사람들의 경제생활에는 민간재와 공공재가 모두 필요하다. 민간재를 구입하여 소비하는 일은 당연히 각 개인의 책임이다. 그런데 공공재는 어느 한 사람이 돈을 들여 준비해 놓기만 하면 다른 사람들도 함께 소비할 수 있다. 전문적 경제학 용어로 다시 표현하면 개인의 공공재 취득은 외부경제를 유발하는 것이다. 밤만 되면 캄캄한 집 앞 골목길에 내가 돈을 들여 가로등을 가설하려고 하는 중에 옆 집 사람이 먼저 가설해버리면 나는 새삼 돈을 들일 필요가 없다.

어떤 민간재를 소비하는 데 1만 원을 지출해야 한다면, 그 이상의 만족을 얻는 사람만 그 재화를 소비한다. 각자 자신이 지출하는 금액 이상의 만족도를 거두는 것이다. 생산도 마찬가지다. 어떤 사람이 1만 원짜리 상품을 지속적으로 생산하고 있다면 그 생산비용이 1만원보다 낮다는 뜻이다. 누구도 손해 보는 생산 활동을 지속적으로 벌이지는 않기 때문이다. 이처럼 시장경제에서 각 개인이 결정하는 생산과 소비는 적은 비용을 들여서 더 높은 만족도를 누리는 방향으로 전개된다.

그런데 더 적은 비용을 들여서 더 높은 만족도를 누릴 기회가 남아있는데도 생산 여력이 없어서 그대로 방치된다면 어떻게 될까? 이 재화를 생산하면 이윤이 남기 때문에 누군가가 생산에 착수하려할 것이다. 그리고 생산에 필요한 생산여력, 즉 자원과 노동을 구입하려고 나설 것이기 때문에 수요공급의 법칙에 따라서 자원과 노동의 값이 오른다. 이렇게 생산비가 오르면 생산 활동의 이윤은 감소하고 소득 분배도 바뀌면서 상품별 수요도 변화한다.

더 적은 비용을 들여서 더 높은 만족도를 누릴 기회가 남아있는 한 생산비는 계속 오르면서 이러한 변화가 지속된다. 그러므로 더 이상 변화가 일어나지 않는 균형이라면 더 적은 비용을 들여서 더 높은 만족도를 누릴 모든 기회가 남아있을 수가 없다. 즉 시장경제는 더 적은 비용을 들여서 더 높은 만족도를 누릴 모든 가능성을 철저히 개발함으로써 자원을 효율적으로 배분하는 것이다.

그런데 이 분석은 세상의 모든 재화가 민간재뿐인 경우에 타당하다. 공공재의 경우에는 더 적은 비용을 들여서 더 높은 만족도를 누릴 기회가 남아있더라도 시장은 기회를 개발해내지 못한다. 골목길 가로등 건설에 1백만 원이 드는데 나와 옆 집 사람이 각각 느끼는 가로등 조명의 개별 만족도가 60만 원이라면 아무도 가로등 건설에 개별적으로 1백만 원을 투입할 까닭이 없다. 그러나 비용 1백만 원을 절반씩 나누어 각자 50만 원씩 부담하기로 한다면 두 사람 다 각각 더 적은 비용을 들여서 더 높은 만족도를 누릴 수 있다. 5만 원만 부담하겠다고 나설 수도 있다. 옆집 사람은 내 만족도가 얼마인지 알 수 없기 때문이다. 옆집 사람은 55만 원을 부담해도 이익이므로 그렇게 해 준다면 가로등은 건설된다. 그러나 옆집 사람이 내 말을 믿지 않고 자신도 45만 원만 부담하겠다고 나서면 문제가 복잡해진다. 각자의 만족도를 알지 못하는 시장은 합당한 비용분담을 이끌어내지 못한다.

두 사람의 개별 만족도가 110만 원이더라도 사정은 같다. 자신은 가로등이 불필요하다고 주장하면서 두 사람이 서로 떠넘기기 시작하면 혼자 모든 비용을 부담하더라도 이익이 되는 일조차 성사되지 못한다. 이러한 현상을 공공재의 무임 편승(free riding) 효과라고 부른다.

사람마다 무임편승의 유혹을 받는 공공재를 시장에 맡겨두면 적은 비용으로 더 높은 만족도를 누릴 수 있는 기회가 개발되지 못하고 사장된다. 현실적 해법으로 나타난 것이 정부가 나서서 강제적으로 세금을 징수하여 필요한 공공재를 제공하는 방법이다. 각자가 납부하는 세금은 국가가 제공하는 공공재의 비용을 분담하는 몫이라고 할 수 있다. 그러나 정부도 공공재에 대한 개인별 만족도를 알지 못하는 만큼 세금을 이상적으로 책정하지 못한다. 때로는 공공재에 대한 자신의 만족도보다 더 많은 세금을 부과 받는 개인도 있겠지만 현실적 해법은 없다.

이승훈 서울대학교 명예교수
『click 경제교육』 2010년 12월호

공공재를 배워야 하는 이유

완전경쟁시장에서 수요와 공급이 균형을 이루면 자원이 효율적으로 배분된다. 누가 시키지 않았는데도 마치 보이지 않는 손이 치밀하게 계획을 세워 조정한 것 같다. 서로 다른 이해관계를 지닌 시장 참여자들은 자신의 이득을 위해 경제활동을 한다. 그 결과 의도하지 않았지만 사회 전체적으로도 가장 큰 이득을 얻게 되는 상태에 도달하게 되는 것이다.

현실에서는 완전경쟁시장의 조건을 만족하지 못하는 경우가 대부분이다. 이 경우 시장기구가 원활히 작동하지 못해 효율적인 자원배분을 달성하지 못하게 되는 시장실패가 발생한다. 시장실패는 독과점과 같이 시장에서 공급자가 생산량을 줄여 가격을 높이 책정하는 경우뿐만 아니라 환경오염과 같은 외부효과가 나타나거나 상품이 공공재 또는 공유자원과 같은 성격을 갖고 있는 경우에 발생한다.

공공재는 비경합성과 비배제성을 띠는 재화나 서비스를 말한다. 이해를 돕기 위해 공공재의 성격을 띠는 가로 등과 여러분이 가게에서 구매하는 일반적인 재화인 과자를 예로 들어보자. 과자는 한 사람이 소비하면 다른 사람이 그 과자를 소비할 수 없다는 점에서 경합성을 띠지만 가로등은 많은 사람이 동시에 혜택을 누릴 수 있다는 점에서 경합성이 없다. 또한 과자의 경우에는 배제성이 있어 사먹으려면 돈을 지불하는 등의 요건을 갖춰야 하지만 가로등은 누구나 자유롭게 그 혜택을 누릴 수 있다는 점에서 배제성이 없다.

얼핏 보기에 가로등과 같은 공공재는 일반적인 재화보다는 혜택이 많은 것 같은데 왜 시장실패가 나타난다는 것일까? 앞에서 예로 든 가로등은 사회적인 측면에서 설치비용에 비해 이득이 크다. 경합성이 없어 모든 주민이 그 혜택을 누릴 수 있기 때문이다. 그러나 시장에 맡겨 두면 사회적으로 비용에 비해 이득이 크더라도 가로등은 설치되기 어렵다. 가로등이라는 자원이 효율적으로 배분되지 못하게 되는 시장실패가 나타나기 때문이다. 그 이유에는 여러 가지가 있다. 우선, 가로등은 개인적인 측면에서 이득에 비해 설치비용이 클 수 있다. 가로등 설치를 가장 절실히 원하는 사람의 경우에도 그 비용이 자신이 얻게 될 이득보다 커서 혼자서 그 비용을 모두 부담하면서 가로등을 설치할 이유가 없다는 것이다. 또한, 가로등은 비배제적인 성격을 띠고 있어 무임승차가 가능하다. 몇 사람이 비용을 부담하면 자신이 부담하는 비용보다 얻게 될 이득이 큰 경우에도 개인의 입장에서는 굳이 비용을 대겠다고 나설 필요가 없다. 다른 사람들이 비용을 부담하여 가로등을 설치하면 자신은 비용을 대지 않았더라도 가로등의 혜택을 맘껏 누릴 수 있기 때문이다.

이러한 이유로 공공재는 민간 기업에 의해 시장에 공급되기 어렵다. 기업이 어렵게 생산한 재화를 사람들이 아무런 대가도 지불하지 않고 자유롭게 사용할 수 있기 때문이다. 시장에 맡겨두면 공공재는 사회적으로 필요한 양만큼 생산되지 못하거나

아예 생산되지 못한다. 그렇다고 공공재가 없는 세상에서 살 수는 없다. 치안이 불안한 도시에서 늦은 시각에 가로등이 없는 거리를 홀로 걷는다는 것은 생각만 해도 끔찍하다.

그렇다면 치안이나 국방 서비스, 가로등이나 도로와 같이 우리의 일상생활에 필수불가결한 공공재를 사회적으로 필요로 하는 만큼 생산하려면 어떻게 해야 할까? 우리가 공공재를 배워야 하는 이유도 바로 여기에 있다. 첫째, 공공재는 무임승차의 문제로 인해 민간 기업에 의해 생산되기 어려워 대부분의 공공재는 정부에 의해 생산되어 공급된다. 공공재의 비배제적인 성격이 없어지지 않지만 정부는 세금이라는 강력한 수단을 통해 사람들이 그 비용을 부담하도록 강제할 수 있기 때문이다. 둘째, 정부가 생산을 맡는다고 모든 문제가 해결되는 것은 아니다. 공공재 생산에 따른 비용과 그 혜택을 꼼꼼히 따지지 않는다면 자칫 사회가 필요로 하는 양에 못 미치거나 지나치게 공공재를 공급할 수 있기 때문이다.

장경호 인하대 사회교육과 교수

『click 경제교육』 2012년 7월호

기부의 인센티브

사람들은 왜 기부를 통해 자선을 베풀까? 이는 이기심에 바탕을 둔 호모에코노미쿠스 경제학이 오랫동안 고심해온 문제이다. 이 수수께끼를 풀기 위한 여러 노력 중 돋보이는 성과는 1960년대 말 기부 행위를 공공재 모형으로 설명한 것이다. 사람들이 기부를 통해 자선을 베풀 것은 수혜자에 의해 사적재화로 소비되긴 하지만 기부자도 함께 기쁨을 느끼게 한다는 특징이 있다. 따라서 기부 행위는 수혜자의 효용뿐만 아니라 기부자의 효용까지 증가시킨다는 점에서 공공재와 유사하다는 것이다.

이러한 점에 착안하여 실험 경제학에서는 사람들이 경제학에서 가정하는 것처럼 이기적인지를 검증하기 위해 다양한 공공재 게임을 설계하였다. 그중 대표적인 게임은 다음과 같다. 실험에 참여한 5명에게 10만 원씩 나눠준 후 자신이 갖거나 기부할 금액을 결정하도록 한다. 이때 기부한 금액은 공공재 생산에 쓰여 2배의 가치를 창출하고 그 혜택이 모든 사람에게 1/5만큼씩 돌아간다. 예를 들어 한 사람이 누릴 수 있는 효용의 크기는 아무도 기부하지 않으면 10만 원인 반면, 모두가 10만 원을 기부하면 20만 원이다. 따라서 아무도 기부하지 않는 것보다 모두 기부하는 것이 더 나은 상황이다.

경제학에서 가정하듯이 이기적인 사람들이 합리적으로 행동한다면 어떤 상황이 벌어질까? 위 게임에서 다른 사람들이 모두 10만 원을 기부하고 있을 때 어떤 사람만 기부하지 않으면 그 사람이 누릴 수 있는 효용의 크기는 26만 원이다. 이는 그 사람이 기부했을 경우에 누릴 수 있는 효용의 크기인 20만 원보다 크다. 따라서 그 사람은 공공재에 무임승차하려는 유인을 갖게 된다. 이러한 상황은 다른 사람에게도 마찬가지로여서 사람들이 합리적이려면 아무도 기부하지 않는다. 이에 따라 균형은 사람들의 이기심으로 인해 사회적으로 바람직하지 못한 상황에 도달한다. 사람들은 정말 이기적으로만 행동할까? 공공재 게임 실험에 참가한 사람들은 이론에서 예측한 것처럼 무임승차하기보다는 오히려 자신의 소득 중 40~60%를 기부하는 경향을 보였다. 이러한 결과를 굳이 실험 경제학에서 찾을 필요는 없다. 우리 주변에서 관찰할 수 있는 기부 행위는 이론이 예측하는 것보다 훨씬 더 많다. 예를 들어 미국에서는 2001년 기준으로 전체 가구 중 89%가 평균적으로 소득의 3% 수준인 1,600달러를 기부했다.

경제학자들은 사람들이 기부를 통해 자선을 베풀는 이유를 이타심이라는 내면적인 동기뿐만 아니라 세금 공제혜택 등 외면적인 동기, 기부 행위의 자부심 등 사회적인 동기를 통해 설명한다. 이 중 설득력을 지닌 이론은 '자선을 베풀면서 느끼는 뿌듯함'에 기초한다. 기부하면서 누구나 한번쯤 경험했을 법한 느낌을 '따뜻한 빛'에 비유하여 'warm-glow'라고 한다. 만일 사람들이 뿌듯한 느낌을 얻기 위해 기부한다면 그 행위는 결코 순수한 의미의 이타심에서 우러난 것으로 보기 어렵다는 것이다. 이는 신고전학과 경제학의 효용이론을 그대로 유지하면서 기부 행위의 동기를 넓은 의미의 이기심으로 설명한다는 특징을 지닌다.

기부의 동기를 어느 한 가지로만 설명할 수는 없지만 사람들이 무엇을 중시하는지 구분할 수 있는 경우가 있다. 사람들이 이타적이라면 사회적으로 모금된 기부 금액의 크기에 더 관심을 기울이는 반면, 이기적이라면 자신이 얼마를 기부했는지에 더 관심을 기울일 것이다. 예를 들어 어떤 자선 활동을 위해 수많은 사람들이 기부에 참여하여 예상보다 많은 금액이 모금되었을 때 자신의 기부여부는 어떤 동기를 갖고 있는지에 따라 달라진다. 만일 이타적인 동기를 갖고 있다면 자신의 기부 행위가 전체모금액에 기여하는 바가 크지 않기 때문에 기부하지 않는 반면, 뿌듯한 느낌을 얻고자 하는 이기적인 동기를 갖고 있다면 전체 모금액의 크기와 관계없이 기부하게 된다는 것이다.

장경호 인하대 사회교육과 교수
『click 경제교육』 2013년 2월호



중등 5차시

우리 마을의 CCTV 설치비는 어떻게 마련해야 할까?



□ 학습목표

- 세금의 의미와 세금 납부의 이유를 이해할 수 있다.
- 역할 토의와 발표를 통해 세금 부담의 원리를 설명할 수 있다.

□ 준비물

- 학생용 활동지, 역할카드, 멀티미디어 환경(컴퓨터, 빔프로젝터 또는 모니터, 스피커)
동영상 자료

□ 수업내용 구성

주요개념	세금		
교육단계	지도 방식	지도 내용	유의점 · 준비물
도입 (5분)	동영상 자료 시청	• 4인 모둠을 편성함 • 마을 공동의 문제에 대한 동영상 시청	• [동영상 자료] • 4인 모둠이 편성되지 않는 경우 5인 모둠으로 할 수 있음(1명은 중재자 역할 담당).
전개 (30분)	토론 준비 (5분)	• 토의 시 주의할 사항(발언권 공정 분배 규칙 등) 설명 • 토의의 목적, 토의 후 발표할 내용과 방법 안내 • 역할 카드 뽑기	• [학생용 활동지 5-1] • [역할카드] • 모둠별로 1세트에 4장인 역할카드 제공 (5인 모둠에는 중재자 역할 카드 추가 제공)
	역할 토의 (15분)	• 각 모둠원이 발언권을 3회 사용 (1회 당 1분)할 때까지 토의 • 토의 결과에 대한 발표 준비 (중재자가 있는 모둠은 중재자가 발표, 없는 모둠은 4인 중 1명이 발표)	• 토의가 원활하게 진행되고 있는지 확인
	토의 내용 발표 (10분)	• 모둠별로 토의 내용과 결과를 발표	• 발표를 적극적이고 창의적으로 할 경우 보상을 지급
정리 (10분)	교사 설명	• 세금의 의미와 종류, 세금 부담의 원리를 토의 결과를 예로 들어 간단히 설명	• [동영상 자료]

[도입]

우리 마을에 문제가 생겼어요

준비하기

- [도입] 수업을 진행하기 위해서는 다음 항목을 준비해야 합니다.
 - 자료1: [우리 마을에 CCTV를 설치하자] 동영상 (1분 10초)
 - 멀티미디어 환경 구축

Tip!! 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 경우 자료를 출력해 수업을 진행합니다.

수업 진행하기

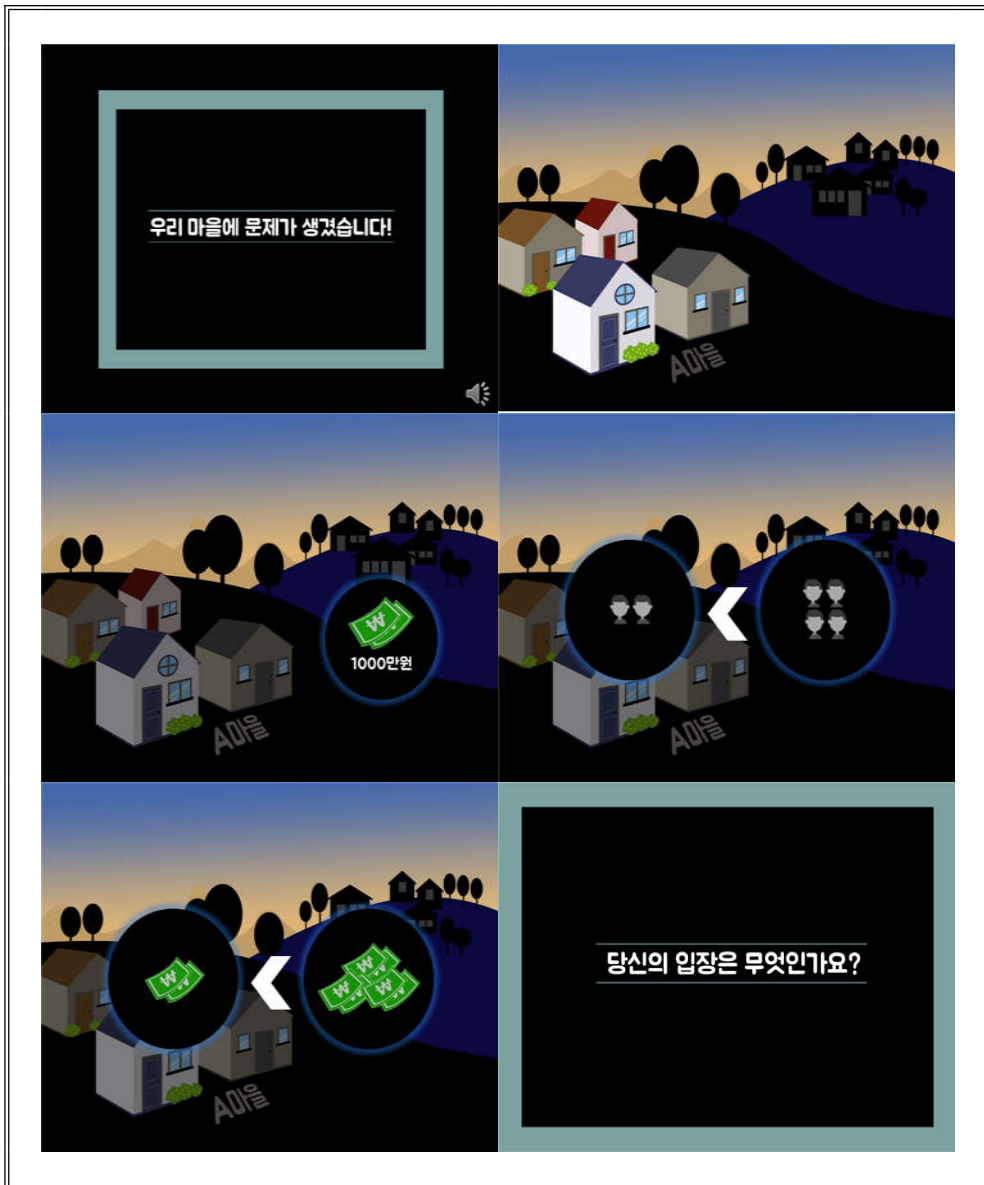
- 1) 4인으로 구성된 모둠을 편성하되, 4인으로 편성되지 않는 모둠이 있으면 5인 모둠으로 편성합니다.
- 2) [우리 마을에 CCTV를 설치하자]를 시청합니다.

최근 이웃마을에 강력사건이 발생하자 치안에 불안감을 느끼게 된 A마을.
A마을은 이웃마을보다 훨씬 외진 곳에 위치해 있어 불안감이 더욱 크다.

이에 대한 대안으로 마을 입구에 CCTV와 비상벨을 설치하자는 의견이 나왔다.
하지만 설치비용은 1,000만 원.

A마을에는 소득과 가구원수가 서로 다른 4가구가 거주하고 있다. 식구수가 많은
가구일수록 혜택을 받는 가족이 많기 때문에 비용도 더 많이 내야 한다는 입장과,
소득이 높은 가구가 소득이 적은 가구보다 비용을 부담하는 데 덜 부담스러우므로
비용을 더 많이 내야 한다는 입장이 팽팽하다.

과연 CCTV 설치 비용은 어떤 비율로 부담해야 할까.



[전개] 활동 1

당신의 입장은 무엇인가요?

준비하기

- [전개] 활동 1을 진행하기 위해서는 다음 항목을 준비해야 합니다.
 - 자료2: [학생용 활동지 5-1] × 학생수
 - 자료3: [역할카드] × 모둠수
- 4인으로 구성된 한 모둠에는 4개의 역할이 주어지며, 모둠원이 5명인 경우 중재자 역할카드(이름: 정중재)가 추가됩니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님은 토의의 목적이 ‘마을 보안을 위한 CCTV 및 비상벨 설치비용 1,000만 원을 어떤 비율로 나누어 부담할지’에 대한 합의에 도달하는 데 있음을 강조하고, 모둠원의 발언권이 공평하게 보장되도록 토의를 진행합니다. [역할카드]를 참고하세요.
- 모둠이 4인으로 구성된 경우 1인당 1분씩 3회의 발언권이 보장되지만, 진행하는 시간을 고려할 경우 15분보다 토의가 지연될 수도 있습니다. 이런 경우 발언권을 2회로 제한합니다. 중요한 것은 모두 공평하게 발언권을 보장받는 것입니다.
- 모둠이 5인으로 구성된 경우 중재자는 회의 진행의 역할에 충실하게 임하되 1회의 발언권을 가질 수 있습니다. 4인 모둠의 경우와 마찬가지로 토의가 지연될 가능성이 있는 경우 발언권을 2회로 제한합니다. 중요한 것은 모두 공평하게 발언권을 보장받는 것입니다.

Tip!! 그러나 이러한 형식적 제한은 발언 기회가 모두에게 동등하게 있음을 강조하기 위한 수단이며, 실제 토의는 보다 자유롭게 이루어질 수 있습니다.

- 2) 토의가 종료되면 논의된 결과와 그렇게 결정한 이유를 발표해야 함을 미리 알려둡니다.

- 5인 모둠의 경우 중재자가 발표하며, 4인 모둠의 경우에는 1명이 대표로 발표합니다.

Tip!! 모둠에서 자발적으로 발표하려는 사람이 없거나 재미 요소를 추가하고 싶은 경우 갖고 있는 역할카드를 뒤집어 놓고 뽑기로 발표자를 정할 수도 있습니다.

- 3) [역할카드]의 내용이 보이지 않도록 카드를 덮어 놓은 후 잘 섞어서 모둠원이 직접 4개의 역할 카드 중 1개를 선택합니다.
- 4) 모둠원은 [역할카드]를 숙지한 후 토의에 임합니다.
 - 4인 모둠 기준으로 토의시간 12분, 발표 준비 시간 3분입니다. 교사는 토의가 잘 진행되고 있는지 살펴보고 도움이 필요한 모둠이 있으면 촉진합니다.

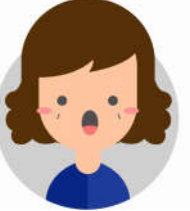
Tip!! 교사는 토의가 진행되는 동안 모둠과 모둠 사이를 돌아다니면서 토의 주제를 이해하지 못한 모둠이나 토의 주제와 관련이 없는 이야기를 하는 모둠이 있으면 추가로 설명하거나 지도합니다.

- 5) 토의가 끝나면 모둠별로 약 1~2분 이내의 시간을 사용하여 토의 내용을 발표합니다.
 - 한 학급에 4인 모둠이 5~6개 정도로 구성될 수 있으며, 각 모둠별로 토의 결과를 발표하면 10분 내외의 시간이 소요될 것입니다.

자료2: [학생용 활동지 5-1]

마을 보안을 위한 CCTV 및 비상벨 설치비용 1,000만 원을 능력과 필요에 따라 어떻게 부담할 것인가?	
나의 이름과 역할은?	이름: 역할:
나의 입장은?	1) 2) 3)
()의 입장은?	1) 2) 3)
()의 입장은?	1) 2) 3)
()의 입장은?	1) 2) 3)
모듬의 최종 입장은?	

자료3: [역할카드]

 • 이름: 나기쁨 • 소득은 평균수준이었지만 최근에 승진하여 소득이 늘어남 • 부부만 사는 2인 가구의 대표 ➢ 1회당 1분씩 총 3회 발언 가능	 • 이름: 박삼대 • 마을에서 소득이 적은 편에 속함 • 부부 이외에 조부모와 자녀 3명이 사는 가구의 대표 ➢ 1회당 1분씩 총 3회 발언 가능	 • 이름: 고소득 • 마을에서 소득이 높은 편에 속함 • 혼자 살고 있는 1인 가구의 대표 ➢ 1회당 1분씩 총 3회 발언 가능
 • 이름: 김평범 • 평균 수준의 소득 • 부부와 자녀 2명이 사는 4인가구의 대표 ➢ 1회당 1분씩 총 3회 발언 가능	 • 이름: 정중재 • 평균 수준의 소득 • 부부와 자녀 2명이 사는 4인가구의 대표 ➢ 1회당 1분씩 총 3회 발언 가능 ➢ 토의 내용을 정리하여 발표함	

[정리]

세금이란?

준비하기

- [정리] 수업을 진행하기 위해서는 다음 항목을 준비해야 합니다.
 - 자료4: [세금 참고자료]
 - 멀티미디어 환경 구축
- 동영상 자료의 시청은 학습 환경에 따라 선택하실 수 있습니다.

수업 진행하기

- 1) 각 모둠의 토의 결과 발표는 다음과 같이 나타낼 것으로 예상할 수 있습니다.
 - ① ‘고소득’이 가장 많은 세금을 내야 한다고 결론을 내린 모둠
 - ② 4명이 동등하게 세금을 내야한다고 결론을 내린 모둠
 - ③ ‘박삼대’가 가장 많은 세금을 내야 한다고 결론을 내린 모둠
- 2) 선생님은 각 모둠의 발표를 듣고 고소득, 나기쁨, 김평범, 박삼대 중 어떤 사람이 세금을 가장 많이 부담해야 하는지, 이유는 무엇이었는지 정리합니다.
 - ①은 능력(돈이 많은 사람)에 따라 세금을 거두는 것이 합리적이라는 입장입니다.
 - ②는 균등원칙에 따라 세금을 동일하게 거두는 것이 합리적이라는 입장입니다.
 - ③은 편익원칙에 따라 혜택을 누리는 사람(필요한 사람)이 더 많은 부담을 갖는 것이 합리적이라는 입장입니다.
- 3) 현실 사회에서도 세금 부담을 누가 어떤 방식으로 해야 하는가를 두고 다양한 입장이 존재한다고 설명하고 시간적 여유가 있는 경우 다음 질문을 통해 생각을 확장해 봅니다.

- 우리 주위에 세금으로 만들어지거나 운영되고 있는 것을 아는 대로 말해봅시다.
 - 국토 개발 및 건설, 공공시설 건설, 경제 인프라 구축, 보건, 방역, 교육, 공무원의 보수, 환경 보호 등
- 여러분도 세금을 내고 있나요?
 - 물건을 구입하거나 음식을 사먹을 때 ‘부가가치세’를 냅니다.
- 세금의 종류에는 무엇이 있을까요?
 - 소득에 따라 내는 세금(직접세)과 소비에 따라 내는 세금(간접세)이 있습니다.

자료4: [세금 참고자료]

- 국세청, “국세맨, 세금을 지켜주세요”, 2014. 7. 17
 - ☞ <https://www.youtube.com/watch?v=HCovjNeYclk>
 - ☞ 세금도둑이 온 나라의 세금을 훔쳐가 학교가 문을 닫고 소방서의 운영이 마비되자 세금을 지키는 국세맨과 아이들이 세금도둑을 잡기위해 특별작전을 펼친다는 내용의 국세청 제작 동영상(11:10)
- 국세청, “우리가 내는 세금, 얼마나 알고 계세요?” 2014.07.11
 - ☞ <http://tvpot.daum.net/clip/ClipView.do?clipid=60191167>
 - ☞ 부가가치세가 붙는 물건과 그렇지 않은 물건을 사례를 들어 설명하면서 세금의 종류를 이해할 수 있게 설명한 영상(2:13)
- SBS 경제채널, "자동차 사기 겁나네"...세금 종류만 무려 12가지?, 2012.06.19
 - ☞ <http://tvpot.daum.net/mypot/View.do?clipid=42667150>
 - ☞ 소비, 취득, 보유, 운행 단계에서 다양한 세금을 지불하고 있다는 내용의 뉴스 영상

옛날엔 누가 세금을 걷었을까?

우리나라 헌법에 따르면 모든 국민은 납세의 의무를 진다. 국가를 운영하고, 정부의 여러 정책과 사업을 시행하기 위해 상당한 재원이 필요하기 때문이다. 실제로 일상적인 경제활동 속에서 사람들은 소득세·부가가치세·법인세 등 수많은 종류의 세금을 내고 있다. (중략)

언제부터 국가가 이렇게 세금 징수를 위한 효율적인 제도를 갖추어 시행해 왔을까? 사실 인류가 공동체와 국가를 만들어 살아 온 아주 오래 전부터 세금은 존재했지만, 국세청 같이 세무를 전담하는 행정기관은 대개 근대 국가가 형성된 이후에도 한참 지나서 설립되고 운영되기 시작했다. 그렇다면 옛날에 세금을 걷은 이들은 누구였을까?

조세행정을 전담하는 정부 조직이 탄생하기 이전에는 조세 징수에 여러 가지 방식이 활용되었는데, 그중 널리 알려진 한 가지 방법은 징세업자(tax farmer)에게 청부하는 것이었다. 민간 징세업자(이하 민간업자)들은 정부와 계약을 맺어 조세의 징수를 대리하였다. 역사 속 민간업자들은 다양한 모습을 보여준다. 단순히 징세를 일부 대리하는 개인이기도 했고, 다수의 납세자를 대상으로 거액의 세금 징수에 나서는 대형 조직의 형태를 띠기도 했다. 정부와는 수의계약을 맺기도 했으나, 대부분 적어도 형식적으로나마 공개입찰을 통해 민간업자를 선발하는 경우가 많았다. 다양한 종류의 세금에 대해 민간업자에 대한 조세징수 도급(都給)이 이루어졌고, 시대·지역·세목에 따라 다양한 형태로 진행되었다. 유명한 사람들이 징세업에 종사한 경우도 많았는데, 대표적으로 예수 그리스도의 열두 제자 중 한 사람인 마태오(Matthew), 프랑스의 화학자 앙투안 라부아지에(Antoine Laurent Lavoisier) 등이 있다.

민간업자에게 조세 징수를 도급했던 예는 고대 메소포타미아 시대부터 찾아볼 수 있다. 당시 여러 도시국가의 원로원이 세금의 징수를 지역 상인들에게 위탁하도록 결정했다. 각 도시국가들은 자체 재원은 물론 바빌론(Babylon) 제국에 상납할 금액을 마련하기 위해 세금을 거두었다. 세금은 보통 징세업무를 위탁받은 상인들이 매년 초 계약시점에 정부에 선납하였고, 이후 징세를 대리하는 상인들은 납세자인 백성들에게 세금을 거두어 스스로의 수입으로 삼았다. 보통 선납금액보다 실제 징수액이 더 컸으므로 징세대리업이 성행할 수 있었고, 연초에 선납하는 금액은 징세권에 대한 일종의 권리금과 같았다.

이후에도 민간업자가 징세를 대리하는 경우는 빈번히 나타난다. 기원전 이집트 왕국에서도 징세업무의 민간 도급이 폭넓게 활용되었다. 고대 그리스 아테네에서는 텔로나이(telonai), 로마 제국에서는 푸블리카누스(publicanus)라고 불리는 징세대리업자들이 활발히 활동했다. 이후에도 조세징수 도급의 역사는 영국, 프랑스, 네덜란드, 오스만투르크 등에서 지속되었다. 특히 프랑스에서는 17세기 이후로 종합

조세징수도급 체제인 페름 제네랄(fermes generales)이 성립했는데, 종합징수인 40인이 징세대리인 연합체를 만들고 국가와 수의계약을 통해 징세업무를 장악하였고, 경제적으로 큰 성공을 거두기도 했다.

옛 정부가 징세업무를 민간에 위탁한 이유는 거래비용을 줄이고 불확실성에 대비하기 위해서였다. 제대로 된 지방행정 조직을 갖추기 쉽지 않았고, 화폐경제가 충분히 발전하지 못한 상황에서 현물 등으로 납부된 세금을 운송하는 데에는 막대한 거래비용이 수반되었다. 따라서 정부에서 직접 원거리 징세에 나서기보다는 현지 사정에 밝고 물류와 유통을 담당하는 상인들에게 맡길 때 징세에 수반되는 비용이 절감될 수 있었다.(중략)

민간을 통한 징세대리가 늘 안정적으로 이루어졌던 것은 아니었다. 정부 행정력의 공백 속에 작동했던 민간업자의 징세업무 수행은 종종 가혹한 징수로 이루어져 납세자들의 원성을 자아내기도 했다. 불확실성 속에서 이익을 극대화하기 위해 법정세율보다 높게 세금을 거두는 경우도 드물지 않았고, 정해진 세금을 제때 납부하지 못할 경우 고리대금으로 납세자를 몰아넣고 이자를 못 갚을 때에는 토지를 강탈하기도 했다. 민간업자의 폐해는 종종 민란과 폭동의 원인이 되었고, 정부는 이에 대응하여 징세의 민간위탁을 중단했던 적도 많았다. 프랑스의 종합징수체제의 경우 1789년에 일어난 프랑스 대혁명의 한 원인으로 지목되기도 한다. 실제로 프랑스 대혁명 기간 동안 종합징수인 38명이 단두대에서 처형되었다.

민간업자의 징세대리는 조세행정에 수반되는 거래비용이 크고, 조세수입의 불확실성이 컸던 시절에 유행했었다. 근대 이후 교통과 통신이 발달하고, 전국적인 행정조직이 갖추어져 징세에 수반되는 거래비용이 감축되었다. 또한 토지조사·일기예보·농업기술의 발달은 조세수입 예측과정에서의 불확실성을 줄여주었다. 따라서 민간에 대한 징세업무를 위탁은 서서히 소멸하였고, 국세청 등 국가기관이 설립돼 세무행정을 전담하게 되었다.

토지세·관세·물품세의 비중이 줄어들고 새롭게 개발된 소득세·법인세·부가가치세의 활용이 늘며 세정을 전담하는 국가기구인 특화를 통해 더욱 발전하였다. 따라서 요즈음 세무행정은 대개 국가의 임무로 여겨지며 정부에서 직접 수행하고 있다. 하지만 최근 정부의 업무를 일부 민간에 위탁하며 정부의 규모를 줄이자라는 의견이 제기되면서, 징세업무를 일부를 민간업체에 위탁하는 방안이 일각에서 제기되고 있기도 하다.

고 선 중앙대학교 경제학부 교수

『click 경제교육』 2014년 09월호

소득이 많은 사람이 세금을 더 많이 내요

헌법은 모든 국민이 원칙적으로 평등하게 존중 받을 것과 국가로부터 차별대우를 받지 않을 권리(평등권)를 명시하고 있습니다. 이러한 원칙을 준수하면 세금을 낼 때에도 모든 국민이 평등하게 동일한 금액을 내야 합니다. 그러나 이러한 공평성을 지키기 위해 모든 사람들이 세금을 똑같이 낸다면 위와 같은 문제가 생길 수 있습니다.

출처: 어린이국세청 세금공부방 세금 교과서 중학교용
<http://www.nts.go.kr/kids/book/html/04.asp>

연구기획	기획재정부 경제교육홍보팀
자문·감수	장경호 인하대학교 사회교육과 교수
집필진	양 설 부천 석천중학교 교사 이은주 목운중학교 교사 차성훈 KDI 경제정보센터 자료연구팀 전문연구원
파일럿 테스트	박찬정 분당 샛별중학교 교사
문의	KDI 경제정보센터 자료연구팀 044-550-4643 / econcha@kdi.re.kr