

이화여대 통역번역대학원 석사학위과정 입학시험

구술시험 기출문제 전체언어공통(A→B)

이 세상에 돈을 싫어하는 사람은 없을 것입니다. 그런데 인터넷과 스마트폰 같은 정보통신기술이 발달하면서 점점 '돈 구경'을 하기 힘들어졌습니다. 사람들이 현금 대신 신용카드나 모바일을 통한 결제를 선호하는 '현금 없는 사회'가 도래했기 때문입니다. 여기에는 몇 가지 장단점이 있습니다. 제일 큰 장점은 편리성입니다. 현금을 찾으러 은행에 갈 필요가 없고, 상점에서는 물건을 얼마나 팔았는지 계산하기 쉽습니다. 또한 국가 차원에서는 상품이나 서비스를 사고 판 자료가 남기 때문에 세금을 정확히 매길 수 있습니다. 반면 노인은 대체로 스마트폰과 같은 디지털기기를 잘 다루지 못하고, 컴퓨터와 통신시설이 멈추는 경우 모든 전자거래가 한꺼번에 중단되는 등 심각한 위기 상황에 빠질 수도 있습니다. 더 편리하고 안전한 '현금 없는 사회'를 맞이할 수 있도록 장단점을 분석하여 철저히 준비를 해야겠습니다.

이화여대 통역번역대학원 석사학위과정 입학시험

구술시험 기출문제 전체언어공통(A→B)

최근 비대면 구매가 일상화되면서 온라인 쇼핑이 점차 오프라인 쇼핑을 닢아가고 있습니다. 원래 온라인의 최대 장점은 저렴한 가격입니다. 온라인에서는 구매할 제품을 미리 정해두고 최저가를 찾아 나서는 목적형 쇼핑이 이루어졌습니다. 그런데 최근에는 온라인 쇼핑몰에서 할 일 없이 시간을 보내다가 마음에 드는 물건이 있으면 구매하는 현상이 나타납니다. 오프라인처럼 제품을 '직접 확인'하고 구매 여부를 결정하는 비대면 쇼핑도 등장했습니다. 95 사이즈 티셔츠를 주문하면 90 과 100 사이즈 제품이 함께 배송되어 사이즈를 비교해볼 수도 있습니다. 온라인 비대면 구매를 한 번이라도 경험한 사람들은 바이러스의 위협이 사라진 이후에도 여전히 온라인 시장에 잔존할 가능성이 큼니다. 포스트코로나 시대에도 여전히 유효할 비대면 유통 환경에서 살아남기 위해서는 '무엇을' 판매할지가 아닌 '어떻게' 판매할지를 고민해야 합니다. 오프라인의 경험을 온라인으로 옮겨올 때입니다.

이화여대 통역번역대학원 석사학위과정 입학시험

구술시험 기출문제 전체언어공통(A→B)

최근에는 가치관의 우선순위에 있는 것에는 소비를 아끼지 않는 대신 우선순위에 없는 것에는 최대한 돈을 아끼는 소비자들이 늘고 있습니다.

이들은 모든 소비에 돈을 아끼는 것이 아니라 개인적인 개성과 선호도를 중시합니다. 평소에는 가격과 성능을 꼼꼼히 따지며 가성비를 추구하면서도 자신이 특별하게 생각하는 대상에는 고가여도 아낌없이 투자합니다. 예컨대 밥값은 아껴도 디저트값은 아끼지 않고, 생활용품은 철저히 가성비를 구매 기준으로 삼습니다. 이런 소비행태는 개인적인 선호뿐 아니라 신념과도 관계가 있습니다. 가령, 가격보다는 생산 과정의 도덕성 등을 따져 더 비싼 제품에도 지갑을 열며 '가치 소비'를 표방합니다. 그 결과 동물의 가죽이나 털을 사용하지 않는 '비건 패션', 친환경 소재를 이용한 '에코 패션' 등이 중요한 소비 트렌드로 부상하고 있습니다.

이화여대 통역번역대학원 석사학위과정 입학시험

구술시험 기출문제 전체언어공통(A→B)

얼마전 청와대 국민청원 게시판에 '여성도 징병 대상에 포함시켜달라는 청원이 올라왔습니다. 출산율 하락에 따른 병력 보충을 위해 여성 징병이 필요하고, 여성 징병이 성 평등과도 연결된다는 지적도 포함되었습니다. 성 평등을 추구하고 여성의 능력이 결코 남성에 비해 떨어지지 않음을 모두가 인지하고 있는 현대사회에서 병역 의무를 남성만 지는 것은 후진적이고 여성 비하적인 발상이라는 것입니다. 또한 이미 여군을 모집하는 시점에서 여성의 신체가 군 복무에 적합하지 않다는 이유는 핑계라는 것입니다.

하지만 여성 징병에 대한 반대의 목소리도 높습니다. 사실상 핵무기 보유국으로 분류되는 북한을 상대로 단순한 병력 증대가 큰 효과를 볼 수 없다는 의견입니다. 여성 징병을 위해 병영시설 개선 등에 예산을 투입하는 것보다 군 현대화에 투자하는 것이 낫다는 주장입니다.

이화여대 통역번역대학원 석사학위과정 입학시험

구술시험 기출문제 전체언어공통(A→B)

디지털시대를 살고 있는 우리는 지식검색도 영상매체를 통해서 합니다. 영상매체는 순간적이고 동시다발적이어서 다양한 지식을 광범하게 얻을 수 있다는 장점이 있습니다.

그러나 그 과정은 마치 퍼즐 조각 하나 하나의 계통이나 관련성을 깊이 생각할 틈도 없이 퍼즐 맞추기를 하는 것과 같습니다.

예를 들어 컴퓨터 게임은 뇌와 눈에 과도한 자극을 주고, 고등 사고기능을 감소시키고, 중독성이 있어서, 심각한 부작용이 나타나기도 합니다. 때로는 현실과 게임을 구분하지 못해 충동적으로 일을 저지르게 합니다. 그래서 영상세대는 감각적이고 순발력이 있는 반면 대체적으로 산만하고 즉흥적입니다. 영상매체의 장점은 살리면서도 이러한 단점을 극복하는 길이 독서에 있다고 봅니다. 독서는 단순히 지식이나 정보를 얻는 것에서 그치지 않고 그 과정에서 분석하고 분류하는 사고 과정을 거치게 되는데, 이를 통해서 논리적이고 체계적인 능력을 얻을 수 있습니다.