

경제학개론

김태진 교수

경제학개론 강의계획서

주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
1주차	1차시	1. 강의주제 : 경제학의 기본 개념1 2. 강의목표 : 가. 경제학의 기본 성격을 설명할 수 있다. 나. 합리적 선택의 의미에 대해 알고 기회비용과 매몰비용의 차이를 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 경제학의 기본 성격 나. 경제학의 의미 다. 경제학의 연구 대상 라. 경제학을 배우는 목적 마. 경제학을 배우는 올바른 태도 바. 합리적 선택 사. 합리성(Rationality)의 의미 아. 기회비용과 매몰비용	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습방법 <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 <ul style="list-style-type: none"> - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 <ul style="list-style-type: none"> - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
	2차시	1. 강의주제 : 경제학의 기본 개념2 2. 강의목표 : 가. 경제적 자원의 희소성에 대해 설명할 수 있다. 나. 시장경제와 가격에 대해 말할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 경제적 자원의 희소성 나. 경제적 자원 다. 희소성(Scarcity) 라. 시장경제와 가격 마. 시장경제	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습방법 <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 <ul style="list-style-type: none"> - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 <ul style="list-style-type: none"> - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
2주차	1차시	1. 강의주제 : 경제학의 연구 방법1 2. 강의목표 : 가. 경제이론의 의미에 대해 설명할 수 있다. 나. 기본적인 경제모형을 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 경제이론의 의미 나. 미시경제이론(Microeconomics) 다. 거시경제이론(Macroeconomics) 라. 경제이론의 현상 분석 마. 기본적인 경제모형 바. 경제학의 방법론(Scientific method, 과학적 방법론) 사. 경제모형(Economics Models) 아. 경제순환모형도(The Circular-Flow Diagram)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습방법 <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 <ul style="list-style-type: none"> - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 <ul style="list-style-type: none"> - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
	2차시	1. 강의주제 : 경제학의 연구 방법2 2. 강의목표 : 가. 소비자의 경제학 기본 원리에 대해 설명할 수 있다. 나. 생산자, 정부의 경제학 기본 원리에 대해 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 소비자의 경제학 기본 원리 나. 사람들은 어떻게 결정을 내리는가? 다. 생산자, 정부의 경제학 기본 원리 라. 사람들은 서로 어떻게 상호작용을 하는가? 마. 국가 경제는 어떻게 작동하는가?	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습방법 <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 <ul style="list-style-type: none"> - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 <ul style="list-style-type: none"> - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
3주차	1차시	1. 강의주제 : 수요와 탄력성 2. 강의목표 : 가. 수요, 수요량, 수요의 법칙에 대해 파악할 수 있다.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습방법 <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원

		<p>나. 탄력성의 개념에 대해 알고 수요의 탄력성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 :</p> <p>가. 수요, 수요량, 수요의 법칙</p> <p>나. 개요</p> <p>다. 수요를 결정하는 요인</p> <p>라. 수요곡선의 이동(Shifts in the Demand Curve)</p> <p>마. 수요의 탄력성</p> <p>바. 탄력성의 개념</p> <p>사. 수요의 탄력성</p>	<p>■ 이해력 향상</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 <p>■ 수업 보조자료 제공</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
	2차시	<p>1. 강의주제 : 공급과 탄력성</p> <p>2. 강의목표 :</p> <p>가. 공급, 공급량, 공급의 법칙에 대해 알 수 있다.</p> <p>나. 공급의 탄력성에 대해 파악할 수 있다.</p> <p>다. 수요와 공급 탄력성을 응용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 :</p> <p>가. 공급, 공급량, 공급의 법칙</p> <p>나. 개요</p> <p>다. 공급을 결정하는 요인</p> <p>라. 공급곡선의 이동(Shifts in the Supply Curve)</p> <p>마. 공급의 탄력성, 수요와 공급 탄력성의 응용</p> <p>바. 수요, 공급, 탄력성에 관한 세 가지 응용 사례</p>	<p>■ 학습방법</p> <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 <p>■ 이해력 향상</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 <p>■ 수업 보조자료 제공</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
4주차	1차시	<p>1. 강의주제 : 수요, 공급과 가격정책1</p> <p>2. 강의목표 :</p> <p>가. 가격상한제의 개념에 대해 파악할 수 있다.</p> <p>나. 가격상한제의 경제적 효과에 대해 알 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 :</p> <p>가. 가격상한제의 개념</p> <p>나. 개요</p> <p>다. 가격 상한 제도에서 가격 이외의 배분 방법</p> <p>라. 가격상한제의 경제적 효과</p> <p>마. 가격상한제의 실효성</p> <p>바. 임대시장</p> <p>사. 가격상한제(최고가가격제)에 대한 평가(Evaluating Pricing Control)</p>	<p>■ 학습방법</p> <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 <p>■ 이해력 향상</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 <p>■ 수업 보조자료 제공</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
	2차시	<p>1. 강의주제 : 수요, 공급과 가격정책2</p> <p>2. 강의목표 :</p> <p>가. 가격하한제의 개념에 대해 파악할 수 있다.</p> <p>나. 가격하한제의 경제적 효과를 말할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 :</p> <p>가. 가격하한제의 개념</p> <p>나. 가격 하한제(Price floors)</p> <p>다. 최저임금제(The Minimum wage)</p> <p>라. 가격하한제의 경제적 효과</p> <p>마. 규제가 없는 노동시장</p> <p>바. 규제가 있는 노동시장</p> <p>사. 최저임금제의 문제점</p> <p>아. 가격 하한제에 대한 평가(Evaluating Pricing Control)</p>	<p>■ 학습방법</p> <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 <p>■ 이해력 향상</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 <p>■ 수업 보조자료 제공</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
5주차	1차시	<p>1. 강의주제 : 외부효과1</p> <p>2. 강의목표 :</p> <p>가. 부정적 외부효과의 개념을 설명할 수 있다.</p> <p>나. 긍정적 외부효과의 개념을 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 :</p> <p>가. 부정적 외부효과의 개념과 사례</p> <p>나. 외부효과</p> <p>다. 긍정적 외부효과의 개념과 사례</p> <p>라. 기술 파급효과와 산업정책</p>	<p>■ 학습방법</p> <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 <p>■ 이해력 향상</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 <p>■ 수업 보조자료 제공</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)

	2차시	1. 강의주제 : 외부효과2 2. 강의목표 : 가. 외부효과에 대한 대책에 대해 설명할 수 있다. 나. 외부효과에 대한 공공정책에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 외부효과에 대한 사적 해결책 나. 외부효과에 대한 대책 다. 외부효과에 대한 사적 대응(Private Solutions to Externalities) 라. 외부효과에 대한 공공정책 마. 외부효과에 대한 정책(Public Policies toward Externalities)	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
6주차	1차시	1. 강의주제 : 기업과 생산기술1 2. 강의목표 : 가. 기업의 선택행위에 대해 알 수 있다. 나. 기업을 유형에 따라 구분할 수 있다. 3. 강의세부내용 가. 기업의 선택행위 나. 기업의 의미 다. 기업의 존재 의의 라. 기업의 구분 마. 기업의 유형	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
	2차시	1. 강의주제 : 기업과 생산기술2 2. 강의목표 : 가. 생산요소의 개념을 알고 단기, 장기비용에 대해 설명할 수 있다. 나. 기업의 이윤극대화에 대해 말할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 생산비용의 개념과 단기, 장기비용 나. 생산요소(Factors of production) 다. 생산함수(Production function) 라. 단기 생산함수 마. 장기 생산함수 바. 규모에 대한 수익 사. 기술진보 아. 기업의 이윤극대화 자. 기업의 비용과 이윤 차. 이윤 극대화	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
7주차	1차시	1. 강의주제 : 완전경쟁시장 2. 강의목표 : 가. 커뮤니케이션의 정의를 설명할 수 있다. 나. 커뮤니케이션의 유형에 대해 말할 수 있다. 다. 커뮤니케이션 모형을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 완전경쟁시장의 조건 나. 시장과 시장 형태 다. 완전경쟁시장(Competitive market)의 조건 라. 이윤 극대화와 장기균형 마. 이윤 극대화를 위한 기업의 행동준칙 바. 한계비용곡선과 공급량의 결정 사. 기업의 단기 조업중단 조건 아. 기업의 장기 진입·퇴출 조건 자. 경쟁시장 기업의 이윤(Measuring Profit in the Competitive Firm) 차. 경쟁시장의 시장 공급곡선	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)

	2차시	1. 강의주제 : 독점 시장 2. 강의목표 : 가. 독점의 진입장벽과 경제적 효과를 설명할 수 있다. 나. 가격차별, 정부의 독점에 대한 정부 대책을 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 독점의 진입장벽과 경제적 효과 나. 독점의 원인 다. 독점 유지의 한계 라. 가격차별, 정부의 독점에 대한 정부 대책 마. 가격차별(Price discrimination) 바. 독점의 후생경제학적 의미	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
8주차	1	■ 중간고사 1. 시험범위 : 1주~7주차 강의내용 2. 문항수(배점) : 객관식 20문항(각 1점), 주관식 5문항(각 1점) = 총 25점 만점 3. 시험시간 : 60분 (장애학습자의 경우 90분) 4. 유의사항 가. 시험 응시 기회는 1회이며, 시험 제한 시간 내 응시 완료해야 합니다. 나. 시험 미응시 시 다른 대체방법은 없습니다.(단, 공결로 인한 미응시는 5일 이내 재응시 기회 1회 부여, 15% 감점) 다. 중간고사 성적 공개 : 객관식 점수 즉시공개, 주관식 포함점수 성적 이의 신청기간 시	
	2	가. 시험 응시 기회는 1회이며, 시험 제한 시간 내 응시 완료해야 합니다. 나. 시험 미응시 시 다른 대체방법은 없습니다.(단, 공결로 인한 미응시는 5일 이내 재응시 기회 1회 부여, 15% 감점) 다. 중간고사 성적 공개 : 객관식 점수 즉시공개, 주관식 포함점수 성적 이의 신청기간 시	
9주차	1	1. 강의주제 : 독과점 경쟁 시장 2. 강의목표 : 가. 독점적 경쟁시장의 특성을 파악할 수 있다. 나. 독점적 경쟁시장의 성격과 균형을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 독점적 경쟁시장의 특성 나. 독점적 경쟁 시장(Monopolistic competition) 다. 독점적 경쟁시장의 성격과 균형 라. 독점적 경쟁 시장의 후생경제학적 성격 마. 독점적 경쟁 시장의 균형	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
	2	1. 강의주제 : 과점시장 2. 강의목표 : 가. 과점시장의 특성에 대해 알 수 있다. 나. 게임이론을 설명할 수 있다. 다. 과점에 대한 공공정책에 대해 말할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 과점시장의 특성과 게임이론 나. 과점의 개념과 특성 다. 과점시장의 균형 라. 과점에 대한 공공정책(Public Policy Toward Oligopolies)	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
10주차	1	1. 강의주제 : 게임이론 2. 강의목표 : 가. 전략형 게임의 이론을 알고 응용할 수 있다. 나. 전개형 게임의 이론을 알고 응용할 수 있다. 다. 제도 설계 이론과 짝짓기 이론을 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 전략형 게임의 이론과 응용 나. 게임이론의 이론적 성격 다. 게임의 형식 라. 게임이론의 주요 용어 마. 게임(Game)의 종류 바. 반복 및 단계 여부 사. 보상 수준	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)

		아. 전략형 게임의 이론 자. 전개형 게임의 이론과 응용 차. 전개형 게임의 기초 카. 전개형 게임의 게임 나무(Game tree) 구성 타. 게임 나무의 성질 파. 정보의 완전성 여부에 따른 게임 나무의 차이 하. 위협(Threat)과 약속(Promise)의 신뢰성 등	
	2	1. 강의주제 : 정보경제학 2. 강의목표 : 가. 시장 실패 교정을 위한 미시경제정책을 설명할 수 있다. 나. 정보의 비대칭성을 알고 해결방안을 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 시장 실패 교정을 위한 미시경제정책 나. 시장 실패(Market failure) 다. 정부의 실패 라. 정보의 비대칭성과 해결방안 마. 정보의 경제적 의미 바. 감춰진 속성 사. 역선택	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
11주차	1	1. 강의주제 : 생산소요시장 2. 강의목표 : 가. 노동 수요에 대해 알 수 있다. 나. 노동 공급에 대해 알 수 있다. 다. 노동시장의 균형에 대해 알 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 노동 수요 나. 생산요소 다. 노동의 한계생산 라. 노동의 한계생산가치 마. 노동수요의 변화 바. 노동 수요곡선을 이동시키는 변수들 사. 노동 공급 아. 노동 공급의 변화 자. 노동 공급곡선을 이동시키는 변수들 차. 노동시장의 균형 카. 노동시장의 균형임금 타. 균형임금보다 높게 유지되는 임금의 종류	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
	2	1. 강의주제 : 노동시장의 균형 및 차별 2. 강의목표 : 가. 균형임금의 결정변수에 대해 알 수 있다. 나. 차별의 경제학을 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 균형임금의 결정변수 나. 보상적 임금 격차 다. 인적자본 라. 능력, 노력, 기회 마. 교육의 신호 기능 바. 차별의 경제학 사. 노동시장 차별의 측정 아. 고용주에 의한 차별 자. 소비자와 정부에 의한 차별 차. 비교가치론에 대한 논쟁	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
12주차	1	1. 강의주제 : 거시경제학 기본 개념1 2. 강의목표 : 가. 국내총생산에 대해 설명할 수 있다. 나. 국내총생산의 구성 항목을 말할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 국내총생산의 정의 나. 국민경제와 국민소득의 개념 다. 국민소득	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행

		라. 국내총생산의 구성 항목 마. 국내총생산 바. 국민소득의 순환, 창출과 처분	■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
	2	1. 강의주제 : 거시경제학 기본 개념2 2. 강의목표 : 가. 소비자 물가지수에 대해 알 수 있다. 나. GDP 디플레이터를 설명할 수 있다. 다. 인플레이션 효과의 조정을 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 소비자 물가지수와 GDP 디플레이터 나. 균형국민소득의 결정 다. 균형국민소득의 변화 라. 소비자물가지수(CPI : Consumer Price Index) 마. GDP 디플레이터 바. 인플레이션 효과의 조정 사. 서로 다른 시점의 금액 비교 아. 물가연동제(Indexation) 자. 명목이자율과 실질이자율	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
13주차	1	1. 강의주제 : 화폐와 거시경제1 2. 강의목표 : 가. 광고에서 조사가 중요한 이유를 이해할 수 있다. 나. 마케팅 조사와 광고 조사의 차이를 말할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 화폐의 기능 나. 화폐이론 다. 유동성 선호설(Liquidity preference theory) 라. 화폐의 정의와 기능 마. 화폐의 발달 및 수표의 등장 바. 화폐의 종류(The Kinds of Money) 사. 통화 지표의 분류 아. 협의의 통화 자. 총통화 차. 총 유동성	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
	2	1. 강의주제 : 화폐와 거시경제2 2. 강의목표 : 가. 화폐 공급과 통화제도에 대해 알 수 있다. 나. 중앙은행과 일반은행의 기능을 알고 통화량 조절에 대해 말할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 화폐공급과 통화제도 나. 예금통화의 창조 다. 통화량 라. 중앙은행과 일반은행의 기능 마. 중앙은행에 의한 통화량 조정 바. 통화량 조절상의 문제점(Problems in Controlling the Money Supply)	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
14주차	1	1. 강의주제 : 실업과 인플레이션1 2. 강의목표 : 가. 실업의 개념에 대해 알 수 있다. 나. 실업의 종류를 말할 수 있다. 다. 실업률의 측정과 직업 탐색에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 실업의 개념과 종류 나. 자발적 실업 다. 비자발적 실업 라. 실업보험(Unemployment Insurance) 마. 노동조합 및 효율임금이론 바. 실업률의 측정과 직업 탐색	■ 학습방법 - 온라인 이론학습 ※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
	2	1. 강의주제 : 실업과 인플레이션2 2. 강의목표 :	■ 학습방법 - 온라인 이론학습

		가. 인플레이션의 원인을 이해할 수 있다. 나. 인플레이션의 비용에 대해 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용 : 가. 인플레이션의 원인 나. 인플레이션(Inflation) 다. 고전학파의 인플레이션 이론(The Classical Theory of Inflation) 라. 피셔효과(Fisher effect) 마. 인플레이션의 비용 바. 인플레이션의 비용(The Costs of Inflation) 사. 필립스 곡선(The Phillips Curve)	※ 모바일 수업 지원 ■ 이해력 향상 - 수강생의견나누기 - 학습평가 - 돌발퀴즈 진행 ■ 수업 보조자료 제공 - 동영상파일(MP4) - 음성파일(MP3) - 강의 교안(PDF)
15주차	1	■ 기말고사 1. 시험범위 : 9주~14주차 강의내용 2. 문항수(배점) : 객관식 20문항(각 1점), 주관식 5문항(각 1점) = 총 25점 만점 3. 시험시간 : 60분 (장애학습자의 경우 90분) 4. 유의사항 가. 시험 응시 기회는 1회이며, 시험 제한 시간 내 응시 완료해야 합니다. 나. 시험 미응시 시 다른 대체방법은 없습니다.(단, 공결로 인한 미응시는 5일 이내 재응시 기회 1회 부여, 15% 감점) 다. 중간고사 성적 공개 : 객관식 점수 즉시공개, 주관식 포함점수 성적 이의 신청기간 시	
	2		

1. 경제학의 기본 성격

1) 경제학의 의미

① 자원의 희소성과 선택

- 인간은 부족한 수단을 가장 효율적으로 사용하기 위해 선택함
- 무한히 많은 욕구를 충족시킬 수 있는 수단은 제한되어 있음
- '경제한다'(Economize)는 것은 주어진 자원을 최대한 효율적으로 써야 한다는 뜻을 담고 있음

② 편익과 비용

- 어떤 것을 선택한다는 것은 어떤 것을 얻기 위해 다른 것을 포기하는 것을 의미함
- 편익(Benefit) : 어떤 선택을 하든 얻는 것
- 비용(Cost) : 어떤 선택을 하든 잃는 것
- 합리적인 사람이라면 의사결정을 할 때에 편익과 비용을 비교해서 편익이 있을 때에는 비용을 최소화하고(최소비용), 비용을 감수해야 할 때에는 최대의 편익을 거둘 수 있는 선택을 하게 됨(최대 편익)

③ 시장과 분업, 교환

- 시장 : 수요자와 생산자가 만나게 되는 장소
- 분업 : 일을 나누어함으로써 서로 간의 이득을 취할 수 있음
- 교환 : 재화와 서비스의 전문화를 이루고 생산비용을 줄이도록 함

2) 경제학의 연구 대상

① 실업과 빈곤

- 실업 : 일할 능력과 의사를 가지고 있지만 취업 기회가 주어지지 않은 상태
- 빈곤 : 국민의 영양상태, 교육, 위생, 주택 등의 최저 수준을 설정했을 때 이러한 기초적 수요를 충족시키지 못하는 상태

② 인플레이션

- 인플레이션 : 전반적인 물가 상승이 지속적인 상태
- 디플레이션 : 전반적인 물가 하락이 지속적인 상태
- 스태그플레이션 : 불황 속에서 물가 상승이 나타나는 현상
- 에그플레이션 : 농업(Agriculture)과 인플레이션(Inflation)의 합성어 농산물의 가격이 상승함에 따라 일반 물가도 함께 오르는 현상
- 코어인플레이션(근원인플레이션) : 소비자물가지수에서 곡물 이외의 농산물과 석유류 등 외부 충격에 의해 일시적으로 급등락하는 품목을 제거하고 난 뒤 산출하는 것

③ 경제성장과 경제발전

- 경제성장
- 1인당 GDP의 증가만을 의미하는 양적인 개념
- 경제발전

- 양적인 성장 외에 질적인 변화까지 포함하는 개념
 - 1인당 GDP가 지속적으로 장기간에 걸쳐서 성장하면, 이에 수반해서 자연히 각종의 구조적인 변화도 발생함.
 - 절대빈곤의 감소, 고용 증대, 소득분배의 개선 등 형평이 증진되고, 국제경쟁력이 있는 자립경제를 이루어 나아가는 과정

④ 독과점과 경쟁 시장

- 독점시장 : 공급자가 1개 기업인 독점 재화가 공급되는 시장
- 과점시장 : 공급자가 소수 기업에 의해 재화가 공급되는 시장
- 독점적 경쟁 시장 : 다수 기업의 공급자에 의한 차별화된 제품이 공급되는 시장
- 완전 경쟁 시장 : 수요자와 공급자가 다수인 이론적인 경쟁 시장

⑤ 정부 정책과 조세

- 노사문제 : 최저임금, 근로자 복지, 작업장 환경, 기업 환경
- 화폐금융 : 통화량 공급 조절, 이자율 조정
- 조세문제 : 세액 공제, 조세 감면, 소득세 및 법인세, 환경세 등

⑥ 환경오염

- 환경오염 : 경제발전 과정에서 자연스럽게 발생됨
- 교통 혼잡 : 생활수준의 편리함과 더불어 오염 문제에 직결됨

⑦ 국제수지와 환율

- 국제수지 : 한 국가가 일정 기간 동안 수행한 해외부문과의 경제적 거래를 화폐 단위로 표시한 것
- 환율 : 두 나라 화폐의 교환비율
- 외환시장 : 국내 화폐와 외국 화폐가 교환되는 시장

3) 경제학을 배우는 목적

① 왜 경제학을 배우는가?

- 현실의 경제가 어떻게 움직이고 있는지를 체계적으로 이해할 수 있는 안목을 기르는 것

② 합리적 선택의 기본 원리를 배우는 것

- 생활 가운데 합리적 선택을 하는 것의 중요성
- 합리적 선택에 이르는 길을 알려 주는 안내자의 역할
- 경제적 자원의 한정성(희소성)을 이해하는 것

4) 경제학을 배우는 올바른 태도

- 논리적이고 체계적으로 철저하게 학습함
- 광범위하게 경제현실을 이해하려고 노력함
- 각 사회마다 다른 경제제도에 관한 특성을 이해함
- 정부가 채택하고 있는 경제정책에 대한 많은 관심을 가짐

- 앞으로의 일어날 일들을 예측하려고 노력함

2. 합리적 선택

1) 합리성(Rationality)의 의미

- 경제학에서 모든 경제주체의 기본 가정
- 경제학에서 추구하는 올바른 선택의 전제조건
- 현실에서 모든 사람들이 완벽한 합리성을 갖추는 것은 아님
- 합리성이라는 개념은 수단의 합리성을 뜻하는 것임
- 목표 그 자체의 합리성 또는 윤리성과는 별 관련이 없음

2) 기회비용과 매몰비용

① 회계비용

- 경영학에서 회계장부의 실제 제출된 갖가지 명목의 비용
- 회계비용은 합리적 선택의 기초가 되기에는 부적합한 측면

② 기회비용

- 실제로 지출하지 않았다 해도 비용의 성격을 갖고 있음
- 어떤 행위와 관련해서 그것을 선택함으로써 인해 포기해야 하는 행위의 가치
- 비용의 성격을 갖고 있으면 모두 포함시키는 포괄적 비용의 개념
- 어떤 것을 선택할 때 포기된 여러 가지 중에서 가치가 가장 큰 것

③ 매몰비용

- 기회비용과 더불어 합리적 선택의 과정에서 중요한 역할
- 일단 지출된 뒤에는 어떤 선택을 하든 다시 회수할 수 없는 비용
- 어떤 행위를 할 것인지의 여부를 결정할 때는 이미 지출된 매몰비용을 생각하지 않아야 합리적 선택을 할 수 있음

1. 경제적 자원의 희소성

1) 경제적 자원

① 광의의 경제적 자원

- 우리가 아껴 써야 하는 모든 것
 - 희소하게 주어져 있으며 쓸모 있다고 생각되는 것들을 모두 포함하는 개념

② 협의의 경제적 자원

- 노동이나 자본처럼 생산과정에 투입되어 우리가 소비하는 상품으로 변화될 수 있는 생산요소를 의미

③ 협의의 경제적 자원

○ 구분

- 노동 : 일을 하려는 사람들에 의해 공급되는 서비스
- 자본 : 생산하는 데 사용되는 건물, 기계, 설비, 공구 등이 제공되는 서비스
- 토지 : 땅뿐 아니라 모든 자연자원을 포괄하는 개념
- 상품 : 사람들이 소비하기를 위해 시장에서 사고파는 모든 물건으로 재화와 서비스의 두 종류로 구분됨

○ 재화

- 눈에 보이는 상품으로 쌀, 옷, 자동차 등 눈에 보이는 범주의 상품

○ 서비스

- 의료 서비스, 이발 서비스, 보험서비스 등 눈에 보이지 않는 상품

2) 희소성(Scarcity)

① 자원의 희소성

- 자원은 희소하기 때문에 경제학적으로 더욱 가치를 가짐
- 희소성은 사람들이 가지고 싶은 만큼 다 가질 수 없다는 것임

② 희소자원의 관리

- 한 사회가 가지고 있는 자원을 관리하는 것은 중요한 일
- 사회도 구성원들이 원하는 최고의 생활수준을 보장해줄 수 없음
- 대부분의 사회에서는 자원이 강력한 독재자에 의해 배분되는 것이 아님
- 무수한 가계와 기업 간의 행위에 따라 자원은 배분되고 관리됨

2. 시장경제와 가격

1) 시장경제

① 시장(Market)

- 자본주의 체제하에서 모든 교환은 시장을 매개로 하여 이루어짐

- 시장에서의 교환을 통해 조금 더 풍요로운 경제생활을 누릴 수 있음
- 시장 : 상품을 사고팔기 위해 서로 접촉하는 개인들과 기업들의 모임을 의미하며, 상호작용을 함
 - 눈에 보이는 시장 : 남대문시장, 동네 가게, 할인 매장 등
 - 눈에 보이지 않는 시장 : 고용시장, 외환시장 등 가상의 공간
- 시장은 재화와 서비스의 판매자와 구매자가 모여서 거래하는 데 필요한 제도나 기구를 의미함

② 시장경제

- 시장이 모든 경제활동의 중심이 되는 시장경제 안에서 살고 있음
- 시장경제는 국민경제의 여러 문제들을 기본적으로 시장의 힘에 의해 해결하려고 노력하는 체제를 의미함

○ 상품시장

- 재화와 서비스 거래 시장
- 상품시장에서는 기업이 공급자, 가계가 수요자

○ 생산요소 시장

- 노동이나 자본 같은 생산요소가 거래되는 시장
- 가계가 공급자, 기업이 수요자
- 노동시장과 자본시장으로 나뉨

③ 시장경제의 특징

- 모든 상품들의 가격이 시장에서 자유롭게 결정된다는 것
 - 시장경제에서는 국내외적으로 자유로운 교역이 보장됨
 - 사람들 사이에 상품의 교환이 이루어지는 것은 이를 통해 서로 이득을 얻을 수 있기 때문
- 마찬가지로 국가 간에 이루어지는 교역에서도 두 국가 모두 이득을 얻게 됨

④ 시장경제의 효율성

- 가격기구의 역할에서 찾을 수 있음
 - 가격이 자원배분 과정, 즉 무엇을, 어떻게, 누구를 위해 생산할 것인가를 결정하는 과정에서 핵심적인 역할을 한다는 데서 효율성이 나오는 것

⑤ 시장경제의 한계점

- 시장경제라고 해서 언제나 가격기구가 제대로 기능하는 것은 아님
 - 상황에 따라 가격이 아닌 배급에 의해 자원이 배분되는 경우도 있음
 - 가격기구를 활용할 수 없는 데서 오는 어느 정도의 비효율성을 감수해야 할 경우도 있음
- 시장경제에서 상품은 그것에 대해 가장 많은 돈을 지불할 용의가 있고 그렇게 할 능력이 있는 사람의 수중에 들어가게 됨
- 이것은 효율성의 측면에서 바람직할지 몰라도 공평성의 측면에서는 문제가 있을 수 있음

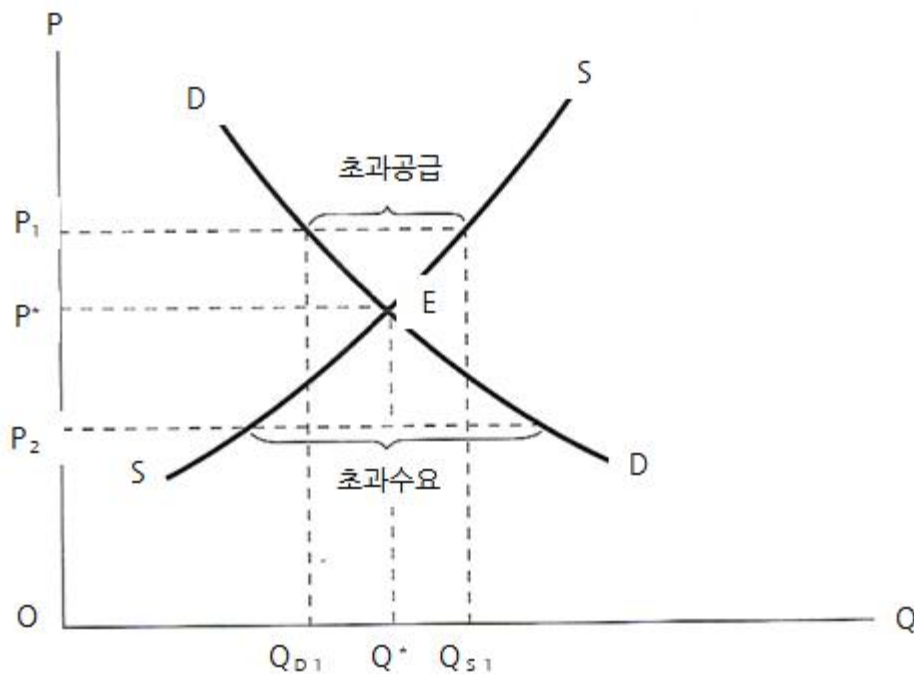
⑥ 시장가격

- 애덤 스미스(A. Smith)는 가격기구의 역할을 보이지 않는 손(Invisible hand)이라고 하였음
- 가격이 수행하는 역할 중 가장 중요한 것은 경제주체들 사이에 신호를 전달해주는 일임
- 어떤 재화의 가격 상승은 기업들로 하여금 그것을 더 많이 생산할 경제적 유인을 가져다 줌
- 노동의 가격이나 자본의 가격은 그것들의 공급자가 얼마나 많은 소득을 얻게 될 것인지를 결정해 줌

⑦ 시장의 균형가격

- 초과공급 : 공급량이 수요량을 초과하는 상태
- 초과수요 : 수요량이 공급량을 초과하는 상태
- 균형가격 : 수요량과 공급량을 일치시키는 시장가격, P^*
- 균형 거래량 : 수요자와 공급자가 만나는 시장가격에서의 거래량, Q^*

○ 참고 : 시장의 균형 그래프



출처 : 이준구(2014). 미시경제학. 문우사

1. 경제이론의 의미

1) 미시경제이론(Microeconomics)

- 국민경제에서 각 경제주체들이 어떠한 동기로 행동하는가
- 행위의 결과로 결정되는 재화와 서비스의 가격과 수량은 어떻게 결정되는가

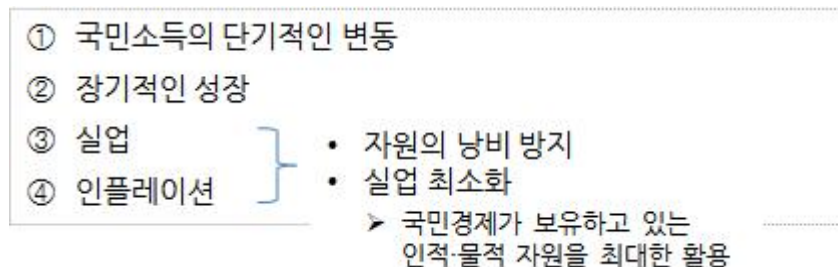
① 분석의 기본 단위 - 개별경제주체

- 주어진 제약조건 아래서 가계는 효용을 극대화하고, 기업은 이윤을 극대화하는 최적 행위(Optimization behavior)를 분석하는 것
- 서로 의존하며 구성하고 있는 경제의 법칙성을 해명하는 것이 미시경제이론의 목적

2) 거시경제이론(Macroeconomics)

- 개별경제주체들이 모인 총체적 경제 전체를 분석함
- 경제 전체에서 개별 산업이 차지하는 비중
- 가격과 물가 상승과의 상관관계
- 산업의 고용량, 산업의 호·불황 상태 등에 관심을 가짐

① 거시경제이론의 분석 대상(4 Topics)



- 물가를 안정적으로 유지시켜 국민경제를 계속하여 성장시킬 수 있는 방안을 연구함

② 거시경제이론과 미시경제이론의 관계

- 단순한 미시경제적 질서나 미시경제이론의 합이 모여서 거시경제이론을 특징짓는 것은 아님

3) 경제이론의 현상 분석

① 실증적 분석(Positive statements)

- 현실이 어떠하다는 증거(How the world "is")
- 재정적자는 실질금리를 상승시킬 것
- 최저임금의 상승은 비숙련 근로자의 실업률을 증가시킬 것

② 규범적 분석(Normative statements)

- 현실이 어떻게 되어야 함(How the world "ought to be")
- 사실 자체에 가치관 개입
- 담배에 세금을 부과해서 담배로 인한 질병의 치료와 예방에 사용해야 함
- 최저임금의 상승으로 인한 일자리의 감소보다 임금 상승의 혜택이 더 큼

2. 기본적인 경제모형

1) 경제학의 방법론(Scientific method, 과학적 방법론)

- ① 이론(Theory)의 구성
 - 정의(Definition)
 - 사용하는 용어나 개념에의 명확한 설명
 - 가정(Assumption, 假定)
 - 이론의 전제가 되는 기본 가정
 - ex) 국제무역에서 2국가, 2재화만 전제
 - 가설(Hypothesis)
 - 현실의 인과관계를 자료 수집하는 단계
 - ex) 각 국가의 물가와 통화량 자료 수집
 - 예측(Prediction)
 - 가정과 가설로부터 연역법을 사용하여 현실과의 인과관계를 유추하는 단계
 - 검증(Test)
 - 예측을 현실과 대비시킴으로써 이론의 타당성 여부를 확인하는 단계

2) 경제모형(Economics Models)

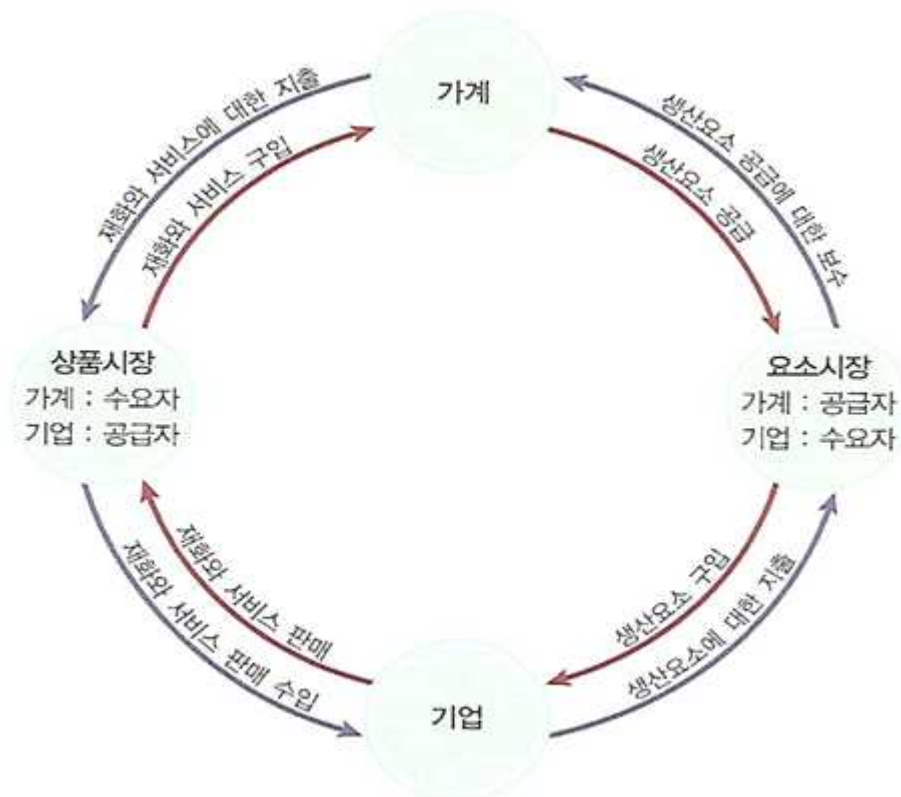
- ① 경제모형의 특징
 - 모든 경제모형들은 가정을 전제로 만들어짐
 - 경제학의 방법론을 통하여 이론을 만들어 낼 수 있음
 - 경제모형을 통하여 통화량의 증가와 물가 상승률의 관계를 정립하는 이론을 만들어 낼 수 있음
- ② 생산가능곡선
 - 한 나라의 경제가 주어진 생산요소와 생산기술을 사용하여 최대한 생산할 수 있는 산출물의 조합을 나타내는 곡선을 말함
 - 어느 한 시점에서 생산되는 재화 간의 교환비율로서, 생산가능곡선이 원점으로부터 밖으로 향하게 되면 일반적으로 경제성장을 이루는 것으로 봄

3) 경제순환모형도(The Circular-Flow Diagram)

- ① 경제순환모형도란?
 - 경제 전체에서 상품시장, 생산요소 시장, 그리고 시장 참여자들인 가계와 기업이 어떻게 서로 밀접하게 연결되어 있는지를 보여주는 경제순환모형임
 - 가계는 요소 시장에서 노동과 다른 생산요소를 제공하고 그 대가로 기업이 지불하는 임금과 기타 보수를 받음

- 상품시장에서 가게는 요소 시장에서 얻은 소득을 이용하여 기업이 판매하는 상품을 구입함
- 기업은 이러한 상품을 생산하기 위해 가게가 공급한 생산요소를 사용함

○ 참고 : 경제순환모형



- 시장 시스템은 가게와 기업의 역할을 조정하여 시장경제가 잘 유지되도록 만듦
- 현실 경제를 단순화한 것으로, 가게와 기업 이외의 경제주체인 정부, 금융 및 해외부문은 생략되어 있음
- 실제로 정부는 기업으로부터 상품을 구입하고, 안전한 사회를 보장하며, 실업수당 등을 가게에 지불함

1. 소비자의 경제학 기본 원리

1) 사람들은 어떻게 결정을 내리는가?

① 모든 선택에는 대가가 있다.

- 세상에 공짜 점심은 없음(There is no free lunch)
- 사람들은 상충성에 직면함(People Face Tradeoffs)
- 효율성(Efficiency)
 - 제한된 희소자원에서부터 최대의 효과를 얻는 것.

형평성 또는 공평성(Equity)

- 형평성 : 희소자원 활용 혜택을 사회구성원들에게 공정하게 분배하는 것
- 효율성(Efficiency) vs. 형평성(Equity)

② 선택의 대가는 그것을 얻기 위해 포기한 그 무엇이다.

- 어떤 행위와 관련해서 그것을 선택함으로써 인해 포기해야 하는 행위의 가치
 - The cost of something is what you give up to get it
- 기회비용(Opportunity cost)
 - 실제로 지출하지 않았다 해도 비용의 성격을 갖고 있음
 - 어떤 것을 선택할 때 포기된 여러 가지 중에서 가치가 가장 큰 것
 - 어떤 선택을 위해 포기했던 다른 것으로부터 얻을 수 있는 이득
 - 남아있던 선택 가운데서 최후의 가치 또는 최고의 가치

③ 합리적 판단은 한계적으로 이루어진다.

- 합리적인 사람
 - 합리적인 사람이란 목적을 달성하기 위해 체계적이고 계획적으로 최선을 다하는 사람
 - 합리적인 사람은 한계를 생각함
 - Rational people think at the margin
- 한계적 변화(Marginal changes)
 - 사람들이 이미 하고 있는 행동이나 가지고 있는 현재의 계획을 조금씩 바꾸어 적응하는 것
 - 한계적 변화란 사람들이 하고 있는 일의 맨 끝부분에서 일어나는 변화를 뜻함
 - 현재 진행 중인 행동에서 작은 변화
- 한계 이득(Marginal benefits)
 - 재화 한 단위가 주는 추가적인 이득
- 한계비용(Marginal cost)
 - 재화 한 단위에 들어가는 추가적인 비용
- 한계 이득 vs. 한계비용

④ 사람들은 경제적 유인에 반응한다.

- 경제적 유인
 - 사람들이 행동하도록 만드는 그 무엇을 말함
 - People Respond to Incentives

- 사람들은 이득과 비용을 비교해서 결정을 내림
 - 이득이나 비용의 크기가 변화하면 사람들의 행동도 변화함

2. 생산자, 정부의 경제학 기본 원리

1) 사람들은 서로 어떻게 상호작용을 하는가?

① 자유거래는 모든 사람을 이롭게 한다.

- Trade can make everyone better off
- 사람들은 서로 거래를 함으로써 보다 다양한 재화와 서비스를 가장 낮은 가격으로 구입할 수 있음

② 일반적으로 시장이 경제활동을 조직하는 좋은 수단이다.

- Markets are usually a good way to organize economic activity
- 시장경제에서는 경제 기획담당자가 결정할 사항들을 무수히 많은 기업과 가게들이 대신 결정
- 기업은 누구를 고용하고 무엇을 생산할 것인가를 스스로 결정
- 고전학과 애덤 스미스(Adam Smith)는 국부론(國富論, 1776)에서 가게와 기업들이 시장에서 상호작용하는 과정에서 마치 '보이지 않는 손'(Invisible hand)에 이끌리어 행동하여 바람직한 시장성가를 나타낸다는 것

- 경제학 목표 중 하나가 '보이지 않는 손'이 어떻게 작동하는지를 배우는 것

- '보이지 않는 손'이 경제활동을 조정하기 위해 사용하는 수단은 시장가격임

모든 개인은 정부의 권위적인 지도와 간섭보다는 각자의 자유로운 선택에 맡겨질 때 자신을 위한 최선의 결정을 내림

- 각 개인은 사적 이익을 추구하기 위해 활동하지만, 시장에 존재하는 '보이지 않는 손'이 사적 이익 추구 행위가 공동체 전체의 경제적 후생을 증진하도록 유도함

- 수요와 공급의 변화에 따른 가격의 자유로운 움직임을 제한하는 것은 '보이지 않는 손'의 조정기능을 제약하는 것과 같음

③ 경우에 따라 정부가 시장성가를 개선할 수 있다.

- Governments can sometimes improve market outcomes

- 시장실패(Market failure)

- 보이지 않는 손이 대부분 시장에서 자원을 효율적으로 배분함에도 불구하고 효율적이지 못한 자원배분 상태가 초래되는 경우

- 시장실패의 가장 큰 이유는 외부효과와 시장 지배력 때문임

- 외부효과(Externality) : 한 사람의 행위가 제삼자의 경제적 후생에 영향을 미치는 현상 (예) 환경오염

- 시장 지배력(Market power) : 한 사람 또는 소수의 사람들이 시장가격에 대해 임의로 영향을 미칠 수 있는 힘

(예) 동네 우물

2) 국가 경제는 어떻게 작동하는가?

① 한 나라의 생활수준은 그 나라의 생산능력에 달려있다.

- A country's standard of living depends on its ability to produce goods and services
 - 국민 생활수준의 변화는 거의 모든 경우 국가 간 생산성의 차이
 - 한 사람이 한 시간 일해서 만들어낼 수 있는 재화와 서비스의 양의 차이에 기인함
- ② 통화량이 지나치게 늘면 물가는 상승한다.
- Prices rise when government prints too much money
 - 인플레이션(Inflation) : 물가수준의 전반적인 상승 현상
 - 정부가 통화량을 크게 늘리면 화폐가치가 떨어질 수밖에 없음
 - 높은 물가 상승률, 지속되는 물가 상승 등 그 근처에는 통화량의 증가가 있음
- ③ 단기적으로는 인플레이션과 실업 사이에 상충관계가 있다.
- Society Faces a Short-Run Tradeoff between Inflation and Unemployment
 - 물가를 안정시키려는 것은 실업을 유발할 수 있음
 - 필립스 커브(Phillips Curve) : 인플레이션과 실업의 단기적 상충관계를 나타낸 것임
-

1. 수요, 수요량, 수요의 법칙

1) 개요

① 수요(Demand)

소비자가 그 재화나 서비스를 구매하고자 하는 욕구
수요를 결정하는 변수는 제품의 시장가격임

② 수요량(Quantity demanded)

- 소비자들이 구입할 의사와 능력이 있는 재화의 양
- 어떤 일정 기간 동안의 구매의 흐름(유량, flow)

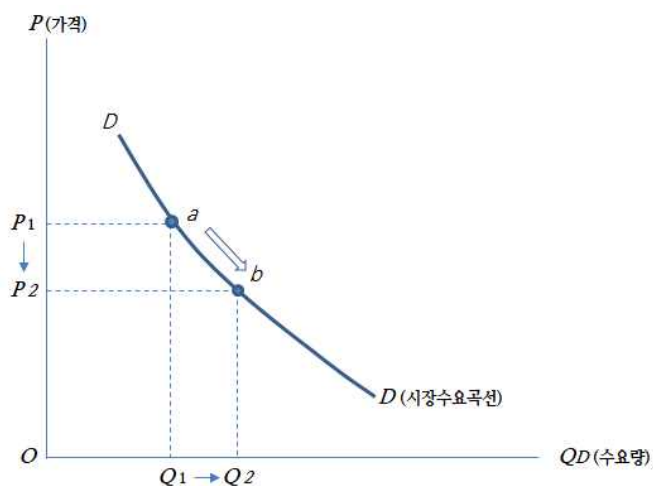
③ 수요의 법칙(Law of demand)

- 다른 조건이 같을 때 어떤 재화의 가격이 상승하면 그 재화의 수요량은 감소함
- 가격과 수요량 사이에는 (-) 관계가 존재한다.

④ 수요곡선(Demand curve)

- 재화의 가격과 그 재화의 수요량 사이의 관계를 나타내는 곡선
- 재화와 수요량은 우하향(-) 관계를 나타냄
- 가격이 상승하면 수요량은 감소하므로 수요곡선은 우하향 함
- 수요곡선이 우하향하는 것은 가격이 낮을수록 수요량이 증가하기 때문임
- 다른 조건이 같다면(Other things equal)이 전제됨

○ 참고 : 시장수요곡선



2) 수요를 결정하는 요인

① 시장가격(Market price)

- 수요의 법칙이 적용됨
- 점의 이동으로서, 수요곡선상의 이동이 발생함
- 해당 재화의 시장가격이 증가하면 수요량이 감소함

- 해당 재화의 시장가격이 감소하면 수요량이 증가함
- ② 다른 재화 가격(Prices of related goods)
 - 대체재(Substitute goods)
 - 다른 재화와 대체, 즉 바꿀 수 있는 성질이 있는 재화
 - 다른 재화의 가격이 오른다면 내가 수요하려고 하는 재화에 대한 수요량은 증가함
 - 보완재(Complementary goods)
 - 다른 재화와 같이 수요해야 하는 성질이 있는 재화
 - 다른 재화의 가격이 오른다면 내가 수요하려고 하는 재화에 대한 수요량은 감소함
 - 독립재
 - 다른 재화와 수요에 관한 상관성이 없거나 적은 재화
 - 다른 재화의 가격이 오른다고 해도 내가 수요하려고 하는 재화에 대한 수요량은 불변임
- ③ 소비자의 소득수준(Income)
 - 정상재(Normal goods)
 - 열등재(Inferior goods)
 - 소비자의 소득이 증가함에 따라 정상재의 수요는 증가함
 - 소비자의 소득이 증가함에 따라 열등재에 대한 수요는 감소함
- ④ 소비자들의 기호(Tastes)
 - 취미나 취향, 인기 품목 등을 의미함
 - 기호의 변화는 수요 곡선에 영향을 미침
- ⑤ 미래에 대한 기대(Expectations)
 - 미래에 대한 기대가 크다면 수요 곡선을 오른쪽으로 이동시킴
 - 미래에 대한 기대가 작다면 수요 곡선을 왼쪽으로 이동시킴
- ⑥ 구매자들의 수(Number of buyers)
 - 구매자들의 수가 많다면 수요 곡선을 오른쪽으로 이동시킴
 - 구매자들의 수가 적다면 수요 곡선을 왼쪽으로 이동시킴
- ⑦ 인구 규모와 인구구성
 - 인구가 밀집되어 있다면 수요 곡선을 오른쪽으로 이동시킴
 - 인구가 희소하다면 수요 곡선을 왼쪽으로 이동시킴
- ⑧ 소비자들 간의 소득분포
 - 소비자들의 평균 소득분포가 높다면 수요 곡선을 오른쪽으로 이동시킴
 - 소비자들의 평균 소득분포가 낮다면 수요 곡선을 왼쪽으로 이동시킴

3) 수요곡선의 이동(Shifts in the Demand Curve)

- 재화의 수요에 영향을 미치는 가격 이외의 다른 변수가 변하면 수요곡선 이동
- 가격의 변화는 수요곡선을 이동시키는 것이 아니라 수요곡선상의 변화임
- 수요의 증가 요인은 수요곡선을 오른쪽으로 이동시킴
(Shifts the demand curve to the right : an increase in demand)
- 수요의 감소 요인은 수요곡선을 왼쪽으로 이동시킴
(Shifts the demand curve to the left : a decrease in demand)

2. 수요의 탄력성

1) 탄력성의 개념

- 경제에는 무수히 많은 현상들이 원인과 결과로 연결되어 있음
- 원인 변수에 대해 결과변수가 얼마나 민감하게 반응하는가를 나타내는 지표를 탄력성이라고 함
- 원인 변수와 결과변수의 예
 - 가격과 공급량
 - 가격과 수요량
 - 소득과 수요량

① 수요의 가격탄력성(Price elasticity of demand)

$$e_p = -\frac{\text{수요량의 변화율}}{\text{가격의 변화율}} = -\frac{\frac{\Delta Q}{Q}}{\frac{\Delta P}{P}} = -\frac{\Delta Q}{Q} \times \frac{P}{\Delta P} = -\frac{\Delta Q}{\Delta P} \times \frac{P}{Q}$$

- 밀접한 대체재의 존재(Availability of Close Substitutes)
 - 어느 재화에 밀접한 대체재가 있으면 그 재화 수요의 가격탄력성은 탄력적임
 - 어느 재화에 밀접한 대체재가 없다면 비탄력적임
- 필수품과 사치품(Necessities versus Luxuries)
 - 필수품에 대한 수요는 비탄력적임
 - 사치품에 대한 수요는 탄력적임
- 시장의 범위(Definition of the Market)
 - 재화의 범위가 좁을수록 대체재를 찾기 쉽기 때문에 넓게 정의된 재화의 수요에 비해 더 탄력적임
- 시간의 차원(Time Horizon)
 - 시간을 길게 잡을수록 수요는 더 탄력적이 됨

② 수요의 소득탄력성(Income elasticity of demand)

- 소비자들의 소득이 변할 때 수요량이 어떻게 변화하는지를 측정하기 위한 탄력성

$$e_y = \frac{\text{수요량의 변화율}}{\text{소득의 변화율}} = \frac{\frac{\Delta Q}{Q}}{\frac{\Delta Y}{Y}} = \frac{\Delta Q}{Q} \times \frac{Y}{\Delta Y} = \frac{\Delta Q}{\Delta Y} \times \frac{Y}{Q}$$

③ 수요의 교차탄력성(Cross-price elasticity of demand)

- 한 재화의 가격이 변할 때 다른 재화에 대한 수요가 어떻게 변화하는가를 측정하기 위한 탄력성

$$e_{xy} = \frac{\text{재화1(X)수요량의 변화율}}{\text{재화2(Y)가격의 변화율}} = \frac{\frac{\Delta Q_x}{Q_x}}{\frac{\Delta P_y}{P_y}} = \frac{\Delta Q_x}{Q_x} \times \frac{P_y}{\Delta P_y} = \frac{\Delta Q_x}{\Delta P_y} \times \frac{P_y}{Q_x}$$

④ 중간점 계산법(The midpoint method)

- 변화 전의 점과 변화 후의 점의 평균값을 기준으로 사용함
- 가격 변화 방향에 관계없이 동일한 탄력성 값을 얻음

$$\begin{aligned} e_{xy} &= - \frac{\text{재화1(X)수요량의 변화율}}{\text{재화2(Y)가격의 변화율}} = - \frac{\frac{\Delta Q}{\frac{Q_1 + Q_2}{2}}}{\frac{\Delta P}{\frac{P_1 + P_2}{2}}} = - \frac{\Delta Q}{\Delta P} \times \frac{\frac{P_1 + P_2}{2}}{\frac{Q_1 + Q_2}{2}} \\ &= - \frac{\Delta Q}{\Delta P} \times \frac{(P_1 + P_2)}{(Q_1 + Q_2)} \end{aligned}$$

- ⑤ 총수입과 수요의 가격탄력성
(Total Revenue and Price Elasticity of Demand)
- 총수입(Total revenue) = $P \times Q$
 - 재화의 가격에 판매량을 곱한 수치
- 수요의 가격탄력성 < 1
 - 가격 상승하면 총수입 증가, 가격 하락하면 총수입 감소
- 수요의 가격탄력성 > 1
 - 가격 상승하면 총수입 감소, 가격 하락하면 총수입 증가
- 수요의 가격탄력성 = 1
 - 가격이 변해도 총수입은 불변

1. 공급, 공급량, 공급의 법칙

1) 개요

① 공급(Supply)

- 생산자가 재화나 용역을 판매하고자 하는 의도
- 공급을 결정하는 변수는 제품의 시장가격임

② 공급량(Quantity Supplied)

- 판매자가 팔 의사와 능력이 있는 수량
- 어떤 일정 기간 동안의 구매의 흐름(유량, Flow)

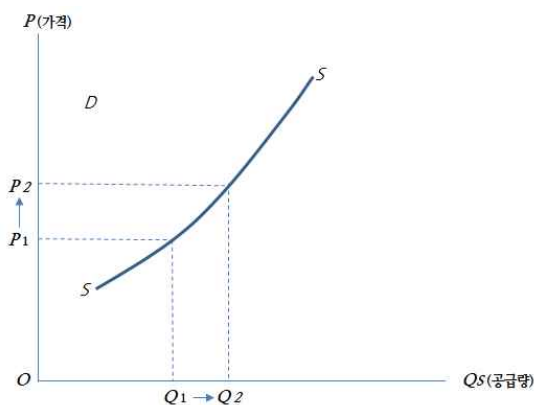
③ 공급의 법칙(Law of supply)

- 다른 조건이 불변일 때 어느 재화 가격이 상승하면 그 재화의 공급량이 증가함
- 가격과 공급량 사이에는 (+) 관계가 존재함

④ 공급곡선(Supply curve)

- 재화의 가격과 그 재화의 공급량 사이의 관계를 나타내는 곡선
- 재화와 공급량은 우상향(+) 관계를 나타냄
- 가격이 상승하면 공급량은 증가하므로 공급곡선은 상향함

○ 참고 : 시장공급곡선



2) 공급을 결정하는 요인

① 시장가격(Market price)

- 공급의 법칙이 적용됨
- 점의 이동으로서, 공급곡선상의 이동이 발생함
- 해당 재화의 시장가격이 증가하면 공급량이 증가함
- 해당 재화의 시장가격이 감소하면 공급량이 감소함

② 다른 재화 가격(Prices of related goods)

- 대안적 생산물

- 주어진 기술 수준, 원재료를 가지고 두 가지 이상의 재화를 만드는 것이 가능한 경우
- 두 재화 가운데 시장가격이 높은 것에 대한 공급이 증가됨
- 두 재화 가운데 시장가격이 낮은 것에 대한 공급이 감소됨

③ 생산요소가격의 변화(Input prices)

- 재화의 생산에 투입되는 요소가격과 반대 방향으로 변함
- 노동의 임금이 상승하면 공급은 위축됨

④ 기술 수준(Technology)

- 발견, 발명
- 노동 생산요소 절감
- 생산, 판매비용 감소
- 공급 증가

⑤ 기업의 목표(Aim of firm)

- 제4의 생산요소로 일컬어짐
- 기업의 목표 이외에 기업가 정신을 들 수 있다.
- 기업윤리
- 제품의 질적 향상

⑥ 미래에 대한 기대(Expectations)

- 미래에 대한 기대가 크다면 공급을 증가시킴
- 미래에 대한 기대가 작다면 공급을 감소시킴

⑦ 판매자들의 수(Number of sellers)

- 판매자들의 수가 많다면 공급 곡선을 오른쪽으로 이동시킴
- 판매자들의 수가 적다면 공급 곡선을 왼쪽으로 이동시킴

3) 공급곡선의 이동(Shifts in the Supply Curve)

- 재화의 공급에 영향을 미치는 가격 이외의 다른 변수가 변하면 공급곡선 이동시킴
- 가격의 변화는 공급곡선을 이동시키는 것이 아니라 공급곡선상의 변화임
- 공급의 증가 요인은 공급곡선을 오른쪽으로 이동시킴
(Shifts the supply curve to the right : an increase in supply)
- 공급의 감소 요인은 공급곡선을 왼쪽으로 이동시킴
(Shifts the supply curve to the left : a decrease in supply)

2. 공급의 탄력성, 수요와 공급 탄력성의 응용

1) 공급의 탄력성

- ① 공급의 가격탄력성(Price elasticity of supply)

$$E_p = - \frac{\text{공급량의 변화율}}{\text{가격의 변화율}} = \frac{\frac{\Delta Q}{Q}}{\frac{\Delta P}{P}} = \frac{\Delta Q}{Q} \times \frac{P}{\Delta P} = - \frac{\Delta Q}{\Delta P} \times \frac{P}{Q}$$

② 공급의 탄력성과 결정 변수(The price Elasticity of Supply and Its Determinants)

- 생산량의 신축적인 조절
 - 책, 자동차, TV 등 공산품은 공급이 탄력적임
 - 해변에 인접한 택지는 비탄력적임
- 분석 대상 기간
 - 단기보다는 장기의 공급이 더 탄력적임

2) 수요, 공급, 탄력성에 관한 세 가지 응용 사례

① 농업의 입장에서 볼 때 좋은 소식이 농부들에게는 나쁜 소식이 될 수 있을까?

(Can Good News for Farming Be Bad News for Farmers?)

- 농업에서의 기술진보가 발생되었다고 가정
- 다수확 품종 개량, 농기구의 개발, 각종 영농기술의 발전
- 농업에서의 공급과 수요는 비탄력적임
- 기술진보로 인해 공급곡선은 오른쪽으로 이동할 것임
- 시장가격은 대폭으로 하락할 것임
- 거래량은 소폭으로 증가할 것임
- 결국 농부의 총수입은 기술진보 이전보다 감소됨

② 석유수출국기구가 고유가 유지에 실패한 이유는 무엇일까?

(Why Did OPEC Fail to keep the Price of Oil High?)

- 석유수출국기구는 담합을 하는 연합체임
- 원유에 대한 독점력을 가지고 있으므로 가격을 비싸게 책정할 수 있음
- OPEC에 가입한 모든 국가들이 가격을 비싸게 책정한다면 원유 수입국들은 단기적으로는 어쩔 수 없이 수요를 거의 줄이지 못하고 반응할 것임
- 장기적으로 비싼 가격이 지속된다면 원유 수입국들은 수요를 줄일 수 있는 방안을 찾을 것임
- 대체에너지의 연구 및 개발을 서두를 것임
- 비축유를 충분히 모으거나, 사용할 것임
- 에너지 절감 정책, 효율 정책을 최대한 홍보, 시행할 것임

③ 마약퇴치 정책으로 인해 마약 관련 범죄는 증가할까, 감소할까?

(Does Drug Interdiction Increase or Decrease Drug-Related Crime?)

- 마약의 공급 루트를 차단하는 경우
 - 마약의 공급을 억제한다면 공급곡선은 왼쪽으로 이동함
 - 마약 가격이 상승함
 - 마약 거래량은 감소함

- 마약 가격의 상승폭과 마약 거래량의 감소 폭을 비교하기 어려우므로 마약 시장 규모의 증감 여부를 파악하기 어려움
 - 마약사범 정신 교화 훈련을 하는 경우
 - 마약사범에게 정신 교화 훈련을 시킨다면 수요곡선이 왼쪽으로 이동함
 - 마약 가격이 하락함
 - 마약 거래량도 감소함
 - 마약 가격의 하락과 마약 거래량의 감소를 통해 마약 시장 규모의 감소를 파악할 수 있으므로 보다 효율적임
-

1. 가격상한제의 개념

1) 개요

- 가격상한제 또는 최고가격제(Price ceilings)라고 함
- 재화들에 대하여 일정 가격 이상으로는 팔 수 없도록 하는 것

2) 가격 상한 제도에서 가격 이외의 배분 방법

① 선착순 제도

- First-come-first-served
- 상점에 먼저 온 소비자에게 먼저 판매하는 방식
- 형평성(공평성)에 근거한 배분 방법으로 여겨짐

② 판매자의 선호에 따른 배분

- Seller's preference
- 상점 주인의 자의에 따라 특정 계층, 친분에 따라 부족한 재화를 할당, 배분하는 방법

③ 중앙정부의 선호

- Central authority's preference에 따른 배분
- 중앙정부가 부족한 재화를 소비자들에게 공평하게 배분하기 위해 표(Coupon)를 발행하는 방법

④ 배분 방법 채택 이유

- 부족한 공급량을 다수의 구매자들에게 배분하기 위해서는 시장가격이 상승되어야만 함
 - 법으로 금지되어 있으므로 가격기구는 자원배분의 기능을 수행하지 못하게 됨
 - 가격 이외의 다른 배분방법이 채택되어야 함

2. 가격상한제의 경제적 효과

1) 가격상한제의 실효성

① 가격 상한의 설정이 시장가격(평균 가격)보다 높은 경우

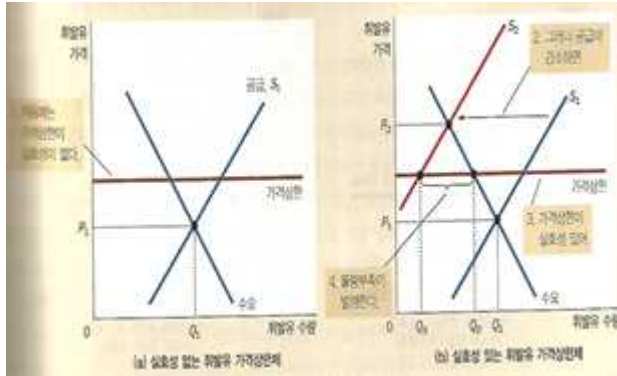
- 인플레이션의 문제를 가져오게 됨
 - 초과공급의 문제에 직면하게 됨
 - 가격상한제의 목적은 물가 상승을 억제하는 것임
- 이 경우의 가격상한제는 실효성이 없음

② 가격 상한의 설정이 시장가격(평균 가격)보다 낮은 경우

- 물가 하락에 기인하게 됨
- 초과수요의 문제에 직면하게 됨
- 초과수요의 폭이 작거나, 참을 수 있는 정도가 됨
- 가격상한제 목적은 물가 상승을 억제하는 것이므로 실효성이 있음
- 가격상한제는 소비자들을 보호하려는 취지도 있으며, 만족됨

→ 이 경우의 가격상한제는 실효성이 있음

○ 참고 : 가격상한제가 있는 휘발유 시장



2) 임대시장

① 임대시장의 단기 효과

- 임대시장에서의 임대료 규제는 큰 의미가 있음
- 건물 임대뿐 아니라 학생들의 자취, 하숙 등도 포함됨
- 가격상한제로서의 규제는 임대료를 하락시키는 것임

○ 단기 임대시장의 공급

- 완전 비탄력적 또는 매우 비탄력적 공급임

○ 단기 임대시장의 수요

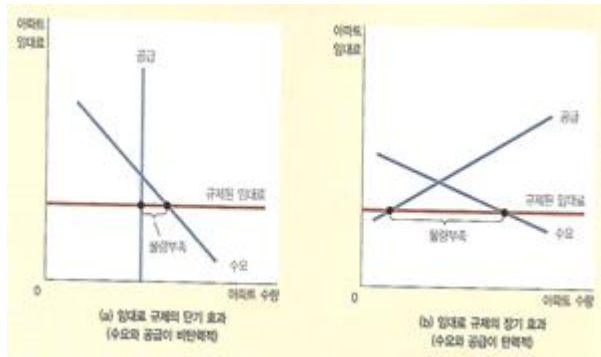
- 비탄력적인 수요를 보임

- 단기 임대료 규제 이후 임대료가 안정적으로 하락되게 됨
 - 단기 임대료 규제 이후 초과수요의 문제에 직면함
 - 초과수요의 폭이 작거나, 참을 수 있는 정도가 됨
- 임대료 규제의 단기 효과는 실효성이 있음

② 임대시장의 장기 효과

- 공급자 입장에서는 단기적인 임대 수입 감소는 참을 수 있어도 지속적인 임대 수입 감소는 기피하고자 할 것임
 - 장기 임대시장의 공급은 단기에 비해 보다 탄력적이 될 것임
 - 수요자 입장에서는 지속적인 임대료 하락은 좋은 유인이 됨
 - 장기 임대시장의 수요는 보다 탄력적인 수요를 보임
 - 장기 임대료 규제 이후 임대료는 지속적으로 유지시키게 됨
 - 공급자들은 임대 공급에 따른 질적 개선을 하지 않음
 - 초과수요의 폭이 매우 커지게 됨
- 임대료 규제의 장기 효과는 실효성이 없거나 적음

○ 참고 : 임대료 규제의 단기 효과와 장기 효과



3) 가격상한제(최고가격제)에 대한 평가(Evaluating Pricing Control)

① 임대료 규제

- 임대료는 낮아지는 장점이 있음
- 임대주택 집주인의 주택 유지·보수 노력을 저해함

② 임대료 보조금

- 저소득층 가구를 돕는 수단으로 사용됨
- 주택 부족 현상을 야기하지 않음

1. 가격 하한제의 개념

1) 가격 하한제(Price floors)

- 재화들에 대하여 일정 가격 이하로는 팔 수 없도록 하는 것
- 최저가격법(Minimum-price maintenance law), 최저가격제
- 공정거래법(Fair-trade law)
- 최저임금법(Minimum wage law)

2) 최저임금제(The Minimum wage)

(1) 최저임금제의 개념 및 제정

- 최저임금은 고용자가 피고용인을 저임금으로 부리는 착취를 막기 위해 국가에서 정한 노동자에게 지급해야 할 최소한의 임금을 말함
- 각 나라는 자국의 법과 규정에 의해 최저임금을 정하고 있음
 - 대부분의 선진국들은 법으로 규정하고 있으나 많은 개발도상국들은 그렇지 못함
- 최저임금제의 처음 시행은 1894년 뉴질랜드 정부에 의해 시행됨
 - 미국이 1938년, 프랑스가 1950년, 영국이 1999년에 도입함
- 대한민국은 1986년에 최저임금법을 제정함
 - 1988년부터 본격적으로 최저임금제를 시행함

(2) 최저임금의 결정

- 최저임금위원회가 10일간 최저임금안을 고시함
 - 노사단체가 의견을 수렴함
 - 노사 간에 아무런 이견이 제기되지 않고 수용함
- 노동부가 최저임금을 최종 결정하고 고시함

(3) 최저임금제의 시행

- 최저임금법에 따르면 노동부 장관은 매년 3월 31일까지 최저임금위원회에 다음 연도 임금을 심의 요청해야 함
- 최저임금위원회에서는 심의 요청을 받은 날로부터 90일 이내에 이를 심의·의결하여 노동부 장관에게 제출해야 함
- 노동부 장관은 10일간의 최저임금안 고시를 통해 노사의 의견을 듣고 이의 제기가 없다면 8월 5일까지 최저임금을 결정·고시함
- 최저임금은 1월 1일부터 12월 31일까지 전 사업장에 적용됨

(4) 최저임금의 적용

① 적용 대상

- 근로자를 포함하는 모든 사업과 상시 1인 이상 근로자를 고용하는 사업장에 적용되는 임금
 - 임시직, 일용직, 시간제 근로자도 포함됨
 - 취업기간이 6개월을 경과하지 아니한 18세 미만 근로자는 시간급 최저임금액의 90%가 적용될 수 있음

② 예외 적용 대상 및 범위

- 장애인, 수습근로자, 훈련생, 감시 및 단속적 근로자
- 사용주가 노동부 장관의 적용 제외 인가를 받은 경우에 한해서 최저임금의 적용 대상에서 제외할 수 있음
- 최저임금액에 미달하는 임금을 정한 근로계약은 그 부분에 한하여 무효가 됨
 - 최저임금액과 동일한 임금을 지급하여야 함

③ 최저임금의 미달 여부 제외 항목

- 매월 1회 이상 정기적으로 지급되지 않는 임금
- 상여금, 체력단련비 등
- 연·월차 수당, 유급 휴일, 연장·야간 근로 수당, 일·숙직 수당
- 생활보조적 또는 복리후생 목적으로 지급되는 수당
- 예) 가족수당, 통근수당, 급식비 등

(5) 최저임금 위반

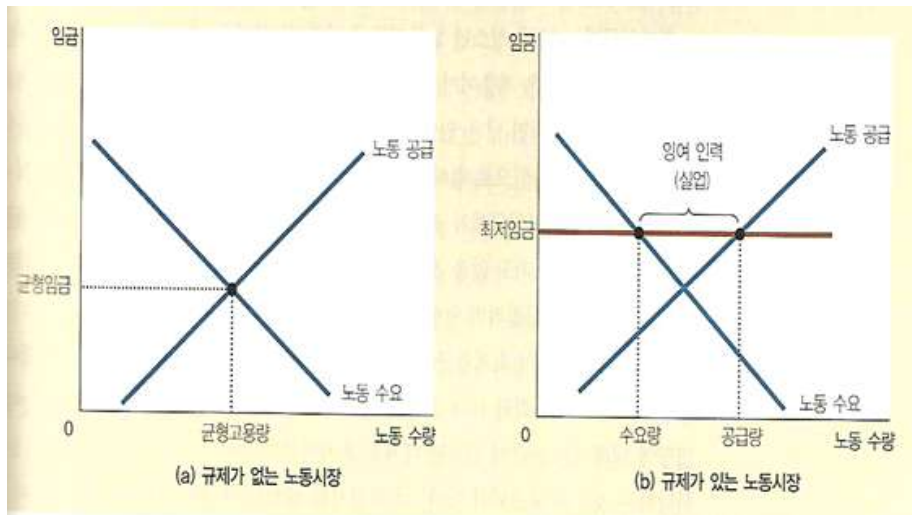
- 3년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금이 부과될 수 있음
- 최저임금 미적용 시 관할 노동부 근로 감독과에 진정제기하면 추후에 미달 금액을 받을 수 있음
- 임금채권 소멸시효가 3년이므로 진정제기는 반드시 3년 안에 해야 함

2. 가격 하한제의 경제적 효과

1) 규제가 없는 노동시장

- 비숙련·저기능 노동자가 최저임금을 보장받지 못하고 있는 노동시장의 경우
 - 최저임금이 적용되기 이전에는 두 시장이 모두 균형 수준에서 임금이 결정됨
- 최저임금제도 실시 후, 최저임금을 적용받지 못함
 - 균형 임금보다 낮은 임금을 받게 됨

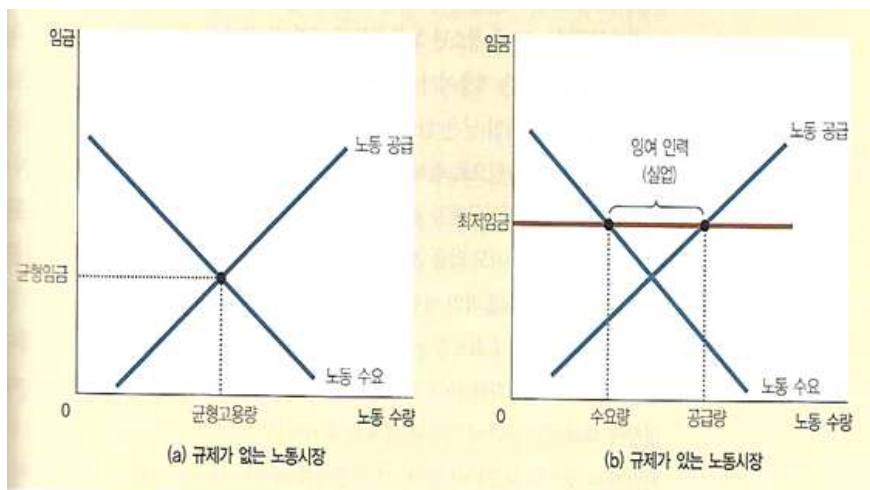
○ 참고 : 최저임금제가 노동시장에 미치는 효과



2) 규제가 있는 노동시장

- 최저임금법의 시행으로 정부가 최저임금을 설정·적용하는 경우
 - 노동자의 임금이 상승됨
 - 고용주의 노동에 대한 수요가 감소됨
 - 노동자의 노동 공급이 증가됨
 - 고용되는 노동자의 수가 감소됨
- 최저임금제도에서는 고용되기를 원하지만 고용되지 못하는 잉여노동자(실업자)가 발생함
 - 법정 최저임금 이하의 임금을 받고도 고용될 용의가 있음
 - 최저임금이 적용되기 어려운 곳에서 직장을 구하게 됨

○ 참고 : 최저임금제가 노동시장에 미치는 효과



3) 최저임금제의 문제점

- 노동자들의 생산성에 차이가 있음을 인정해야 함
- 고용주가 관찰 가능하다면 고용주는 최저임금제도에서 유능한 노동자를 고용하려 할 것임

- 저기능 노동자들은 직장을 잃게 됨
- 이때 발생하는 실업자는 낮은 기능의 노동자로 구성되기 때문임
- 저기능·저임금 노동자의 복지 향상이라는 최저임금제도의 본래 목적과는 반대로, 이들의 고용기회 감소로 나타날 수도 있음
- 노동시장은 경쟁 상태에 있음이 전제되므로 노동 수요와 공급, 제도적 요인에 대한 고찰이 필요함

4) 가격 하한제에 대한 평가(Evaluating Pricing Control)

(1) 최저임금제

- 일부 근로자들의 소득은 증가하게 됨
- 비숙련·저기능 근로자들은 일자리를 잃게 됨

(2) 임금보조제도

① 근로소득세 환급 제도

- 연말정산을 통해 세금 환급을 통해 임금을 보조해주는 제도

② 빈곤층 소득보조(생활보호 제도)

- 기초수급대상자를 선정하여 소득의 일부를 지원해주는 제도

③ 현물 보조정책

- 현금이 아닌 현물로 보조지원을 해주는 경우
 - 쌀, 라면, 생수, 옷 등 필요한 재화를 충당해 주는 정책

④ 의료 보험 제도

- 사회보장제도의 의료 서비스 제도를 국민으로서 누리게 하는 것

⑤ 부(負)의 소득세(Negative income tax)

- 고소득자에게는 세금을 징수함으로써 부의 재분배효과 창출
- 저소득자에게는 보조금을 지급하는 것으로 보조를 해주는 것

1. 부정적 외부효과의 개념과 사례

1) 외부효과

(1) 외부효과의 개념

- 외부효과 또는 외부성이라고 함
- 한 사람의 행위가 제삼자의 경제적 후생에 영향을 미쳐야 함
- 그 현상에 대한 적절한 보상이 이루어지지 않아야 함

(2) 외부효과의 적용

- 현상에 대해서 부정적 또는 긍정적 효과가 발생함
- 부정적 외부효과에 대해서는 보상관계를 이루기가 매우 어려움
- 긍정적 외부효과에 대해서는 보상관계가 있음

2) 부정적인 외부효과

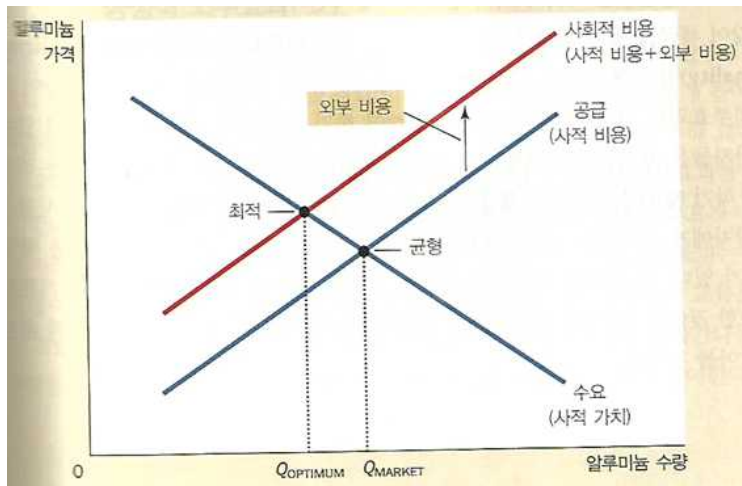
(1) 부정적 외부효과의 개념과 예

- Negative Externalities
- 외부불경제라고도 함
- 생산의 부정적인 외부효과로 인해 발생하는 경우가 많음
- 생산의 부정적인 외부효과는 비효율을 발생시킴
 - 자동차 배기가스(매연), 층간 소음, 벽간 소음(소음), 개 짖는 소리, 드럼 치는 소리 등

(2) 부정적 외부효과와 비효율성

- 생산과정에서 환경오염이 발생
- 사적 비용(Private Costs)
- 사회적 비용(Social Costs)
 - 사적 비용에 제삼자들이 치르는 비용을 더한 비용
- 외부불경제를 유발하는 행위의 사회적 비용(Social Costs)이 사적 비용(Private Costs) 보다 큼
 - 새로운 공급곡선에 반영되어야 함
- 외부불경제가 존재하는 경우 비효율이 발생하게 됨
 - 시장의 실패가 초래됨

○ 참고 : 환경오염과 사회적 최적



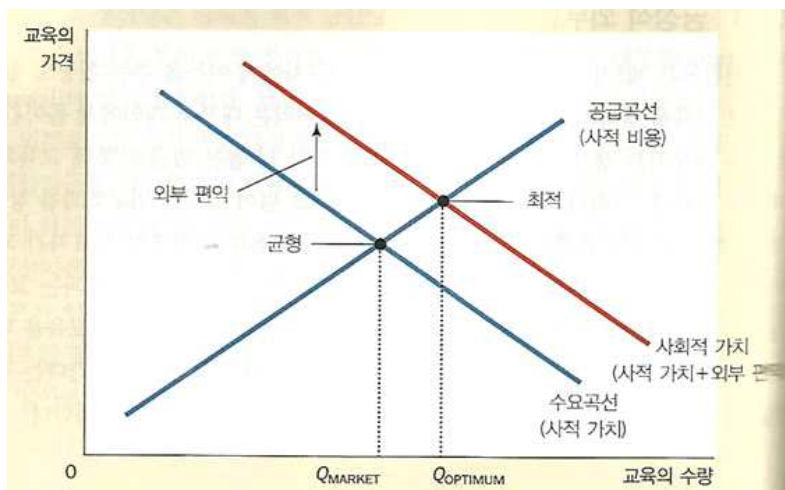
2. 긍정적 외부효과의 개념과 사례

1) 긍정적인 외부효과

(1) 긍정적 외부효과의 개념과 예

- Positive Externalities
- 외부경제라고도 함
- 소비의 긍정적인 외부효과로 인해 발생하는 경우가 많음
- 역사적 건물(아름다움 + 역사적 의미)
 - 신기술의 개발, 지식 창출, 교육 등

○ 참고 : 교육과 사회적 최적



(2) 기술 파급효과와 산업정책

① 기술 파급효과(Technology Spillover)

- 기술적 지식이나 디자인을 발견한 기업
- 해당 기업은 물론 그 기술을 활용할 수 있는 다른 기업

- 그 기업을 포함한 사회 전체에 이득을 주는 효과
 - ② 산업정책(Industrial Policy)
 - 기술 산업 촉진 효과가 큰 산업을 선별
 - 선별된 기업과 산업에 대한 정부의 지원 및 적극적인 개입
 - ③ 긍정적 외부효과와 비효율성
 - 교육에 대한 소비가 발생
 - 사적 비용(Private Costs)
 - 사회적 비용(Social Costs)
 - 사적 비용에 제삼자들이 치르는 비용을 더한 비용
 - 외부경제를 유발하는 행위의 사회적 비용(Social Costs)이 사적 비용(Private Costs)보다 작음
 - 새로운 수요곡선에 반영되어야 함
 - 외부경제를 유발하는 행위는 자유방임 상태에서 사회적 최적수준보다 과소 발생함
 - 외부경제가 존재하는 경우 비효율이 발생하게 됨
 - 시장의 실패가 초래됨
-

1. 외부효과에 대한 사적 해결책

1) 외부효과에 대한 대책

- 사적 대응으로서의 해결책
- 공공 정책으로서의 해결책
- 시장 기능을 활용한 정책수단
- 오염과 관련한 피구세 및 오염 배출권

2) 외부효과에 대한 사적 대응(Private Solutions to Externalities)

(1) 코즈의 정리(Coase Theorem)

- 외부효과를 다루는 데 있어서 경우에 따라서는 시장 기능이 매우 효과적일 수 있음
 - 민간경제의 주체들이 자원 배분 과정에서 아무런 비용을 치르지 않고 협상을 할 수 있다면, 외부효과로 인해 초래되는 비효율성을 시장에서 스스로 해결할 수 있다는 것임
- 예) 개 짖는 소리로 인한 분쟁
- 다음 단계로 넘어갈수록 점점 더 많은 비용이 발생하게 되므로, 비용이 없거나 적을 때 협상을 마치는 것이 중요함
 - 거래비용이라고 함
- 거래비용(Transaction costs)은 이해당사자들이 협상 과정을 통해 합의에 도달하는 과정에서 부담하는 비용을 의미함
 - 사적 대응이 항상 효과적이지 않을 수도 있음

2. 외부효과에 대한 공공정책

1) 외부효과에 대한 정책(Public Policies toward Externalities)

(1) 외부효과에 대한 정책

① 직접 규제(Regulation)

- 오염 문제 및 해결에 있어서 모든 오염을 없애고, 해당 문제를 해결하는 것은 불가능함
- 오염 방지의 비용과 편익을 비교하여 사회적으로 허용할 수 있는 수준의 오염 배출량을 결정하는 것이 합리적임
- 정부의 규제가 제대로 되려면 각 산업의 특성과 환경기술에 대한 지식이 필요함
 - 정부는 이에 대한 정보를 쉽게 얻을 수 없다는 문제가 있음
- 예방접종의 의무화를 하는 방법도 있음
- 오염물질 방출에 상한선을 설정하는 방법도 있음

② 피구세(Pigouvian Taxes)

- 원인 행위자에게 사회적 비용을 부담시킴
 - 외부화된 사회적 비용을 내부화하는 세금
- 부정적 외부효과를 시정하기 위해 고안된 세금
- 교정적 조세(Corrective tax)라고 함
- 개별 의사결정자들이 부정적 외부효과에서 비롯되는 사회비용을 감안하도록 유도하기 위해 고안된 조세임

- 피구세가 경제학자들에게 선호되는 이유
 - 같은 수준의 오염감소 효과라도 낮은 비용을 달성할 수 있다고 보기 때문임
- 오염물질 배출 권리에 가격을 부과하는 것과 마찬가지로
- 오염물질을 줄이는데 드는 비용이 작게 드는 공장일수록 오염물질을 크게 줄이려 할 것임
 - 사회적으로 오염물질을 줄이는데 들어가는 비용이 상대적으로 감소함
- 총량규제의 경우 일정 수준에 도달하면 더 이상 줄이려는 유인이 사라짐
 - 피구세의 경우 지속적인 오염수준의 감소 요인이 존재하게 됨
- 휘발유에 높은 세금이 부과되는 이유
 - 교통혼잡, 교통사고, 대기오염 등 자동차 운행이 초래하는 부정적 외부효과를 막기 위한 목적이 있음

③ 보조금(Subsidies)

- 보조금을 통해 사회적 최적과 사적 유인 동기를 일치시키는 외부효과에 대한 공공정책임
- 사회적 기여를 높이는 기업이나 산업에 보조금 지원을 해주는 방법으로 긍정적 외부효과를 장려해주는 정책으로 볼 수 있음

(2) 시장기능을 활용한 정책수단

① 오염 배출권 거래 제도(Tradable Pollution Permits)

- 오염물질 배출권을 시장에서 거래하도록 하는 제도
- 오염물질을 낮은 비용으로, 효과적으로 줄일 수 있는 기업은 배당된 배출권을 시장에서 판매하고자 할 것임
- 오염물질 감소에 높은 비용을 치러야 하는 기업은 차라리 배출권을 시장에서 구입하고자 할 것임
- 결과적으로 같은 양의 공해물질을 최소의 사회적 비용으로 줄일 수 있게 됨

(3) 피구세와 오염 배출권 거래의 동등성

- 피구세를 부과함으로써 오염에 대한 가격을 설정하고, 수요곡선에 의해 오염 배출량 결정하는 경우
- 정부가 오염 배출권의 수량을 정함으로써 오염 배출량을 결정하고, 수요곡선에 의해 오염 배출의 가격이 결정되는 경우
- 피구세를 부과하는 것이나 오염 배출권의 판매는 오염 배출량도 동일하며, 오염 배출 가격도 동일하게 나타남

(4) 외부효과 및 정책적 효율성에 관한 정리

- 시장에서 오직 수요자와 공급자만이 이해당사자라면 시장균형이 가장 효율적임
- 외부효과 발생 시 시장균형 평가는 제삼자의 경제적 후생도 고려해야 함
 - 시장의 '보이지 않는 손'은 자원을 효율적으로 배분하지 못함
 - 경우에 따라서는 사람들 스스로 외부효과의 문제를 해결하는 코즈의 정리를 따를 수도 있음
- 사람들 스스로 외부효과 문제를 해결하지 못할 때에는 정부가 개입함
- 정부가 개입하더라도 시장 기능을 완전히 무시해서는 안됨
 - 오히려 정부 역할은 외부효과의 원인이 되는 경제주체들의 행위가 초래하는 사회적 비용을

부담하게 하는 것이 되어야 함

- 사회적 비용의 내부화를 위한 정책수단이 중요함

1. 기업의 선택행위

1) 기업의 의미

- 일상생활에서 소비자가 구매하는 상품들을 만드는 주체임
- 기업(Firm)이란 조직은 생산활동을 거의 도맡아 수행함
- 개인에 의한 생산과는 다르게 기업에 의한 생산은 짧은 기간 내에 빠른 속도로 생산할 수 있는 장점이 있음

2) 기업의 존재 의의

(1) 거래비용의 절감

- 모든 거래에는 그것을 성사시키는데 따르는 비용이 들게 됨
 - 기업은 그러한 거래비용을 줄이는 역할을 함

(2) 규모의 경제

- 기업의 대량 생산에 있어서 생산수준이 높아짐에 따라 생산단가가 떨어지는 것을 규모의 경제라고 함
- 기업과 같은 생산활동의 주체가 대규모로 상품을 생산하는 체제를 갖춰야 비로소 규모의 경제를 충분히 활용할 수 있는 가능성이 열림

(3) 팀에 의한 생산의 이점

- 여러 사람들이 하나의 집단을 형성하여 공동으로 생산활동을 벌이는 것을 '팀 생산'(Team production)이라고 함
- 팀에 의한 생산이 갖는 효율성은 기업의 존재 의의 그 자체임

(4) 생산에 필요한 자원 조달

- 상품을 생산할 체제를 갖추기 위해서는 공장 부지의 확보, 기계설치 등 대규모 투자를 해야 함
 - 막대한 자금을 필요로 함
- 현대 경제에서 기업이란 조직이 유용성을 발휘할 수 있는 이유
 - 생산에 필요한 자원을 조달할 길이 열린다는 것임

3) 기업의 선택행위

(1) 생산의 중요성

- 생산의 개념은 광의와 협의로 나눌 수 있음
- ① 광의 : 인간의 효용을 증가시키는 모든 행동
- ② 협의 : 재화를 변형, 개선, 가공하여 용도가 다른 새로운 재화로 만드는 행위

(2) 생산의 주체

- 생산의 주체는 기업(Firm)으로 제품이나 서비스를 생산하는 경영체를 의미함
- 공장이나 창고, 상점 및 기타 영업용 건축물 등과는 구별됨
- 산업(Industry)은 제품을 생산하는 기업들의 집합체를 의미함

- 기업과 산업과의 관계
 - 개별 기업은 일정한 산업에 소속되어 있으므로 각 산업은 다수의 기업으로 구성됨

(3) 생산의 동기

- 기업의 목표는 이윤의 극대화임
- 이윤 극대화 가설이라고 함
- 이윤의 획득은 기업의 선택행위에서 매우 중요함
- 기업의 목표에서 다른 목표 못지않게 중요성을 가짐.
- 이윤이 생겨야 주주들에게 배당금을 지급할 수 있음
- 기업의 성장을 위한 투자 자금을 마련할 수도 있음
- 수입은 상품생산에서 소요된 비용을 뺀 나머지를 의미함

2. 기업의 구분

(1) 기업의 유형

① 개인기업(Proprietorship)

- 개인이 기업을 소유하여, 소유주가 기업의 모든 의사결정을 함
- 기업 경영 결과에 대해 무한책임을 지는 기업형태를 의미함
 - 무한책임이란, 기업의 손실에 대해 변제 한도가 기업 소유주의 전 재산을 포함하는 것을 의미함
- 장점 : 기업주가 그 회사를 완전히 지배하므로 창의력과 추진력을 가지고 사업체를 운영함
- 단점 : 자본조달 능력과 기업 경영능력이 제한되고, 그 기업에 대한 모든 책임을 기업주 혼자서 부담해야 함
 - 기업의 신축성이 제한됨
- 개인기업의 형태는 자영업(구멍가게, 주유소 등)에서 많이 나타남
- 기업의 규모를 확장할 때에는 합명회사 또는 주식회사의 형태를 띠게 됨

② 합명회사(Partnership)

- 2인 이상의 소유주가 기업을 소유하고 있는 형태를 의미함
- 소유주들 가운데 누구나 다른 소유주들을 구속할 수 있는 의사결정을 임의적으로 할 수 있음
 - 의사결정 결과에 대해서는 소유주 전체가 무한책임을 짐
- 장점 : 자본조달 능력과 기업 경영능력의 제한을 어느 정도 완화할 수 있음
- 단점 : 한 소유주가 그 회사에 출자한 액수가 아무리 적다고 할지라도 그 회사가 진 모든 부담에 대하여 다른 소유주와 마찬가지로 무한책임을 져야 함

③ 합자회사(Limited partnership)

- 무한책임이라는 단점을 보완하기 위해 무한책임 사원과 유한책임사원으로 구성되는 기업형태를 의미함
- 무한책임사원의 책임과 권한은 합명회사의 소유주와 같음
- 유한책임사원은 업무를 집행하지 않으며 회사의 채무에 대해서는 출자액 한도 내에서만 변제 책임을 짐

④ 주식회사(Corporation)

- 법인으로서, 그 자체의 인격을 가진 기업체를 의미함
- 주식회사의 소유주(주주)들은 기업의 경영 성과에 대하여 유한책임을 짐
- 회사 운영은 주주들이 선임한 이사회(Board of directors)가 경영진을 임명하고 그 경영진이 이사회의 감독하에 회사를 운영함
- 오늘날 가장 보편적이고 핵심적인 기업형태임
- 주식회사는 법인이므로 그것을 소유하는 자연인과는 별도로 여러 가지 인간적 행위(계약, 소송, 재산의 소유, 금전 대차 등)를 할 수 있음
- 소유주는 회사의 이윤으로부터 배당금(Dividend)을 받음
- 회사가 파산하면 그 회사가 진 부채에 대하여 유한책임(각자의 출자액 한도 내에서 지는 변제 책임)을 짐
- 장점은 독립된 법인이므로 주식을 소유하는 사람이 바뀌어도 계속성을 유지한다는 데 있음
- 주주들은 회사의 부채에 대하여 자기 투자 분 이상의 책임을 지지 않기 때문에 최대 위험부담액을 정확하게 알 수 있음
 - 많은 사람들이 큰 위험부담 없이 주식을 구입하고 주주가 됨
- 주주들로부터 대규모의 자본 조달이 가능함
- 거액의 자본을 용이하게 조달할 수 있기 때문에 거대 시장, 대규모 투자, 대량생산을 특징으로 하는 현대자본주의에서는 주식회사가 가장 일반적인 기업형태임
- 단점은 많은 주주들이 회사의 경영에 대하여 발언권의 영향력이 없거나 적음
- 이윤 배당 전 법인세가 부과되고 그 이윤의 배당소득에 소득세가 부과됨
 - 이중과세되므로 같은 이윤이라 해도 개인기업보다 더 많은 세금을 부담할 수도 있음

1. 생산비용의 개념과 단기, 장기 비용

1) 생산요소(Factors of production)

- 생산물을 생산하기 위하여 투입되는 모든 것
- 토지는 자연에 의하여 부여된 생산요소 일체(땅, 하천, 해양, 대기, 지하자원 등)를 포함함
- 노동은 사람이 제공하는 생산요소를 의미함
- 자본은 사람이 만들어 낸 생산요소(공장이나 기계 등)를 의미함

2) 생산함수(Production function)

- 기업이 생산물을 산출하기 위하여 생산요소를 투입할 때 생산요소 투입(Input)과 생산물의 산출(Output) 간의 일정한 기술적 관계를 함수 형태로 표시한 것
- 각 생산요소의 투입량이 주어졌다고 할 때 이들을 가장 효율적으로 결합한 결과 얻게 되는 산출량을 함숫값으로 보여주는 것

일반적인 생산함수는 $f(L, K)$ 을 보여줌

- L 만큼의 노동과 K 만큼의 자본을 사용해서 얻을 수 있는 최대 생산량 Q를 나타냄
- 생산 이론에서는 일반적으로 토지, 노동, 자본의 3가지 생산요소 중 노동과 자본만을 고려하는 경우가 많음
 - 분석의 편의상 두 생산요소만을 고려하는 것이 간단하기 때문임
 - 토지와 자본의 구별이 별로 중요한 의미를 지니지 않기 때문임
- 노동은 비교적 용이하게 수시로 그 양을 변경할 수 있음
 - 자본(공장시설 등)은 한 번 주어진다면 단시일 내에 그 규모 조정이 어려운 편임
- 단기에는 자본의 투입량은 고정되어 있고 노동의 고용량만 조정 가능한 생산함수의 형태를 띠게 됨
- 장기에는 두 생산요소의 투입량 모두 조정이 가능함

3) 단기 생산함수

- 한 생산요소가 고정되어 있을 때의 생산함수를 의미함
- 자본량이 K로 고정되어 있고 노동만이 가변적임
- 함수 형태는 $Q = f(L, K)$ 로 나타낼 수 있음
- 한계 생산 체감의 법칙
 - 어떤 요소의 투입량은 고정시키고 다른 가변요소의 투입을 증가시킬 때 총생산은 증가하되 한계 생산은 체감되는 것을 의미함
- 노동이 한 단위씩 증가할 때 재화의 생산량이 체증하는 것
 - 노동자 수가 늘어감에 따라 각자가 여러 가지 일을 분담하면서 비효율이 제거되므로 생산이 체증하는 것임
- 생산이 일정량 넘어서면, 총생산은 증가하되 그 증가율이 점점 감소하여 1대의 기계에 점점 더 많은 사람이 결합됨
 - 분업에 따른 초기의 효율이 사라지고 노동자들의 일이 중복되어 오히려 비효율을 낳기도 함

4) 장기 생산함수

(1) 개요

- 생산요소가 모두 가변인 경우의 생산함수임
- 함수 형태는 $f(L, K)$ 로 나타낼 수 있음
- 등량선(Isoquant)이란 동일한 양의 생산을 가능하게 하는 두 생산요소의 결합을 의미함
- 각 등량선은 주어진 기술 수준에서 일정한 투입물을 이용하여 생산 가능한 최대한의 생산수준을 표현함
- 등량선은 기술적 효율성이 극대화된 생산량을 의미함

(2) 등량선의 특징

- 더 많은 생산량은 원점으로부터 보다 먼 등량선에 의하여 표시됨
- 우하향하는 형태가 됨
 - 생산요소가 서로 대체됨을 의미함
- 등량선은 원점에 대하여 볼록함
 - 생산요소 간의 대체 정도가 체감함을 의미함
- 서로 다른 등량선은 교차하지 않음

(3) 한계기술대체율(Marginal rate of technical substitution) 체감

- 희소한 생산요소 A, B 간의 대체가 가능할 때 A의 투입이 점점 감소할수록 그 상대적 중요성이 증가하므로 B를 대체하기 위한 A의 투입은 작아져야 함

(4) 대체탄력성(Elasticity of substitution)

- 요소 상대가격 변화는 요소 투입비율의 변화를 가져오게 되고, 확장 경로를 변화시키게 됨
 - 투입 요소의 상대가격 변화 비율에 대한 투입 요소 비율의 변화율을 말함

5) 규모에 대한 수익

- 장기에서는 모든 생산요소가 가변적이므로 특정한 생산요소의 변동이 산출량에 미치는 효과 이외에, 모든 생산 요소가 일제히 변화할 때 생산량이 어떻게 변화할 것인지도 관심의 대상이 됨

○ 참고 : 생산함수 $Q = f(L, K)$ 의 생산요소

- 생산함수 $Q = f(L, K)$ 의 생산요소를 각각 a배씩 ($a > 1$) 증가시킨다고 가정

① 규모 수익 체증(Increasing returns to scale)

- $af(L, K) < f(aL, aK)$
- 본과 노동의 투입 규모를 1단위 증가시켰을 때 생산수준은 1단위보다 더 크게 증가하는 경우를 의미함
- 전체 투입 규모에 대한 생산성의 증가를 의미함

② 규모 수익체감(Decreasing returns to scale)

- $af(L, K) > f(aL, aK)$
- 생산수준이 1단위보다 적게 증가하는 경우임
- 전체 투입 규모에 대한 생산성 감소를 의미함

③ 규모 수익 불변(Constant returns to scale)

- $f(L, K) = f(aL, aK)$
- 정확히 1단위의 산출이 증가하는 경우를 의미함
- 전체 투입 규모에 대한 생산성 불변을 의미함

6) 기술진보

(1) 기술진보(Technological progress)

- 주어진 생산요소로 종래보다 더 많은 생산을 할 수 있도록 생산요소를 기존의 방식과 다른 방식으로 결합하는 것임
- 가장 전형적 기술진보는 새로운 발명을 하는 것임
- 슈페터(J. A. Schumpeter)의 '창조적 파괴'에 의한 혁신(Innovation)이 중요함
- 기술진보란 자연과학적인 생산기술의 진보를 의미함
- 기술진보란 자연과학적인 생산기술의 진보를 의미함
- 신제품의 개발, 신기술의 개발을 포함함
- 새로운 기업조직 및 관리 방식의 개발
- 새로운 원료 공급의 개발 새로운 판로 개척 등 기업의 이윤 극대화에 부합하는 일체의 활동을 포함함

(2) 기술진보가 일어나는 원인

- 기술진보가 있는 경우 생산함수가 달라지는 것은 똑같은 생산요소를 투입하고서도 보다 많은 생산을 할 수 있기 때문임
- 기업의 이윤추구 과정에서 기존 기술 및 새로운 기술의 적극적 개발로 기술진보가 일어남
- 역사적 필요성의 결과로 보는 견해도 있음
- 과학 및 기술 자체의 역동성과, 인간의 기본적인 충동에 의해 진보되는 것으로도 이해할 수 있음

2. 기업의 이윤 극대화**1) 기업의 비용과 이윤**

(1) 비용과 이윤

① 총수입(Total revenue)

- 기업이 제품을 판매하고 받은 금액

② 총비용(Total cost)

- 기업이 생산과정에 투입한 모든 생산요소의 시장가치

③ 이윤(Profit)

- 기업의 총수입에서 총비용을 뺀 금액

④ 기회비용(Opportunity cost)

- 포기된 여러 가지 가능성 중 차선택의 가치 또는 최후의 가치

⑤ 매몰비용(Sunk cost)

- 이미 지출된 이후에는 어떤 방법으로든 다시 회수할 수 없는 비용을 의미함
- 기업의 의사결정 과정에 아무런 영향도 미치지 않아야 하는 비용

⑥ 사회적 비용(Social cost)

- 인건비, 원자재 구입비 등 개인적 비용(Private cost) 외에 재화 생산과 관련해서 추가적으로 지불되어야 하는 비용

⑦ 경제학적 이윤(Economic profit)

- 총수입 - (명시적 비용 + 암묵적 비용)
- 총기회비용을 고려하여 비용을 산정하는 것

⑧ 회계학적 이윤(Accounting profit)

- 총수입 - 명시적 비용

(2) 여러 가지 비용

① 총비용(Total cost)

- 기업이 생산과정에 투입한 모든 생산요소의 시장가치

② 고정비용(Fixed costs)

- 생산량(산출량)에 따라 변하지 않는 비용

③ 가변비용(Variable costs)

- 생산량에 따라 변하는 비용

④ 총비용(TC)

- 총비용(TC) = 고정비용(FC) + 가변비용(VC)

⑤ 평균비용(Average cost)

- 평균 총비용(ATC) : 총비용/산출량, $ATC = TC/Q$
- 평균 고정비용(AFC) : 고정비용/산출량, $AFC = FC/Q$
- 평균 가변비용(AVC) : 가변비용/산출량, $AVC = VC/Q$

⑥ 한계비용(Marginal cost)

- 산출량을 한 단위 증가시킬 때 총비용의 증가분, 총비용의 변화량/산출량의 변화량
- $MC = \Delta TC / \Delta Q$

- 한계비용곡선은 우상향하며, 산출량이 증가함에 따라 한계비용은 궁극적으로 증가함
- 평균 총비용곡선은 U자 모양의 형태를 띠며
- 평균비용과 한계비용의 관계를 보면, 한계비용곡선은 평균 총비용곡선의 최저점을 통과함

2) 이윤 극대화

(1) 등비용곡선

- 일정한 비용으로 구입할 수 있는 노동과 자본의 결합을 나타내는 직선
- $rK + wL$
 - C : 총생산비용, r : 자본 가격, K : 자본량, w : 노동 가격, L : 노동량

(2) 결합생산물(Joint products)

- 동일한 생산과정에서 동시에 생산되어 나오는 상품을 말함
- 기업의 선택의 대상이 되는 것은 주어진 생산 요소를 가지고 어떤 생산물 조합을 선택할 것인가 하는 것이 중요함
 - 투입 요소가 Z로 일정할 때 최대로 생산 가능한 두 재화 X, Y의 조합

(3) 생산가능곡선(Production possibility curve)

- 생산가능곡선은 두 재화에 대한 기술적으로 생산 가능한 최대량을 나타내는 것임
 - 생산가능곡선은 한 재화를 포기함으로써 얻을 수 있는 기술적으로 가능한 최대의 집합임
- 효율적 자원배분의 변경(Frontier)이라고도 함
- 원점에 대하여 오목함
- 한계 생산 변환율 체증의 법칙이 성립함
 - 생산요소가 일정하게 주어져 있는 상황에서 어떤 한 상품의 생산량을 늘릴 때 이로 인해 포기하게 되는 다른 상품의 양이 점차 커짐을 의미함
- 한계 생산 변환율(MPT : Marginal rate of Product Transformation)
 - X 재의 한계비용을 Y 재의 한계비용으로 나타낸 것으로서 X 재를 한 단위 더 생산할 경우 포기되어야 하는 Y 재의 생산량
 - 생산가능곡선상의 접선의 기울기로 나타냄
 - $MPT_{x,y} = -\frac{\Delta Y}{\Delta X}$ = - 생산 변환 곡선의 기울기

(4) 등수입선

- 두 생산물을 판매해서 동일한 수입을 얻을 수 있는 생산물 조합을 모아 놓은 선
- 수입 극대화하는 결합생산물 생산조합
 - 등수입선과 생산가능곡선이 만나는 점
 - 등수입선의 기울기와 생산가능곡선의 한계 변환율의 관계
 - $MPT = \frac{MC_1}{MC_2}$
 - 수입 극대화 조건 : $\frac{MC_1}{MC_2} = \frac{P_1}{P_2}$
 - 한계이익 균등화 조건 : $\frac{P_1}{MC_1} = \frac{P_2}{MC_2}$
- 각 재화의 한계비용에 대한 한계수입의 비율이 균등화되는 식으로, 생산가능곡선 상의 각

점은 이미 비용 극소화가 실현되어 있으므로, 수입의 극대화가 곧 이윤 극대화를 의미함

1. 완전경쟁시장의 조건

1) 시장과 시장 형태

(1) 시장 형태를 구분하는 요소

① 어떤 상품의 공급자와 수요자 수가 많은가 적은가의 여부

- 공급자, 수요자의 수가 많으면 경쟁적(Competitive) 시장
- 공급자, 수요자의 수가 적으면 비경쟁적 시장

② 상품의 유사성(Similarity) or 동질성(Homogeneity)의 정도

- 상품이 동질적이면 완전경쟁시장
- 상품이 유사하면 과점시장
- 상품이 차별적이면 독점적 경쟁시장
- 강철, 유리, 쇠고기, 연탄, 석유, 계란 등은 동질적임
- 동질적인 재화에 대해서 생산자들은 그 재화를 특별히 광고할 필요도 없고, 수요자들도 그 상품을 누가 생산한 것인지를 가려 낼 필요가 없으므로 거의 완전한 대체재(Perfect substitute)임
- 베이커리, 무선통신 등은 비교적 유사성을 가짐
- 경제학개론, 자동차 등은 이질적, 차별적인 제품으로 볼 수 있음

③ 시장의 진입(Entry)과 탈퇴(Exit)가 자유로운가의 여부

- 새로운 진입자의 비용과 위험부담 정도, 정부의 허가 등 진입장벽 유무에 따라 시장 형태를 구분할 수 있음
- 진입장벽의 유무는 그 시장의 성과라 할 수 있는 생산량과 가격이 장기적으로 어떠한 모습을 가질 것인가를 분석하는 데 중요한 요인으로 작용함
- 진입장벽이 가장 높은 시장은 독점 시장
- 진입장벽이 두 번째로 높은 시장은 과점 시장
- 독점적 경쟁시장과 완전 경쟁시장의 진입장벽은 거의 비슷할 정도로 낮거나 거의 없음

④ 시장에서 나타나는 기업 행동의 전략성(Strategy) 여부

- 독점 시장 : 독자적으로 설정한 가격이나 판매 정책
- 과점 시장 : 조합에 가입된 합의적 행동
- 독점적인 가격 설정을 함
 - 제품의 차별로 인한 경쟁이 있다면 독점적 경쟁시장

2) 완전경쟁시장(Competitive market)의 조건

(1) 수많은 수요자와 공급자가 존재

- 개별 수요자나 공급자 모두 가격 수용자(Price taker)임
- 가격 수용자란, 개별 수요자나 공급자 모두 시장가격에 영향을 미칠 수 없고, 시장가격을 주어진 것으로 받아들이는 사람임

(2) 동일한 상품을 공급

- 공급하는 물건이 동일해야 함
- (3) 기업들의 진입·탈퇴가 자유로움
- 진입·탈퇴가 자유롭기 때문에 완전경쟁시장에서 기업들이 가격 수용자가 되는 것은 아님
 - 공급자와 수요자의 수가 많을수록 가격순응자(수용자)로 행동할 가능성이 높음
 - 가격 설정자(Price-setter or price-maker)는 시장가격에 영향을 미침으로써 자신에게 유리한 수준으로 유도함
 - 독점, 과점, 독점적 경쟁시장은 가격 설정자의 위치에 있음
 - 완전경쟁시장의 장기균형에 중요한 영향을 미침
- 완전정보(Perfect information)의 조건이 충족되어야 함
 - (1)~(3) 조건 충족 시 순수경쟁(Pure competition)이라고 함
- (4) 경쟁시장에 있는 기업들의 목적은 이윤 극대화임
- $\text{이윤} = \text{총수입} - \text{총비용}$

2. 이윤 극대화와 장기균형

1) 이윤 극대화를 위한 기업의 행동준칙

(1) 한계수입과 한계비용

- ① 평균수입(Average revenue)
 - 총수입을 수량으로 나눈 것

② 한계수입(Marginal revenue)

- 한 단위의 추가 판매로 인해 발생하는 총수입 변화, MR

③ 한계비용(Marginal cost)

- 한 단위의 추가적인 비용, MC

(2) 고정비용이 존재하는 단기의 경우

- 기업은 생산에 따른 총수입 (TR)이 총 가변비용(TVC)을 초과하는 경우에 생산을 함

(3) 한계수입이 한계비용보다 큰 경우

- 생산을 확대하며, 기업은 한계수입이 한계비용보다 작은 경우에는 생산을 축소함
- 한계수입과 한계비용이 일치하는 수준에서 생산량을 결정함

(4) 기업의 이윤 극대화 달성에 필요한 조건

- 가격은 적어도 평균 총비용을 충당하여야 함
- 한계수입은 한계비용과 같아야 함
- 한계비용곡선은 한계수입 곡선을 아래로부터 교차하여야 함

2) 한계비용곡선과 공급량의 결정

- 경쟁시장에 있는 기업들은 가격 수용자이기 때문
 - 시장가격=한계수입
 - $P = MR$ 임
- 기업의 이윤 극대화는 가격수준을 나타내는 선과 한계비용곡선이 교차하는 점에서의 생산량을 최대 생산량으로 설정함

3) 기업의 단기 조업중단 조건**(1) 조업중단(Shut Down)**

- 시장 상황의 악화로 인해 일시적으로 아무것도 생산하지 않는 단기적인 의사결정을 의미
- 기업의 조업중단 조건

$$TR < VC$$

$$TR/Q < VC/Q$$

$$= P < AVC$$

- 이윤 극대화 생산량은 가격과 한계비용이 일치하는 수준에서 결정됨
- 기업은 재화의 판매 가격이 평균 가변 비용보다 낮으면 단기적으로 생산을 중단하는 것이 유리함
- 매몰비용(Sunk cost) : 한번 지불되고 난 뒤 회수할 수 없는 비용
 - 회수할 수 없기 때문에 의사결정에서 고려해선 안 되는 비용

4) 기업의 장기 진입·퇴출 조건**(1) 경쟁시장 기업의 장기 진입·퇴출 조건**

$$TR < TC$$

$$TR/Q < TC/Q$$

$$= P < ATC \text{ (퇴출 조건)}$$

$$\text{- 시장 진입 조건 : } P > ATC$$

(2) 기업의 장기 이윤 극대 전략

- 가격이 평균 총비용보다 작으면 기업은 퇴출하거나 진입 포기함
- 경쟁시장에 있는 기업의 장기 공급곡선은 한계비용곡선 중 평균 총비용보다 큰 부분($MC > ATC$)을 나타냄
- 기업이 시장에서 퇴출하면 수입이 없어지지만 고정비용과 가변비용은 지출하지 않아도 됨
- 기업은 총수입이 총비용보다 작으면 시장에서 퇴출함

5) 경쟁시장 기업의 이윤(Measuring Profit in the Competitive Firm)**(1) 이윤/손실 공식**

$$\text{Profit} = TR - TC$$

$$= (TR/Q - TC/Q) \times Q$$

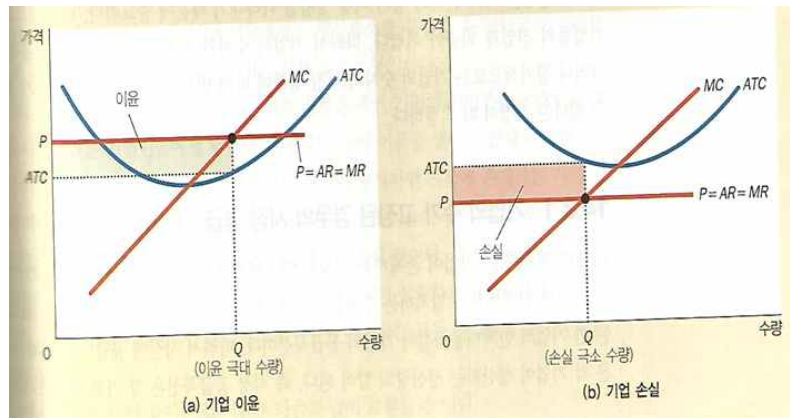
$$= (P - ATC) \times Q$$

- (2) 가격이 평균 총비용보다 크면, 기업은 이윤을 누리게 되고, 새로운 기업들로 하여금 시장에

진입하도록 하는 유인을 제공함

(3) 가격이 평균 총비용보다 작다면 기업은 손실을 입게 되고, 기업들로 하여금 시장으로부터 퇴출하도록 유도함

○ 참고 : 그래프로 본 이윤과 손실



6) 경쟁시장의 시장 공급곡선

(1) 기업의 수가 고정된 경우의 시장공급

- 단기 공급곡선을 의미함
- 각 기업의 공급곡선을 합한 것으로 나타남

(2) 기업의 진입·퇴출이 가능한 경우의 시장공급

- 장기 공급곡선을 의미함
- 다음의 조건을 가짐
 - 모든 기업이 동일한 기술을 보유할 수 있음
 - 동일 생산요소를 구입할 수 있음
 - 잠재적 기업을 포함한 모든 기업들의 비용 조건이 동일함
 - 모든 기업들의 정보의 공개 및 공유가 가능함

(3) 기존 기업들이 이윤을 내고 있을 경우

- 잠재적 경쟁기업들은 시장 진입 유인을 갖고 진입함
- 진입할 경우 기업 수·시장 공급량이 증가함
- 시장가격이 하락하고 기업 이윤이 감소함

(4) 기존 기업들이 손실을 입고 있을 경우

- 일부 기업들은 시장으로부터 퇴출할 것임
- 퇴출할 경우 기업 수·시장 공급량은 감소함
 - 시장가격이 상승하고 기업 손실은 없어지게 됨
- 가격이 평균 총비용과 일치하는 경우 기업 이윤은 0이 됨
- $(P - ATC) \times Q = 0$
- 완전경쟁시장 기업들의 이윤이 장기적으로 '0'임에도 불구하고 시장에 남아있는 이유는,

장기적으로 기업의 이윤이 '0'라는 것은 경제학적 이윤이 '0'라는 의미이고, 실제 회계장부상의 이윤은 '0'보다 크기 때문임

- 최소한의 이윤은 발생되고 있다고 볼 수 있음
- 장기 공급곡선은 가격 P에서 수평인 직선이 됨
- $P = ATC$ 최소값

(5) 완전경쟁시장의 후생경제학적 의미

- 완전경쟁시장의 균형 시장가격은 이윤 극대화를 추구하는 개별 기업으로 하여금 국민경제의 자원을 최대한 절약하는 방향으로 생산을 유도하여 경제생활의 효율성을 보장하게 됨
- 완전경쟁시장의 가격은 보이지 않는 손(Invisible hand)의 역할을 하게 되며 이를 시장 기능 또는 가격기능이라 함

1. 독점의 진입장벽과 경제적 효과

1) 독점의 원인

(1) 독점 발생의 원인

① 법적 제도

- 진입이 저지된다면 법적으로 인정받은 하나의 기업만 존재함
- 정부의 舊 담배인삼공사에 대한 전매권(Franchise) 부여된 경우

② 특허권(Patent)

- 기업의 연구 및 기술 개발과 혁신에 대한 유인을 주기 위함
- 타 기업의 새로운 기술에 대한 '무임승차'로부터 보호함

③ 진입장벽(Barriers to entry)

- 요소의 독점 사용권이나 희귀한 자원(Resource monopoly)

④ 비용상의 우위

- 동일한 상품을 보다 낮은 비용으로 생산 가능한 기업
- 규모의 경제가 존재하는 경우
- 자연독점(Natural monopoly)
- 우편, 전기, 전화, 도시가스 등 사회간접자본

(2) 독점 기업의 특징

① 독점 기업의 규모가 반드시 큰 것은 아님

- 한 산업의 시장 수요가 매우 작다면 작은 규모의 기업에 의해서 도 독점 성립이 가능함
- 수요기반이 작아 비교적 작은 규모의 기업 하나로도 시장의 공급을 전담할 수 있음
- 외자도입을 계기로 설립되는 후진국 기업이 예가 될 수 있음

② 독점은 직접·간접으로 정부 정책과 법령에 힘입어 성립되어 유지하는 경우가 많음

- 정부가 인위적으로 진입장벽(Barriers to entry)을 설정해 주는 경우가 있음

2) 독점 유지의 한계

(1) 독점기업의 독점력(Monopoly power) 행사가 제한되는 경우

① 간접적 경쟁(Indirect competition)

- 밀접한 대체재나 대용수단이 존재하는 경우

② 잠재적 경쟁(Potential competition)

- 실제로 경쟁기업이 존재하지 않아도 신규 기업이 상당한 비용을 감수하고서라도 그 산업에 진입하고자 하는 경우
- 대체재가 없는 상품을 공급하는 독점기업이 많은 이윤을 올리고 있을 경우
 - 흔히 생각하는 것보다 훨씬 용이하게 새로운 기업이 진입할 수 있으나 이를 막으려는 기존 독점기업들은 산업 인가권을 갖고 있는 관청에 로비를 하거나, 진입 저지 가격(Entry blocking

price)을 설정하려 할 수 있음

(2) 독점기업의 수요곡선과 균형

① 독점기업의 평균수입 곡선과 한계수입 곡선

- 독점기업은 시장의 공급을 한 기업이 담당하고 있어 시장 수요곡선이 바로 독점기업이 직면하는 수요곡선이 되지만, 독점기업이라고 무조건 높은 가격을 설정할 수는 없음
- 가격이 높을수록 수요량이 작아져 독점기업 판매수량 감소함
 - 독점기업이 판매량을 증가시키려면 반드시 가격을 인하해야 함
- 가격 = 평균수입
 - 수요곡선(D) = 평균수입 곡선(AR)
- 가격이 감소하면 한계수입 곡선(MR)은 평균수입 곡선(AR) 아래 위치함
 - $P(=AR) > MR$

② 수입 곡선과 수요탄력성

$$MR = AR(1 - \frac{1}{e})$$

- 수요가 탄력적($e > 1$) : 가격의 변화율에 비하여 수요량의 변화율이 더 큼
- 수요가 비탄력적($e < 1$) : 가격의 변화율보다 수요량의 변화율이 더 작음
- 수요탄력성이 무한히 클 때는 $MR = AR$ 이 됨
- 수요가 탄력적이면 가격을 하락시킴으로써 총수입을 증가시킬 수 있고, 수요가 비탄력적이면 가격을 하락시킴에 따라 오히려 총수입은 감소함
- 총수입은 한계수입이 양(+)인 한 공급량이 늘어남에 따라 증가함

③ 독점기업의 균형 : 단기균형과 장기균형

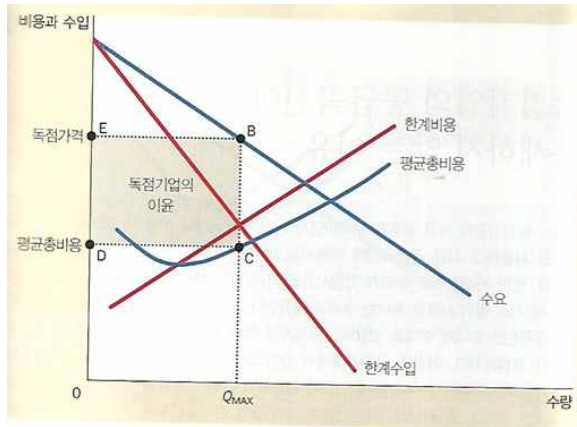
$$\begin{aligned} \text{독점이윤(Monopoly profit)} &= TR - TC \\ &= (TR/Q - TC/Q) \times Q \\ &= (P - ATC) \times Q \end{aligned}$$

④ 독점기업의 이윤 극대화의 목표를 달성하는 균형의 조건

- 독점의 경우는 균형이 성립하였을 때 생산물의 가격이 한계비용 보다 높음
- 독점기업은 $MC = MR$ 에서 생산하므로 $P > MC$
- 독점기업의 입장에서 이윤 극대화가 달성되었음
 - 바람직하나 사회 전체적으로 보면 사회적 잉여가 극대화된 수준에 못 미치므로 자원배분의 효율성 실현 못함
- 독점기업의 경우에는 공급곡선을 정의할 수 없음
- 독점기업은 가격 설정자로서 가격 수용자인 수요자에 대하여 자신의 독점이윤을 극대화하는 수준에서 가격과 생산량 설정
- 독점 균형의 생산수준은 수요곡선상에서 볼 때 언제나 가격탄력성이 1보다 큰 영역에서 이루어짐
- 독점 균형에서는 언제나 양의 초과이윤이 존재함
- 진입장벽 때문에 신규 기업의 진입이 불가능하며, 오히려 독점기업은 생산 설비 조정으로

장기적으로 더 큰 이윤을 얻을 수도 있게 됨

○ 참고 : 독점기업의 이윤



2. 가격차별, 정부의 독점에 대한 정부 대책

1) 가격차별(Price discrimination)

(1) 가격 설정

- 독점기업이 자신의 이윤 극대화를 위해 독점력을 이용하는 가격 설정

(2) 가격차별의 조건

- 시장이 두 개 이상으로 분리될 수 있고, 또 이들 시장에서의 수요의 가격탄력성이 서로 달라야 함
- 구매자 간의 상품의 전매(Arbitrage)가 불가능해야 함
 - 낮은 가격으로 구매한 사람이 높은 가격이 매겨진 시장에 다시 판매할 수 있다면 독점기업의 가격차별은 성립 불가능함
 - 가격차별이 실효를 거둘 수 없기 때문임

(3) 제1급 가격차별(First-degree price discrimination)

- 가격차별의 강도가 가장 센(극단적인) 가격차별
 - 완전 가격차별(Perfect price discrimination) 이라고도 함
- 현실적으로는 매우 어렵고, 거의 불가능함
- 독점기업이 자신의 상품에 대한 소비자의 수요 패턴을 완벽하게 파악하고 있어서 소비자의 상품에 대한 지불용의를 정확히 알고 있다고 가정하기 때문임
 - 보상 수요곡선을 완전하게 안다는 의미임
- 상품을 한 단위씩 분리해 각각 다른 가격을 매길 수 있으므로 모든 소비자에게 각각 다른 가격을 매기는 물론, 한 소비자에 대해서도 보상수요곡선을 따라가면서 처음에는 높은 가격을 매기고 차츰 가격을 낮춰나가는 완벽한 가격차별을 의미함

(4) 제2급 가격차별(Second-degree price discrimination)

- 제1급 가격차별은 상품을 한 단위씩 분리해서 각각 다른 가격을 매기는 것으로, 현실적으로 매우 어려움
 - 상품 수요량을 몇 개의 구간으로 나누고, 각 구간마다 다른 가격을 매기는 방법을 의미함
- 보상 수요곡선은 한 개인의 수요곡선을 의미함

(5) 제3급 가격차별(Third-degree price discrimination)

- 독점기업이 소비자들의 특성에 따라서 몇 개의 그룹(Group)으로 구분한 다음 그룹마다 다른 가격을 설정하는 형태로 가격차별이 행하는 것임
 - 한 그룹에 속한 소비자는 모두 같은 가격으로 상품을 구입할 수 있게 됨

(6) 장애물을 이용한 가격차별(Hurdle price discrimination)

- 소비자들 앞에 허들(Hurdle)을 설치해놓고 그것을 뛰어넘는 소비자에게만 할인된 가격을 적용해 주는 가격차별
- 제3급 가격차별을 실행하기 위한 독점기업의 소비자 유형 구분 방법 또는 조건으로 사용되기도 함
- 장애물(Hurdle)을 뛰어넘는 행위를 통해 자신이 낮은 가격만을 낼 용의가 있는 소비자임을 드러내는 것임
 - 수요자의 가격탄력성이 높다는 것을 보여줌

(7) 시점 간 가격차별(Intertemporal price discrimination)

- 신제품이나 신 모델의 출시 때 처음 나왔을 때에는 높은 가격을 책정하고, 일정 시간이 지난 후 가격을 급격히 낮추는 가격차별 형태임
- 지불용의가 높은 소비자를 선별하고, 낮은 지불 용의자들을 기다리게 하면서 구매 욕구를 북돋우는 이중전략이 됨

2) 독점의 후생경제학적 의미

(1) 생산자잉여

- 시장에서 거래되는 가격을 나타내는 수평선과 생산자의 공급곡선 또는 한계비용 곡선 사이의 면적임
- 비용을 고려한 최소한의 금액을 초과해 실제 받는 금액이 됨

(2) 독점으로 인한 사회적 후생 손실

- 독점 시장의 가격은 완전경쟁시장의 가격보다 높고 독점 시장의 공급량은 완전경쟁시장의 공급량보다 적음
- 독점기업의 생산함수와 비용함수는 그 독점이 인위적으로 유지되는 경우를 제외하고는 경쟁기업과 다름
- 자연적으로 독점이 성립하는 것은 규모의 경제가 있는 경우
 - 이때 독점기업은 경쟁기업보다 더 저렴한 가격으로 생산물을 공급할 수도 있음
 - 산업구조 정책면에서 독점을 허용
 - 그 대신에 가격정책면에서 나 조세면에서 독점이윤을 사회 전체의 이익으로 흡수하는 것이 바람직함

- 일반적으로 경쟁 시장 체제가 독점체제로 바뀌면서 발생하는 사회적 순손실(독점에서 생기는 자중손실)이 발생함
- 독점의 경우 완전경쟁에 비해 사회적 후생이 낮음
- 독점으로 인해 생산은 줄고 가격은 상승함으로 인하여 소비자잉여 및 생산자잉여는 각각 감소하여 결국 사회적 잉여가 상실됨
- 자중손실(自重損失, Deadweight loss)
- 후생 삼각형(Welfare triangle)
- 하버거의 삼각형(Harberger's triangle)
- 독점으로 인한 사회적 순손실이라고 함

(3) 장기적인 자원배분

- 완전경쟁시장에서는 모든 기업이 장기균형에서 장기평균비용곡선 의 최저점이 선택되었지만, 독점에서는 장기평균비용곡선의 최저점이 선택될 가능성은 매우 낮음
 - 독점은 상품의 최소비용으로 생산되지 못하고 있으며 자원배분은 그만큼 비효율적임
- 높은 진입장벽으로 인해 기존의 독점기업보다 더욱 효율적인 생산이 가능한 구축에 신규 기업이 등장하기 어려움
 - 진입장벽 성공하면 효율적 생산 여부는 부차적인 관심사가 되기 때문임
- 독점기업이 초과이윤을 연구개발 등에 투자하여 새로운 발명이나 기술 개발에 의한 비용 절감은 모두 독점기업에게 귀속되므로 초과이윤을 연구개발 등에 투자할 유인이 크므로 생산방법에 있어서는 효율화를 이룰 수 있게 됨

(4) 분배적인 측면

- 소비자잉여가 독점이윤이 되는 것의 후생경제학적 소득재분배 평가는 매우 어려움
- 독점 상품의 경우 부유층이 많으므로, 일반적으로 역진적 (Regressive)인 방향이 됨

1. 독점적 경쟁 시장의 특성

1) 독점적 경쟁 시장(Monopolistic competition)

(1) 다수의 공급자

- 다수의 공급자가 존재함
- 완전경쟁 시장과는 다르게 가격 수용자가 아님
- 공급자가 많아서 한 공급자가 가격을 변경하는 것이 다른 공급자에게 별다른 영향을 주지 않는다는 점에서는 완전경쟁 시장 경우와 비슷함

(2) 차별화된 제품

- 차별화(이질적) 된 제품을 생산함
- 동일하지는 않지만 유사한 제품을 차별적으로 공급함
- 수요자들의 입장에서 보면 반드시 제품 서로 간에 어느 정도의 이질성이 있는 제품을 의미함
- 상품의 품질, 상표, 디자인의 차이 등 직접적인 차별성이 있는 제품을 의미함
- 소비자에게 제공되는 봉사나 편의의 차이 등이 이질성의 형태로 나타나는 경우도 포함함
- 상품의 대체탄력성이 크지만 표면상으로는 어느 정도의 특이성이 있으므로 개별 기업은 그 특이성을 살려 단골 소비자를 보유함
 - 어느 정도의 독점력을 행사할 수 있음
 - 독점적 경쟁 시장은 '독점 시장'의 속성을 지닌 경쟁적인 시장인 것임

(3) 진입과 탈퇴

- 기업들의 진입과 탈퇴는 자유로움
- 기업 수는 모든 기업의 경제적 이윤이 0이 될 때까지 증가 및 감소를 반복하게 됨
- 이러한 특징은 완전경쟁 시장과 동일한 특징임
- 서적, 음반, 영화, 컴퓨터 게임, 식당, 피아노 레슨, 과자, 가구 등

2. 독점적 경쟁 시장의 성격과 균형

1) 독점적 경쟁 시장의 후생경제학적 성격

(1) 독점적 경쟁 시장의 후생경제학적 의미

- 독점적 경쟁 시장은 경쟁 시장이지만, 완전경쟁 시장은 아님
 - 반드시 완전경쟁 시장과 비교해야 함
- 경제적 총 잉여가 극대화되지 않음
- 비효율 발생의 측정이 어렵기 때문에 정책을 통한 시장성과의 향상은 매우 어려움
- 경제적 후생의 관점에서 독점적 경쟁 시장은 완전경쟁 시장에 비해 완벽하지 않음

(2) 초과생산설비

- 초과생산능력(Excess capacity)이라고도 함
- 생산량(산출량)보다 더 많이 생산할 수 있는 능력 또는 시설을 의미함
- 독점적 경쟁 시장의 생산은 최저 평균비용보다 높은 비용 수준에서 이루어짐
- 완전경쟁시장의 생산은 평균비용곡선의 최저점에서 이루어짐

- 초과생산능력이나 초과생산설비를 보유할 필요가 없음
- 보유를 하고 있더라도 사용할 수가 없는 상태가 됨
 - 완전경쟁시장의 생산량은 효율적 규모이기 때문임
 - 장기적으로 완전경쟁의 기업들은 효율적 규모에서 생산함
- 효율적 규모(Efficient scale) : 평균 총비용이 최소가 되는 생산규모
 - 독점적 경쟁 시장은 완전경쟁시장의 수준보다 작은 규모에서 생산하게 됨
- 독점적 경쟁 시장에서는 제품의 차별화로 인해 수요곡선이 우하향하기 때문임
- 장기적으로 수요곡선이 이동하여 평균 총비용곡선과 접하게 됨
 - 독점적 경쟁 시장에서는 기업의 진입과 퇴출이 자유롭기 때문에 장기적으로 접하는 상태까지 남게 됨

(3) 가격 올리기(Mark-up)

- 독점적 경쟁 시장의 상품 가격은 한계비용보다 높음
 - 한계비용을 초과함
 - 독점적 경쟁 시장의 기업들은 완전경쟁시장의 기업과는 다르게 어느 정도의 시장 지배력을 가지고 있기 때문임
- 경제적 이윤이 0이라는 조건은 $\text{가격} = \text{평균 총비용}$ 을 의미함
 - $\text{가격} \neq \text{한계비용}$ 임
- 독점적 경쟁 시장의 장기 균형에서 기업들은 평균 총비용이 감소하는 영역에서 생산하기 때문에 한계비용은 평균 총비용보다 작게 됨
- 가격이 평균 총비용과 일치하는 한 가격은 한계비용을 초과함
- 완전경쟁시장에서는 장기균형에서 가격이 한계비용과 일치함
 - 완전경쟁기업의 상품 가격보다 높음

(4) 상품 차별화(Product differentiation)

- 독점적 경쟁기업은 제품의 차별화를 주된 특징으로 삼음
- 제품의 차별화로 인해 독점력을 제고시키려고 노력함
- 가격경쟁과 비가격경쟁을 전개하며 유사품을 생산하여 소비자들에게 제공하기도 함
- 판매비용의 부담이 크고 총비용에서 상당한 비중을 차지하기 때문에 최종적으로 이 비용은 대부분 소비자에게 전가됨
 - 독점적인 가격 형성이 가능해지는 것임

2) 독점적 경쟁 시장의 균형

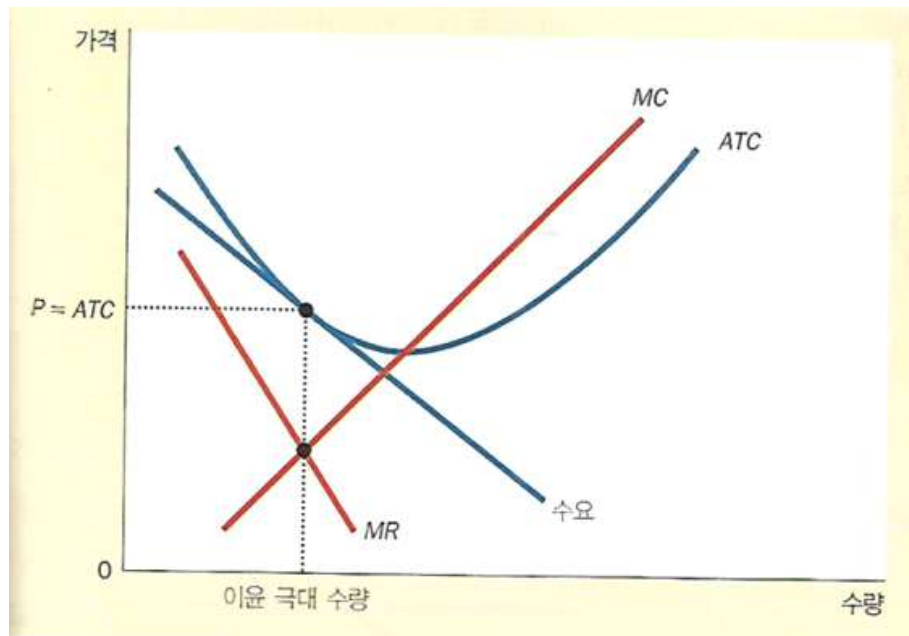
(1) 독점적 경쟁 시장의 단기 균형

- 단기적으로는 진입과 탈퇴가 불가능함
- 단기적으로는 독점 시장의 균형과 같음
- $MR=MC$ 의 조건에서 이윤이 극대화될 때까지 생산량을 조정하고, 가격을 설정하게 됨
- $\text{가격} > \text{평균 총비용}$ 일 때에는 단기적으로 이윤이 발생함
- $\text{가격} < \text{평균 총비용}$ 일 때에는 단기적으로 손실이 발생함

(2) 독점적 경쟁 시장의 장기 균형

- 가격 > 한계비용의 조건으로 균형을 이룸
 - 독점 시장과 같은 조건임
- 가격 = 평균 총비용의 조건으로 균형을 이룸
 - 완전경쟁시장과 같은 조건임

○ 참고 : 독점적 경쟁시장의 장기 균형



1. 과점시장의 특성과 게임이론

1) 과점의 개념과 특성

(1) 과점(Oligopoly)의 개념

- 과점시장은 독점적 경쟁 시장과 더불어 불완전경쟁시장(Imperfect competition) 형태의 시장구조임
- 독점을 제외한 복점 기업부터 소수 공급자를 포함하는 시장임

① 복점(Duopoly)

- 과점 기업에서 2개의 기업만이 존재하는 시장을 일컬음

② 담합(Collusion)

- 복수 기업들이 가격 책정, 생산 활동 및 판매활동 등에 대해 명시적, 또는 암묵적으로 합의하여 가격과 수량을 결정하는 것임

③ 카르텔(Cartel)

- 주로 동종 제품을 생산하는 과점기업들이 특정 시장의 지배를 목적으로 결성하는 기업 연합체임
- 담합행위에 참여한 기업들의 모임을 의미함
- 카르텔은 시장 공급량을 결정해야 하며, 내부적으로 카르텔에 참여한 기업들의 생산량도 결정해야 함
- 카르텔 내부의 감시와 제재 가능성 등에 따른 한시적인 유지는 가능할 수 있지만, 한 기업이 독자적으로 생산량을 늘리고, 가격을 인하하는 경우 기업의 이윤이 더 커지기 때문에 카르텔이 붕괴될 유인은 충분함
- 과점 기업 간 경쟁 제한으로 독점기업처럼 행동하게 하여 이윤을 증대시킬 수 있음
- 한 기업이 다른 기업 이익에 반하는 행동에 대한 과점의 불확실성을 줄일 수 있음
- 담합을 통해 새로운 경쟁기업의 진입을 저지할 수 있음

(2) 과점의 특성

① 소수의 공급자

- 한 공급자의 행동은 다른 공급자들의 이윤에 영향을 미침
- 공급자들은 경쟁자들을 가지고 있으나 가격 수용자는 아님

② 제품

- 유사한 제품의 공급을 주된 특징으로 함
- 동일한 제품의 유사한 공급도 포함함

③ 상호의존성

- 과점 기업 간의 상호의존성은 매우 큼
- 과점시장에서 기업의 행동은 경쟁상대의 반응(Reactions)에 따라 크게 좌우됨

- 상호 인식 가능한 소수의 기업만이 존재하기 때문에 기업 간에 강한 상호의존성이 존재하기 때문임
- 상호의존성의 정도는 시장에 공급되는 상품의 동질성 여부에 달려있음

(3) 과점의 종류

① 동질적 과점

- 순수 과점이라고도 함
- 완전히 동질적인 상품을 생산하는 몇 개 기업이 그 산업의 모든 공급을 담당하는 경우도 있음
- 시장점유율이 비슷하고, 상품 간에 완전한 대체관계가 성립되면 과점 기업 간에 강한 상호의존성을 가지게 됨
- 다른 기업의 산출량이 주어져 있을 때 한 기업이 최적 산출량을 어떻게 결정하는가에 대한 분석에 따라서 각 기업의 반응곡선이 일치할 때
 - 쿠르노 균형(Cournot Equilibrium)이라고 함

② 차별적 과점

- 한 기업이 가격을 인상하면 다른 기업이 반응을 보이지 않음
- 한 기업이 가격을 인하하면 다른 기업은 즉각적으로 반응을 보이게 됨
 - 가격을 내리게 됨
- 가격이 내릴 것으로 예상된다면 수요곡선은 굴절하게 됨
 - 굴절수요곡선(Kinked demand curve)이라고 함

③ 가격선도모형(Price leadership model)

- 과점산업 내의 어느 특정 기업이 정보의 우위에 의해 능동적으로 가격과 산출량을 결정하게 되는 경우에 기업 1이 선도적이 되고, 기업 2가 수동적이 되는 이유는, 기업 1이 먼저 전략을 선택하도록 여건이 결정되었기 때문임
- 모든 기업이 시장 상황에 대한 완벽한 정보를 가지고 있더라도 후발 기업은 기업 2처럼 행동할 수밖에 없는 것임
- 선도하는 기업을 선도 기업, 따라가는 기업을 후발 기업이라고 함

(4) 게임이론(Game Theory)

① 게임이론의 시작과 발전

- 헝가리 출신의 유대인 천재 이론물리학자 폰 노이만(John von Neumann)과 오스트리아 출신의 경제학자 모르겐슈테른(Oskar Morgenstern)이 1944년 출간한 「게임의 이론과 경제적 행태(Theory of Games and Economic Behavior)」가 시초임
- 게임이론의 발전에 가장 큰 공헌을 한 존 내쉬(John F. Nash)는 20세에 카네기 공과대학을 졸업하고 프린스턴 대학교 수학과에 진학하여 22세인 1950년에 제출한 박사학위논문을 통해 게임이론은 발전하게 됨
- 1994년에 존 내쉬(John F. Nash), 하사아니(John C. Harsanyi), 젤텐(Reinhard Selten)이 노벨경제학상을 공동 수상함

② 게임이론의 개념

- 게임이론은 기업들의 전략적 행동을 연구하는 이론임
- 내쉬균형(Nash Equilibrium)은 각 기업이 상대방의 전략을 주어진 것으로 전제하고 거기에 대해 최선의 전략을 선택하여 형성된 균형 상태로서, 더 이상 바꿀 유인이 없는 상태임
- 협조 게임(Cooperative game)은 경제주체들 간에 구속력이 있는 협정을 사전적으로 맺을 수 있다는 전제하에 전략적 상호 관계가 존재하는 상황을 연구 대상으로 하는 것임
- 담합은 과점기업들에게는 이롭지만 소비자들에게는 불리함
- 과점기업들이 협조관계 유지에 실패하면, 이들 기업에 의해 생산되는 총생산량은 완전경쟁 생산량에 근접하게 됨
- 보이지 않는 손은 시장이 경쟁적일 때만 자원을 효율적으로 배분할 수 있음
- 시장은 기업들이 협조에 실패할 때만 경쟁적이 됨
- 비협조 게임(Noncooperative game)은 협조관계를 유지할 수 없다는 것이 게임 참가자들의 당면 문제라는 것으로부터 시작되었음
 - 게임 참가자들이 협조 균형에 도달했다면 사회적으로도 이득이 되었을 것임
- 담합을 통해 독점이윤을 얻고자 하는 과점기업들의 경우 협조관계 유지에 실패하는 것이 사회적으로 더 바람직한 결과를 가져옴
- 군비경쟁, 공유자원 등의 게임에서는 비협조 균형이 기업과 사회적으로 바람직하지 않은 경우가 발생함
- 경제주체들의 행태를 예측하는 데 있어서 비협조 게임이 훨씬 우월한 것으로 판단되어 1970년대 이후 게임이론의 주류로 정착되었음

(5) 게임의 구성요소와 실례

① 모든 게임은 나름대로의 규칙(Rule) 아래에서 진행됨

- 경기자, 경기의 순서, 각 경기자가 알고 있는 정보에 관한 모든 것을 포함함

② 경기자가 취할 수 있는 행동 또는 전략(Strategy)의 중요성

- 순수 전략(Pure strategy) : 일어날 개연성이 있는 모든 경우에 대해서 해당 경기자가 취할 행동의 완전한 계획
- 혼합 전략(Mixed strategy) : 경기자가 여러 행동 가운데 하나를 선택하되 주어진 확률 분포에 따라 임의로 선택
- 우월전략(Dominant strategy) : 합리적으로 행동하는 경기자가 선택하리라 예상되는 설득력 있는 전략(강우월전략, 약우월전략)
- 열등전략(Dominated strategy) : 합리적으로 행동하는 경기자가 절대로 선택하지 않을 전략(강열등전략, 약열등전략)

③ 게임에는 경기자들의 행위에 따른 최종적 결과(Outcome)가 있음

④ 게임의 보수(Payoff)는 전략적 상호작용에 의하여 주어짐

- 게임에서 경기자가 궁극적으로 얻고자 하는 금액 또는 효용으로 정의되는 Positive 한 경우와, 형벌이나 형량으로 정의되는 Negative 한 경우로 나눌 수 있음

⑤ 용의자의 고민(Prisoner's dilemma) 게임

- 용의자 1, 용의자 2가 공범임을 부인 또는 자백하는 게임임
- 편의상 보수 행렬을 양(+)으로 나타내기로 함
- 용의자의 딜레마 게임에 있어서 유일한 우월 전략해는 (자백, 자백) = (1, 1)이 됨

○ 참고 : 죄수의 딜레마

		용의자 2	
		부인	자백
용의자 1	부인	(3, 3)	(0, 5)
	자백	(5, 0)	(1, 1)

2. 과점에 대한 공공정책

1) 과점시장의 균형

- 정부는 독점금지법에 의해 과점기업들 간의 명시적 담합을 엄격하게 금지하고 있음
- 카르텔 참여 기업들의 이윤 배분 문제에 관한 의견 일치는 매우 어려움
 - 그로 인한 의사결정 문제에 직면하게 됨

(1) 과점 사업자들이 생산량을 결정할 때 각자 자기의 사적 이윤을 추구

- 시장의 전체 생산량은 독점 생산량보다 많게 됨
- 가격은 독점가격보다 낮아짐
- 개별 기업 이윤은 독점기업이 차지하는 이윤보다 작아짐

2) 과점에 대한 공공정책(Public Policy Toward Oligopolies)

(1) 거래제한과 독점금지법

- 1890년 미국의 셔먼 독점금지법(The Sherman Antitrust Act)
- 1914년 클레이턴 법(The Clayton Act)
- 독과점 금지 규정을 더욱 강화하는 법과 제도들이 생겨나게 됨

(2) 과점 금지정책

① 재판매가격 유지(Resale price maintenance)

- 경쟁을 제한하기 위한 것처럼 보이는 기업 관행이 실제로는 정당한 경영상의 목적을 지닌 기업 활동일 수 있다는 논리
- 경제학자들은 재판매가격 유지 행위를 일반적으로 옹호함

② 약탈 가격 설정(Predatory pricing)

- 기존 기업들이 신규 기업들의 진입을 막기 위한 방법임
- 신규 기업의 진입에 맞춰서 기존 기업들이 일제히 가격을 인하하는 경우에는 상대적으로 비싼 가격으로 인해 신규 기업이 진입을 실패하게 되는 것임
- 신규 기업의 진입에 맞춰서 기존 기업들이 일제히 가격을 인상하는 경우에도 시장가격을 훔치는 행위가 됨
- 실제 기업 이윤 증가에 도움이 되는 전략인지에 대해서는 의문임

③ 끼워팔기(Tying)

- 제품을 붙여서 판매를 하는 행위임
 - 일종의 가격차별 행위로 볼 수 있음
 - 시장 지배력에 영향을 미침
-

1. 전략형 게임의 이론과 응용

1) 게임이론의 이론적 성격

(1) 불완전 정보

- 정보의 경제학(Economics of information)
- 전략의 경제학(Economics of strategy)

(2) 불완전 경쟁

- 불완전 경쟁시장 (vs. 완전경쟁시장)
- 외부성
- 공공재
- 비대칭정보
- 법경제

(3) 게임이론과 수학

- 상호 의사결정의 문제(Solving an interactive decision problem)
- 형식적인 모형상 유사(Mathematical form and concepts)
- 경제적 분석 과정을 통한 상호작용의 논리적 추론

2) 게임의 형식

(1) 전략형 게임(Strategic form game)

- 정규형 게임(Normal form game)이라고도 함
- 순서와 정보의 역할은 배제함
- 동시 게임 묘사에 유리함
- 정태적 게임임
- 보수 행렬(Payoff matrix)을 가짐

(2) 전개형 게임(Extensive form game)

- 확장형 게임이라고도 함
- 순서와 정보의 역할이 중요함
- 순차 게임 묘사에 유리함
- 동태적 게임임
- 게임 나무(Game tree)를 따라 해를 구함

(3) 전략형 게임과 전개형 게임의 호환성

3) 게임이론의 주요 용어

(1) 주지사실(Common knowledge)

- 합리성에 대한 주지의 사실을 일컬음
- 모든 경기자들이 모두 알고 있는 게임의 상식임

(2) 완전회상(Memory on history)

- 이전 경기에서 습득한 정보를 말함
- 모든 경기자들이 이전 정보를 잊어버리지 않음

(3) 완전정보(Perfect information)

- 경기자가 자신의 전략을 선택할 때 상대방이 어떠한 행동을 취했는지 알고 있는지 여부를 의미함
- 불완전 정보는 상대방의 행동 여부를 알 수 없음

(4) 완비정보(Complete information)

- 상대방 경기자의 특성을 알고 있는지 여부를 말함
- 상대방 경기자의 유형(Type)을 알고 있는지 여부를 말함

○ 예 : 신입사원 채용 시 역선택(Adverse selection) 발생 여부

- 이러한 문제 방지를 위해 정보 집합(Information set)을 사용함
- 상대방의 특성이나 유형을 모르는 경우는 미비정보라고 함

(5) 해(Solution)

- 합리적인 의사결정자가 자연스럽게 실현할 것으로 예상되는 결과
- 게임의 결과에 대한 체계적 표현을 의미함
- 균형(Equilibrium)과는 의미가 다소 차이가 있음

(6) 내쉬균형(Nash Equilibrium)

- 최선의 전략을 선택하여 형성된 균형 상태를 의미함
- 더 이상 바꿀 유인이 없는 조건에서의 균형을 말함

4) 게임(Game)의 종류

(1) 경기자의 수

- 2명, 3명, 4명, 그리고 이 이상 경기자의 참여 게임

(2) 담합 여부 : 협조적 게임과 비협조적 게임

○ 협조적 게임(Cooperative game, Groups players)

- 경제주체 간에 구속력이 있는 협정을 사전적으로 맺을 수 있다는 전제하에 전략적 상호 관계가 존재하는 게임

○ 비협조적 게임(Noncooperative game, Individual players game)

- 경제주체들의 행태를 예측하는 데 있어서 협조적 게임에 비해 더욱 우월한 것으로 판단되어 게임 이론의 주류로 정착함

5) 반복 및 단계 여부

- 1회성 게임(One-shot game)

- 유한 반복 게임(Finitely repeated game)
- 무한 반복 게임(Infinitely repeated game)
- 단계 게임(Stage game)

6) 보상 수준

① 영합 게임

- 경기 참가자들의 이윤과 손실의 합이 0가 되는 게임

② 양합 게임

- 경기 참가자들이 모두 이윤을 내는 게임

③ 음합 게임

- 경기 참가자들이 모두 손실을 입는 게임

7) 전략형 게임의 이론

(1) 우월전략(Dominant strategy) 게임

- 상대방의 전략과 상관없이 자신에게 최대의 이익을 가져다주는 전략임
- 강우월전략과 약우월전략으로 나누어짐
- 가장 대표적인 게임으로 용의자의 고민(Prisoner's dilemma)을 들 수 있음
- 이때의 우월전략해인 내쉬균형은 (자백, 자백) = (8, 8)이 됨

		용의자 2 (JEFF)	
		자백	부인
용의자 1 (SAMUEL)	자백	8, 8	0, 20
	부인	20, 0	1, 1

(2) 열등전략(Dominated strategy) 게임

- 합리적으로 행동하는 경기자가 절대로 선택하지 않을 전략임
- 강열등전략과 약열등전략으로 나누어짐
- 이때의 강열등전략을 하나씩 제거해 나감으로 최후에 남는 순수전략조합으로서의 우월전략해는
광고 공세, 광고 공세 = (30, 30)임

		B맥주	
		광고자제	광고공세
A맥주	광고자제	50, 50	20, 60
	광고공세	60, 20	30, 30

(3) 순수전략 내쉬균형(Pure strategy Nash equilibrium) 게임

- 현재의 상황하에서 어떠한 경기자도 이탈할 유인이 없는 안정된 상태로서 우월하거나 열등한 전략이 없는 경우를 말함

- 루소의 사슴사냥게임 또는 조정게임(Coordination game) 이라고도 함
- $V > 1$ 인 경우 (사슴, 사슴) = (V, V) 과 (토끼, 토끼) = $(1, 1)$ 의 2개의 내쉬균형을 갖게 됨

		사냥꾼 을	
		사슴	토끼
사냥꾼 갑	사슴	V, V	0, 1
	토끼	1, 0	1, 1

2. 전개형 게임의 이론과 응용

1) 전개형 게임의 기초

(1) 전개형 게임(Extensive form game)

- 확장형 게임이라고도 함
- 순서와 정보의 역할이 중요함
- 순차 게임 묘사에 유리함
- 동태적 게임임
- 게임 나무(Game tree)를 따라 해를 구함

2) 전개형 게임의 게임 나무(Game tree) 구성

(1) 뿌리(Initial node)

- 게임의 최초 시작점
- 의사결정 마디가 됨

(2) 마디(Node)

- 의사결정 마디(Decision node)
- 경기자의 의사와 행동을 결정함
- 종결 마디(Terminal node)
- 경기자들에게 보수가 지불됨

(3) 가지(Branch)

- 한 마디에서 출발해서 다른 마디에 도착하는 선
- 선도 마디(Precedent node) : 가지가 출발하는 마디는 도착하는 마디의 선도 마디
- 후계 마디(Successor node) : 가지가 도착하는 마디는 출발하는 마디의 후계 마디

3) 게임 나무의 성질

- 게임 나무의 뿌리는 단 하나임
- 임의의 마디에서 시작하여 거꾸로 거슬러 올라가면 궁극적으로 단 하나의 뿌리를 만남
- 뿌리를 제외한 모든 마디는 선도마디를 가짐
- 한 가지의 출발마디와 도착마디가 동일한 마디일 수 없음

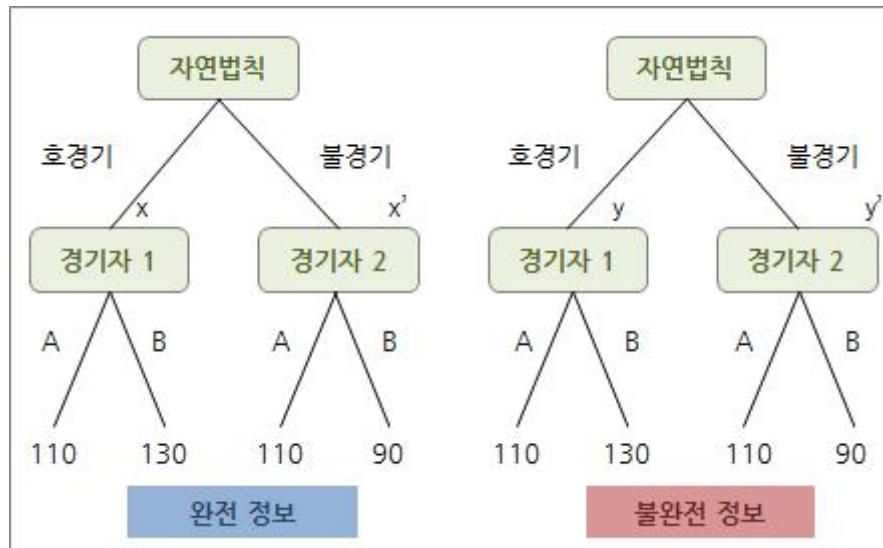
4) 정보의 완전성 여부에 따른 게임 나무의 차이

○ Q

- SAMUEL은 100만 원의 자금을 자산 A에 투자할 것인가, 아니면 자산 B에 투자할 것인가 하는 문제를 고민 중이다.

자산 A는 경기에 상관없이 항상 10%의 수익률을 내는 무위험성 자산이다. 자산 B의 수익률은 시장이 호경기 때에는 30%이지만, 불경기일 때에는 -10%이다. 정보의 완전성 여부에 따른

자산 투자 유형 및 보수의 해를 구하시오.



○ 완전 정보

- 호경기를 따라 자산 B에 투자하여 130만 원의 보수를 얻음
- 불경기라면 자산 A에 투자하여 110만 원의 보수를 얻음

○ 불완전 정보

- 호경기인지 불경기인지 알 수가 없으므로 어느 자산에 투자할지 알 수 없음
- SAMUEL의 투자 성향, 위험기피 정도에 따라 결정됨

5) 위협(Threat)과 약속(Promise)의 신뢰성

(1) 위협과 약속

경제행위, 전략적 의사결정에서 매우 중요함

(2) 합리적 기대(Rational expectations)

- 내가 상대방의 전략에 대하여 갖는 신념과 상대방이 실제로 선택하는 전략이 일치되는 경우 신뢰성이 높아짐

⇒ 자기실현적 예언(Self-fulfilling prophesy) 조건이라고 함

(3) 전략적 공약(Commitment)

- 위협을 통해 신뢰성이 제고됨



⑤ 평판(Reputation)

- 한 번 말한 것은 꼭 지킨다는 평판을 쌓는 방법
 - 스탈켈버그(stackelberg) 전략이라는 개념으로 설명함
 - 선도 기업이 후발 기업을 상대로 반복되는 게임에 임할 때 매번 동일한 전략을 지속적으로 선택한다면 후발 기업은 선도 기업의 전략을 주어진 것으로 받아들이고 최선을 다할 수밖에 없을 것

⑥ 팀워크(Teamwork)

- 여러 경기자들이 한 팀을 형성하고 서로를 감시하며
제 역할을 못하는 팀원을 책임을 지게 함으로 외부에 대한 약속의 신뢰성을 높임

⑦ 계약(Contract)

- 구체적인 이행 사항과 약속이 제대로 이행되지 않을 경우 무거운 벌칙 등을 명시하여
정식으로 계약을 체결하는 방안

⑧ 벼랑 끝 전술(Brinkmanship)

- 위협이나 약속이 지나치게 강하면 이행 가능성도 줄어들어 신뢰성을 잃게 되므로, 어느
정도의 위험을 고의로 만들어내는 전술
 - 즉, 실행가능성이 충분히 있는 일련의 위협이나 약속을 사용하는 방안

3. 제도 설계 이론과 짝짓기 이론

1) 제도 설계 이론(Mechanism Design Theory)

(1) 노벨 경제학 수상 분야(2007)

- 후르비치(Leonid Hurwicz, 1917년생) Univ. of Minnesota 교수
- 매스킨(Erics S. Maskin, 1950년생), Princeton Univ. 교수
- 마이어슨(Roger B. Myerson, 1951년생) Chicago Univ. 교수

(2) 제도 설계 이론의 개념

○ 제도 설계

- 특정한 목적을 달성하기 위해 가장 효율적인 경제제도를 디자인하는 것
 - 시장의 실패가 일어나지 않도록 각종 경제제도를 재구성하는 것을 목표로 하는 방법론
- 모든 선택을 시장에만 맡겨 놓을 경우 도덕적 해이(Moral Hazard)와 역선택 등으로 자원이 효율적으로 배분되지 않음
 - 시장 실패가 없다면 경제적 균형이 가질 수 있는 여러 특징들이 어떤 것인지 연구해야 함

제도 설계의 특징

- 여러 특징과 요소들을 만족시킬 수 있는 게임의 규칙을 만들어 자원의 효율적 배분을 극대화함

2) 제도 설계(Mechanism Design)의 실례

(1) 선거제도

- 민의를 효과적으로 대변할 수 있는, 즉 가장 효율적인 결과를 얻을 수 있는 각종 선거제도 방법의 모색하여야 함
- 대한민국 대통령 선거
 - 50% 미만을 얻어도 최다 득표자가 승자가 됨
 - Mechanism Design 접근으로는 바람직한 제도가 아님

○ 예

- 미국 San Francisco 市の 시장 선출
 - 유권자들이 한 명의 후보만 투표하는 것이 아니라, 1순위 후보 외에 나머지 후보들에 대해서도 차순위를 매길 수 있게 함
 - 순위에 따라 가중치를 주어 합산하면 유권자들의 성향을 잘 반영할 수 있게 됨

(2) 보험 정책

- 보험 정책의 설계
 - 거짓 보험사고 등 도덕적 해이(Moral hazard)를 방지해야 함
 - 보험 혜택을 누릴 수 있는 적용 대상을 최대한 넓힘

(3) 경매

- 경매의 문제점
 - 담합이 이뤄지면 훨씬 낮은 가격에 낙찰될 수 있음

○ 담합을 처음부터 배제시킬 수 있는 게임의 규칙을 선정해야 함

- 경매 또는 자진신고제 등을 통해 효율적인 자원 배분을 유도하게 만드는 공공정책이 필요함

○ 예 : 대한민국의 방사성폐기물처리장(방폐장) 부지 선정

① 1984년

- 제211차 원자력위원회에서 '방사성 폐기물 관리 기본 원칙'이 확정되며 방폐장의 필요성이 공식적으로 언급됨

② 1986~1988년

- 원자력위원회에서 경북 울진, 영덕, 영일 등 3개 지역을 방폐장 후보지로 선정함
- 지역주민 반발로 중단되었음

③ 1990년

- 안면도(주민 반대) 방폐장 부지 선정 실패

④ 1993년

- 전남 장흥, 경남 고성(주민 반대) 방폐장 부지 선정 실패

⑤ 1994년

- -굴업도(지질 부적절 판정) 방폐장 부지 선정 실패

⑥ 2003년

- 한국수력원자력 주식회사가 500억 원에서 3,000억 원으로 지역 지원금을 상향 조정함
- 지자체 신청 방식으로 전환하여 전북 부안군 유치 신청서가 접수됨
- 부안군민 시위로 무산됨

⑦ 2005년

- 방사성폐기물 처분시설 유치 지역에 관한 특별법 공포
- 경주, 군산, 포항, 영덕이 유치 신청함
- 주민 투표를 통해 경주시가 최종 확정됨

→ 방폐장 후보지로 경주가 선정되기까지 21년 걸림

- 방폐장 후보지로 지명 선정될 시 주민들이 강력히 반대함
- 부지 선정을 경매 방식으로 바꾼 후 서로 방폐장을 유치하고자 지역 간 경합이 발생하며 문제가 해결됨

(4) 조세 정책

- 국민들이 소득을 속이지 않고 자발적으로 신고할 수 있는 최적의 과세 시스템을 구축해야 함

(5) 공공재의 최적 공급량 결정

- 시장
 - 사유재의 공급 및 배분에 관련하여 제대로 작동함
 - 공공의 이익과 관련된 공공재는 제대로 작동하지 못함
- 정부 규제가 필요한 영역(의료, 국방, 교육 등)에서 게임의 규칙을 어떻게 정하여 규제를 적절히 하느냐에 따라 결과가 많이 달라짐

(6) 환경

- 일정한 기준의 필요성
 - 자원이 한정된 공유 자원을 시장이 공정하게 분배하기를 바라는 것은 무리가 될 수 있음
 - 한정된 공유 자원(깨끗한 환경자원 등)이 잘 분배되고 모든 시민들의 기호를 충족시키기 위해서는 일정한 기준이 필요함

○ 예 : 교통 혼잡을 줄이는 공공정책을 세우는 경우

목표 달성 방법

- ① 교통 체증이 심한 구역을 통제해 버리는 방법
 - ② 혼잡통행료를 징수하는 방법
 - ③ 대중교통을 적극 지원해 이용하기 편리하도록 만들어 자가용 이용률을 낮추는 방법
 - ④ 휘발유에 높은 세금을 매겨 자가용을 갖고 다니기 부담스럽게 만드는 방법
- 하나 또는 여러 방법을 선택할 수 있음

3) 협조적 게임 이론에 근거한 안정적 배분과 시장 설계

(1) 노벨경제학 수상 분야

- 앨빈 로스(Alvin E. Roth, 1951년생) Harvard Univ. 교수
- 로이드 샤플레이(Lloyd S. Shapley, 1923년생), UCLA 교수

(2) 협조적 게임 이론의 개념

- 전통적 게임이론은 정해진 파이를 놓고 서로 더 많이 먹으려고 싸우는 과정에서 균형이 달성되는 제로섬에 가까움

○ 샤플레이 값의 계산 : 파이를 키워서 잘 나누는 방법을 고민함

○ 예 : 샤플레이 값의 계산

[가정] 같은 방향으로 택시를 타려는 A와 B

① 택시 요금

- A가 혼자 타는 경우 : 2,000원
- B가 혼자 타는 경우 : 2,400원
- 택시 합승 시 : 3,000원

② 둘이 제휴하면 공동이익이 발생함

- 각각 택시를 이용할 시 4,400원이 듌
- 합승할 시 3,000원이 되므로 1,400원의 이익이 생김
- 두 사람에게서는 제휴해야 할 이유가 생기므로 제휴를 통해 생긴 이익 1,400원을 반반씩 나누게 됨
- A는 700원을 받아야 하므로 택시요금 1,300원(2,000원 - 700원)을 지불함
- B는 1,700원(2,400원 - 700원)을 지급함
- ▶ 균등 배분하여 1,500원씩 지급하는 것이 아님에 유의함

○ Q : 공항 활주로를 여러 비행기가 효율적으로 이용할 수 있는 방법을 생각해봅시다.

4) 짝짓기 이론(Matching Theory)

(1) 짝짓기 이론의 사례

○ 샤플레이 값의 계산

- 20여 년간 매칭 이론을 연구한 Roth를 만나면서 실제 경제에 응용하는 쪽으로 더욱 발전함
- 나눌 수 없는 불가분의 재화에 대해 어떤 식으로 배정하면 좋은지를 경제학적 관점에서 다룸
- 남자와 여자, 학교와 학생, 장기 기증자와 수혜자(환자) 등의 관계에 있어 어떤 알고리즘으로 연결해야 안정성을 유지할 수 있을지 보여줌
- Roth는 2003년 뉴욕시 고등학교의 학생 지원 시스템 개혁을 제안하여 그 방식에 따라 보스턴, 뉴욕 등 공립학교에서 안정적으로 학생을 학교에 배정, 효과를 보기도 함
- Roth의 아이디어를 채택하기 전 뉴욕시에서 공립학교 배정은 학생이 1~5순위 지망 학교를 써내면 학교가 학생을 고르는 식이었음
 - 어떤 학생은 두 학교로부터 입학 제의를 받고, 어떤 학생은 모든 학교에 떨어지는 비효율적인 자원 분배가 일어나게 됨
- Roth는 학생이 가장 가고 싶은 한 학교에만 지원하도록 함
- 각 학교는 자신의 학교에 가장 먼저 지원한 사람을 다 합격시키고 떨어진 학생을 모아 또다시 한 학교씩만 지원하게 함
- 자리가 남는 학교에선 지원자를 받아주고 그렇지 않으면 떨어뜨림
- 다시 탈락한 사람을 모아 남는 학교 가운데 하나에 지원하여 마지막 한 사람이 입학할 때까지 이 과정은 계속됨

○ 예 : 추첨을 통한 고등학교 배정

- [가정] -SAMUEL은 A 학교, JEFF는 B 학교에 배치됨
- SAMUEL은 가까운 B 학교에, JEFF는 대학 진학률이 높은 A 학교에 가길 원함
 - B 학교는 수학 능력이 우수한 SAMUEL을, A 학교는 인성이 우수한 JEFF를 선발하려고 함
→ 단순 추첨 대신 학생과 학교들이 원하는 최선의 조합을 찾아내 연결해주어 서로가 윈윈(Win-win)하는 결과를 도출해낼 수 있음

○ 장기 이식과 관련한 거래 모델

- 부인은 남편에게 신장 이식을 하고 싶지만 혈액형이 맞지 않아 본인의 신장을 이식할 수가 없는 경우
 - 부인이 다른 지역에 사는 같은 처지의 부부를 찾게 되면 상대 부부의 남편에게 신장을 기증할 수 있게 됨

1. 시장 실패 교정을 위한 미시경제정책

1) 시장 실패(Market failure)

(1) 시장 실패의 개념

- 시장 기구를 통한 자원의 최적 배분에 실패하는 경우를 말함

2) 시장 실패 교정을 위한 미시경제정책

(1) 독점점의 금지 및 규제 정책

- ① 독점금지법(Increasing Competition with Antitrust Laws)
- ② 정부규제(Regulation)
 - 독점기업의 행태 규제

③ 국유화(Public Ownership)

- 민간 소유 독점을 국영 독점 전환 : 전화, 상수도, 전력

④ 자유방임(Doing Nothing)

- 독점 문제를 그대로 두는 것이 우월 정책이라는 견해

(2) 외부성의 교정

• 외부성(Externality)

- 한 사람의 행위가 제3자의 경제적 후생에 영향을 미치고 그에 대한 보상이 이루어지지 않는 현상

- 어느 경제주체의 경제활동의 비의도적인 결과가 시장의 외부로 통하여 다른 경제주체의 후생에 영향을 주는 것

• 외부의 경제(External economy)

- 교육, 역사적 건물, 신기술 개발, 지식 창출 등 긍정적인 외부효과(Positive Externalities)

외부의 불경제(External diseconomy)

- 배기가스, 수질오염, 개 짖는 소리 등 부정적인 외부효과(Negative Externalities)

외부효과에 대한 사적 대응(Private Solutions to Externalities)

• 코즈의 정리(Coase Theorem)

- 민간경제의 주체들이 자원 배분 과정에서 아무런 비용을 치르지 않고 협상을 할 수 있다면, 외부효과로 인해 초래되는 비효율성을 시장에서 스스로 해결할 수 있음

- 사적 대응이 항상 효과적이지 않은 이유는 이해당사자들이 협상 과정을 통해 합의에 도달하는 과정에서 부담하는 거래비용(transaction costs) 때문임

• 외부효과에 대한 정책(Public Policies toward Externalities)

- 직접규제(Regulation), 피구세(Pigovian taxes), 보조금(subsidies) 등

- 오염배출권(Pollution Permits)
 - 오염부과금(Effluent fee), 흡연세, 공해세 등을 부과하는 것

○ Samuel Valley 오염 배출 업체

A firm	70 units	\$ 20
B firm	80 units	\$ 25
C firm	50 units	\$ 10

[가정] - 정부가 오염을 120단위로 낮추기 위해 업체마다 40단위의 오염을 허가하는 오염배출권을 줌

* Q&A

- 오염배출권의 이전(매매)이 금지되어 있는 경우의 오염 감축 비용과, 오염배출권의 이전(매매)가 허용될 때 '사회적 총비용이 가장 적게 드는 경우'를 각각 계산하고, 어떠한 경우가 보다 효율적인지 설명하라.

[오염배출권의 이전이 금지되어 있는 경우의 오염 감축 비용]

$$A : \{(70 - 40) \times 20\} + B : \{(80 - 40) \times 25\} + C : \{(50 - 40) \times 10\} = \$1700$$

-[오염배출권의 이전이 허용되어 있어 사회적 오염 감축 비용이 가장 적게 드는 경우]

$$A : \{(70 - 40) \times 20\} + B : \{(80 - 80) \times 25\} + C : \{50 \times 10\} = \$1100$$

(3) 공공재 정책

- 공공재(Public goods) : 비배제성(Non-exclusiveness), 비경합성(Non-rivalry)
- 공공재(Public goods)
 - 국방(National defense)
 - 기초과학 연구(Basic research)
 - 빈곤구제(Fighting poverty) 등
- 무임승차 문제(The Free-Riding Problem)
 - 공공재 정책을 결정할 때의 가장 큰 문제점
 - 무임승차자(Free-rider) : 어떤 사람이 재화의 소비로부터 이득을 보면서도 그 대가를 지불하지 않는 행위자를 의미함

2) 시장 실패 교정을 위한 미시경제정책

(1) 재분배 정책

- 최저임금제(Minimum-wage laws)
- 빈곤층 소득 보조(Welfare)
- 부(負)의 소득세(Negative income tax)
- 현물 보조(In-kind transfers)
- 빈곤대책(Antipoverty programs)과 근로유인(Work incentives)

3) 정부의 실패

(1) 정부의 과도한 통제로 인한 비효율 발생

- 독과점 규제 완화 또는 철폐, 정부의 재분배 정책 등
- 시장의 비효율성을 가져올 시 정부의 효율성 시정을 위한 정책 개입이 의도한 효율성의 증대로 가져올 수 없는 경우
- 차선의 정리
 - 파레토 최적에 만족되지 못한 상태에서 나머지 부분에서라도 파레토 최적을 만족시키는 것이 항상 차선의 결과를 가져오는 것은 아니라는 것

2. 정보의 비대칭성과 해결방안

1) 정보의 경제적 의미

(1) 불완전한 정보

- 정보가 불완전한 세계에서 사람들이 그것을 얻기 위해 어떤 대가를 기꺼이 지불할 용의를 보이는 것을 말함

○ 정보 : 사고파는 거래의 대상이 될 수 있음

- 주로 관심을 갖는 상황
 - 정보가 비대칭적으로 분포되어 있는 경우로 '비대칭 정보'라고 함

(2) 비대칭적 정보가 초래하는 두 가지 문제

- 효율적인 자원 배분에 필요한 시장의 객관적인 정보 자체가 수요자와 공급자 간에 비대칭적으로 존재함
 - 자원 배분이 효율적으로 이루어져도 정보의 비대칭성 때문에 자원의 효율적 이용은 이루어질 수 없음

- 본인-대리인의 문제(Principal-agent problem)
 - 기업의 소유-경영 분리되는 현실에서의 기업주-전문경영인 사이의 문제
 - 노동/금융 시장에서 발생함

(3) 탐색 행위(Search activities)

- 소비자는 탐색 행위를 통해 좀 더 낮은 가격을 요구하는 곳을 찾으려 함
- 탐색 행위에서 나오는 이득과 이에 드는 비용을 비교해 어떤 수준까지 탐색 행위를 할 것인지 결정함
- 탐색 행위에서 나오는 이득 혹은 편익
 - 조금 더 싼값에 물건을 구입함으로써 돈이 절약됨

① 한계편익곡선

- 우하향의 모양을 가짐

② 한계비용곡선

- 수평선의 모양을 가짐
- 탐색 행위에 소요되는 한계비용이 일정한 수준에 유지된다는 가정을 반영함

• 시간(Time)과 관련된 기회비용

- 탐색 행위에 드는 비용 중 가장 중요한 것
- 높은 시간당 임금을 갖는 사람은 한계비용이 높아 탐색 행위에 열심이지 않을 것임

2) 감춰진 속성

(1) 감춰진 행동

① 사용자(Principals)

- 어떤 행위를 하도록 대리인을 고용한 사람을 의미함
- 일반적으로 사용자, 고용주를 의미하는 경우가 많음

② 대리인(Agents)

- 사용자를 위해 어떤 행위를 대신하는 사람을 의미함
- 대리 계약을 통해 일을 맡기는 사용자와 일 처리를 부탁 받은 대리인 사이에는 본인-대리인의 관계가 성립함

③ 도덕적 해이(Moral Hazard)

- 고용주가 근로자의 행동을 완벽하게 관찰할 수 없기 때문에 불완전하게 감시를 받고 있는 근로자가 게으름을 피우거나, 부정직하거나, 바람직하지 못한 행위를 하는 경향을 통칭함
- 주주와 전문경영인 사이의 관계가 본인-대리인 관계의 좋은 예시가 될 수 있음
- 지주와 소작인, 소송 의뢰인과 변호사, 가수와 매니저의 사이 등에서 본인-대리인의 관계를 발견할 수 있음
- 기업의 경영을 위임 받은 전문경영인은 주주의 이익을 극대화하도록 노력하겠다고 암묵적으로 약속함
 - 전문경영인 자신의 입장에서 보면 이윤보다 매출액, 즉 거래 규모가 더 커지는 것이 유리할 수밖에 없으며, 이로 인해 도덕적 해이가 발생하게 됨

(2) 도덕적 해이에 대한 해결방안

① 작업 감독 제도

- 감시, 감독을 강화하는 방법
- 본인이 대리인의 행동을 직접 감독하는 것에는 적지 않은 비용이 들 뿐 아니라 완벽하게 감독한다는 것도 불가능함
- 팀 생산체제의 도입이 활발하게 일어나는 것은
 - 팀의 성과에 따라 임금을 변화하게 만들어 모두 함께 열심히 일하자는 분위기를 만들려는 의도가 있음
- 의사결정과정에 근로자를 참여시켜 자발적으로 열심히 일할 동기를 부여할 수도 있음

② 실적에 비례한 보수 지급 방법

- 언제나 일정한 보수를 받게 되어 있는 근로자라면 구태여 열심히 일하려 하지 않음
 - 팀을 이루어 여러 사람이 공동으로 작업하는 경우에는 실적에 비례한 보수 지급 방법을 쓰더라도 큰 효과를 거두기 어려움
 - 작업 성과가 전체의 노력에 의해 결정되므로 본인 혼자만 열심히 일해 보았자 자신에게 돌아오는 이득이 별로 없기 때문임
- 작업 성과에 따라 보수가 달라지는 방식의 문제점
 - 근로자의 소득이 상황에 따라 크게 달라지는 위험성이 존재함
 - 오늘날의 생산 방식에서는 개인의 작업 성과를 정확히 평가하기가 매우 어려움
 - 선임자가 후임자를 훈련시키는 등의 중요한 일을 소홀히 하려는 태도가 생기기 쉬움
- 보수 지급을 연기하는 극단적인 방법도 있음

③ 효율 임금(Efficiency wage)

- 효율 임금에 따른 시장균형 임금보다 높은 임금을 지급함
- 근로자의 생산성이 임금의 크기를 결정하는 요인이 됨
- 임금의 크기가 생산성의 결정요인이 된다고 봄
- 기업이 일부러 균형 임금보다 더 높은 임금을 지급함으로써 열심히 일하도록 하는 경우가 있음
- 태업, 태만이 큰 손실을 입힐 수 있는 작업에 종사하는 사람들에게는 높은 임금을 지급하는 방법이 좋음
- 작업성과의 측정이 매우 힘든 직종에 근무하는 사람에게는 높은 임금을 지급하는 방법도 선택할 수 있음

3) 역선택

(1) 역선택의 개념과 형태

① 상품시장에서의 역선택

- 거래 상대방에 대한 정보가 없을 때 바람직하지 못한 상대방을 만날 가능성이 높아지는 데는 어느 정도 불가피한 측면이 있음

[가정] --동일한 재화를 만드는 A와 B

겉보기에는 똑같은 재화로 보이나, A는 좋은 재화 생산,

B는 질이 좋지 않은 재화를 만들고 있음

보기만 해서는 그것이 누가 만든 것인지 전혀 모름

A가 만든 것과 B가 만든 것이 반반씩 섞여 있다는 사실은 알고 있는 경우로 가정함

좋은 재화인지 나쁜 재화인지 가려내기 어려울 때

A는 좋은 재화이므로 비싸게, B는 질이 좋지 않으므로 재화이므로 싸게 팔려고 할 경우

- 소비자들은 두 재화의 평균치를 내고 사려고 함

- 좋은 재화를 생산하는 A는 생산을 포기하고, B는 종전보다 더 많은 재화를 생산해서 공급하려고 하게 됨

- 시간이 흐르게 되면 B와 같은 생산자만 남게 됨

→ **역선택(Adverse selection)**이라고 함

• 역선택

- 정보가 없거나 부족한 입장에서는 관찰할 수 없는 속성이 바람직하지 않게 작용하는 경향을 의미함

- 시장에서 정보가 부족한 구매자의 입장에서 불리한 물건을 선택한다는 것
- 레몬 시장(Market for lemon)
 - 비대칭 정보로 인해 역선택이 일어나는 시장

② 보험시장에서의 역선택

- 보험회사가 가입을 원하는 사람의 유형을 알지 못할 경우
 - 평균적인 사고의 확률에 기초해 산출된 하나의 보험료를 모든 가입자에게 적용하는 역선택 현상이 발생하게 됨
 - 역선택 현상에 대해 대비책을 마련해놓고 있음

3) 역선택

(1) 선별과 신호

- 선별(Screening)
 - 정보를 갖고 있지 못한 경제주체는 간접적인 방법을 통해서라도 상대방에 관한 정보를 얻으려고 노력하는 것
- 신호 발송(Signaling)
 - 정보를 갖고 있는 측도 자신의 이익에 도움이 된다면 어떤 방법으로든 정보를 전달하려고 노력하게 됨
- 상품시장에서의 신호 발송과 선별
 - 품질보증(Warranty)을 제공하는 것
 - * 불량품을 생산하는 곳에서는 품질보증을 제공하지 못함
 - 정보가 불완전한 시장의 경우
 - * 가격이 신호를 전달하고 선별하는 수단이 되기도 함
 - 광고(Advertising)
 - * 자신의 상품이 질 좋은 것이라는 신호를 보내는 수단의 하나가 됨.
 - * 많은 돈을 들여 광고를 하는 행동에서 소비자는 생산자가 자신의 상품에 대해서 자신을 가지고 있다는 암시를 받게 됨

(2) 레몬 시장과 유인의 문제

- 중요점 : 기업이 좋은 품질의 상품을 만들 수 있도록 유인(Incentive)을 줄 수 있는가
- 계약에 의한 해결책
 - 소비자가 상품을 써보고 마음에 들지 않으면 얼마 이내의 기간에 한해서 현금으로 교환해 준다는가, 어떤 종류의 수리를 무상으로 해주는 조건부 계약을 통해 역선택 문제 해결 가능함
 - 합리적인 계약을 체결했다 해도 어느 정도의 모호함이 있어서 이를 악용할 수도 있고 분쟁이 일어날 수도 있음
 - 계약은 불완전할 수밖에 없기 때문에 유인의 문제를 계약에 의해 해결하는 방식은 이상적인 해결책이 될 수 없음
 - 계약의 이행과 관련해 상당한 비용이 요구될 수도 있음

평판에 의한 해결책

- 가격이 저렴한 재화에 대한 나쁜 평판이 생기면 궁극적으로 손해를 보게 됨
- 정보의 불완전성과 관련된 평판 지대가 존재하는 시장에서는 경쟁의 압력이 심하다 해도 가격이 한계비용보다 높은 수준에 머물러 있을 수 있음
 - * 기업이 가격을 낮추려 해도 불리한 신호로 작용하게 될 것을 두려워하기 때문에 꺼리는 현상이 나타나기 때문임

1. 노동 수요(The Demand for Labor)**1) 생산요소**

- 재화나 서비스의 생산과정에 투입되는 자원을 말함
- 생산함수
- 생산요소를 통하여 산출되는 양에 관한 함수

2) 노동의 한계생산

- $MPL = \Delta Q / \Delta L$
- 노동 한 단위가 추가로 투입되었을 때 추가적으로 발생하는 산출량이 증가함

3) 노동의 한계생산가치

- $VMPL = P \times MPL$
- 요소의 한계생산에 산출물의 시장가격을 곱한 금액
- $VMPL =$ 노동투입량의 함수
- 한계생산가치곡선
 - 완전경쟁시장에서 이윤의 극대화를 추구하는 기업의 한계생산가치곡선은 노동 수요곡선임
 - 노동의 한계생산가치곡선은 우하향함
 - * 한계생산물의 체감 현상이 발생하기 때문임
- 한계이윤(Marginal profit)
 - $\Delta Profit = VMPL - W$

4) 노동수요의 변화

- 노동수요 증가 → 균형임금 상승 → 고용량 증가 → 노동의 한계생산가치 증가
- 노동수요 감소 → 균형임금 하락 → 고용량 감소 → 노동의 한계생산가치 감소

5) 노동 수요곡선을 이동시키는 변수들

- 산출물의 가격(The Output Price)
- 기술진보(Technological Change)
- 다른 요소 공급의 변화(The Supply of Other Factors)

2. 노동 공급(The Supply for Labor)**1) 노동 공급의 변화**

- 노동공급 증가 → 균형임금 하락 → 고용량 증가 → 한계생산 감소, 노동 한계생산가치 하락
- 노동공급 감소 → 균형임금 상승 → 고용량 감소 → 한계생산 증가, 노동 한계생산가치 상승

2) 노동 공급곡선을 이동시키는 변수들

- 취향, 의식 등의 변화(Changes in Tastes)

- 다른 노동시장의 변화(Changes in Alternative Opportunities)
- 이민(Immigration)

3. 노동시장의 균형(Equilibrium in the Labor Market)

1) 노동시장의 균형임금

(1) 신고전주의 분배이론(Neo-classical theory of distribution)

- 각 생산요소(노동)에 대한 보상으로 임금에 생산요소시장의 수요와 공급의 원리에 의해서 결정됨
 - 생산요소(노동)에 대한 수요
 - * 그 생산요소(노동)의 한계생산성에 달려 있음
 - 노동시장의 균형상태에서 각 생산요소(노동)
 - * 생산과정에 그 생산요소가 기여한 한계생산물의 가치만큼의 보수를 받게 됨
 - 노동에 대한 수요와 공급이 일치하는 수준에서 균형임금과 균형고용량이 결정됨
 - 노동 수요곡선은 노동의 한계생산가치를 나타내기 때문에 균형상태에서 근로자들이 생산한 재화와 서비스의 한계생산가치에 해당하는 임금을 받게 됨
 - 임금은 노동의 한계생산가치와 일치함
 - * $W = VMPL$

2) 균형임금보다 높게 유지되는 임금의 종류

(1) 최저임금제(The minimum wage)

- 비숙련 무경험 근로자들의 임금이 최저임금제에 의해 균형수준보다 높게 책정됨

(2) 노동조합(Union)의 시장지배력에 의한 임금 결정

- 노동조합
 - 임금이나 근로조건에 관하여 고용주들과 협상하기 위해 결성한 근로자 조직을 말함
 - 파업(Strike)을 통해 노동 공급을 제한함

(3) 효율임금(Efficiency wages)

- 높은 임금을 지급하면 근로자들의 생산성이 높아져 수익성이 증가함
 - 근로자들의 열의와 우수 근로자 채용 등 기업들이 스스로 균형임금보다 높은 임금을 지급하려 할 것임

1. 균형임금의 결정변수(Some Determinants of Equilibrium Wages)

1) 보상적 임금 격차

(1) 보상적 임금 격차(Compensating Differential)

- 비금전적인 직업 속성의 차이를 보상해주기 위한 임금 차이를 말함
 - 비금전적인 직업 속성이 좋을수록 주어진 임금수준의 직업선택의 가능성이 높음
 - 좋은 조건을 가진 직업이 나쁜 조건의 직업에 비해 균형임금이 낮은 경향을 보임
 - 건강, 위험수당 등이 있는 직업의 경우 비슷한 교육수준일지라도 높은 임금을 받음
 - 만족도 등이 임금에 반영될 경우 비슷한 교육수준일지라도 낮은 임금을 받음

2) 인적자본

(1) 인적자본(Human Capital)

- 사람에 대한 투자의 결과로 형성되는 자본을 말함
 - 사람에 대한 가장 중요한 투자는 교육이나 직업훈련 등이 있음
 - 교육의 현재 지출을 통해 미래의 생산성을 높임
 - 인적 자본을 많이 축적한 사람의 소득은 그렇지 못한 사람보다 높음
 - 교육수준이 높을수록 임금수준이 높음
 - * 교육을 받는 비용에 대한 보상

3) 능력, 노력, 기회

(1) 능력, 성격 등

- 생산성의 차이를 발생시켜 임금격차를 발생시키는 요인이 됨

○ 예 : Major league vs. Minor league

(2) 단점

- 학력, 경력, 연령, 직업의 속성 등의 변수와는 달리 계량화하기 어려움

(3) 사례연구(Case Study)

- 좋은 외모가 주는 혜택(The Benefits of Beauty) 'Beauty premium'

4) 교육의 신호 기능

(1) 교육의 신호 기능(An Alternative View of Education : Signaling)

- 기업들이 교육을 유능한 사람과 무능한 사람을 구별하는 수단으로 사용함

○ 예

- 대학 졸업자가 생산적이게 되는 것이 아니라, 미래의 잠재적 고용주들에게 자기의 유능한 능력에 대한 정보를 신호(Signal) 보내는 것

(2) 인적자본이론과의 공통점

- 어떤 경제 행위가 행위 자체의 이득 때문이 아니라, 그 행위의 사실이 상대방에게 사적 정보를 제공함으로써 이루어짐

- 교육을 많이 받은 사람이 더 높은 임금을 받음

(3) 인적자본이론과의 차이점

① 인적자본이론

- 교육수준의 향상은 사람들의 생산성이 향상되어 모든 근로자의 임금수준이 상승할 것이라는 견해

② 신호기능이론

- 교육수준의 향상은 생산성 향상을 가져오지 않으므로 근로자의 임금상승으로 직결되지 않는다는 견해

(4) 슈퍼스타 현상(The superstar phenomenon)이 존재하는 시장의 특성

- 시장의 모든 구입자는 최고의 생산자가 제공하는 상품을 구입하고자 함
- 최고의 생산자가 모든 구입자에게 최저비용으로 상품을 제공할 수 있는 기술

2. 차별의 경제학(The Economics of Discrimination)

1) 노동시장 차별의 측정

- 근로자 집단간의 평균임금 격차
- 인적자본 차이의 중요성
- 직장 경력 차이에 의한 인적자본 축적의 차이
- 보상적 임금격차

2) 고용주에 의한 차별

(1) 경쟁적인 시장경제

- 이윤 동기(Profit motive)를 통해 고용주의 차별을 억제함

○ 예

- Blue eyed people vs. Brown eyed people

3) 소비자와 정부에 의한 차별

(1) 이윤동기

- 차별적인 임금격차를 줄이는 데 강력함
- 소비자 선호와 정부 정책에 대한 한계가 있음
 - 소비자의 선호에 따라 기업의 시장 존속 여부와 임금격차 유지 여부가 결정됨
 - 정부의 규제가 있다면 근로자간 임금격차는 유지됨

4) 비교가치론에 대한 논쟁

(1) 원리

- 교육, 경력, 책임, 근무환경 등 공정한 기준에 따른 직업에 등급을 정함
- 유사한 등급을 가진 직업에 종사하는 사람들은 같은 임금을 받아야 한다는 원리

(2) 경제학자들의 견해

- 임금결정을 위한 최선의 도구는 시장경쟁임
 - 어느 직업이든지 적정임금수준 결정의 제요소들을 밝혀내기는 불가능하다고 보며 비판적인 견해를 보임
-

1. 국내총생산의 정의

1) 국민경제와 국민소득의 개념

(1) 생산물과 생산요소의 순환

① 생산물

- 생산은 한 경제가 가지고 있는 인적·물적 생산요소들이 시장 기구를 통하여 결합됨으로써 이루어짐
- 생산과정에서 결합되어 생산 활동을 수행하는 생산요소에는 노동, 토지, 자본이 있음
- 소비재(Consumption goods) : 생산과정을 거친 생산물 가운데 소비자의 손에 들어가는 재화
 - 소비자에게 직접적인 만족을 주는 재화를 의미함
- 자본재(Capital goods) : 소비자의 직접적인 만족이 아닌 다른 상품이나 서비스 생산에 투입되는 재화
 - 자본이라는 생산요소가 되는 재화를 의미함
- 중간재(Intermediate goods) : 최종 생산재
 - 소비재나 자본재를 생산하는 과정에서 원료나 부속품과 같이 중간에 소요되는 재화를 의미함

② 투자(Investment)

- 투자 : 자본을 마련하기 위해 자본재를 수요하는 것을 의미함
- 대체투자(Replacement investment) : 생산과정에서 소모된 부분을 대체하는 투자를 의미함
- 순투자(Net investment) : 자본재를 증가시키는 투자를 의미함
- 자본재의 신규 증가액, 즉 투자 총액이 생산과정에서 소모된 기존 자본을 초과한다면, 그 초과분이 순투자이며 그만큼 자본재의 양이 증가함

(2) 국민경제의 순환(생산물과 생산요소의 순환)

- 모든 경제사회는 소비와 투자 간의 선택이라는 근본적인 문제에 직면하게 됨
- 투자란 미래 소비를 위하여 현재 소비를 희생하는 행위임
 - 저축은 모두 투자된다고 봄
- 국민경제의 운행은 스스로 다시 새로워지고 스스로를 키워가는 순환적 성격을 지님
- 소비를 통해 스스로를 유지 또는 발전시키는 데 필요한 요건들을 충족시킴
 - 다음번 생산과정에 필요한 에너지를 충전함
- 투자는 소모된 자본을 대체하거나 새로운 자본을 축적함으로써 국민경제의 운행을 유지, 확장시킴

2) 국민소득

(1) 국민소득의 측정(Measuring Nation's Income)

- 경제 전체의 소득과 지출
- 국민총생산(GNP : Gross National Product) : 국민 기준
 - 생산이 외국에서 이루어지더라도 자국민들이 생산하는 최종 재화와 서비스의 가치를 측정함
- 국내총생산(GDP : Gross Domestic Product) : 영토 기준
 - 일정 기간 동안에 어느 나라에서 생산된 모든 최종 재화와 서비스의 시장가치를 의미함

(2) 국내총생산의 정의

- GDP is the market value of all final goods and services produced within a country in a given period of time
- GDP is the market value : GDP는 서로 다른 재화의 시장가격을 기준으로 하나의 경제활동 지표임
- Of all : GDP는 한 경제에서 생산되어 시장에서 합법적으로 판매된 모든 품목을 포함하는 포괄적인 지표임
- Final : GDP는 중간재의 가격은 최종재의 가격에 포함되기 때문에 최종 재화의 가치만 계산함

2. 국내총생산의 구성 항목

1) 국내총생산

(1) 국내총생산의 구성요소(The Components of GDP)

$$Y = C + I + G + NX$$

① 소비(Consumption)

- 재화와 서비스에 대한 소비자의 지출
- 가계의 서비스(의료, 교육, 이발 등)에 대한 지출
- 음식, 옷과 같은 비내구재
- 가구, 가전제품, 자동차와 같은 내구재

② 투자(Investment)

- 자본 설비, 재고, 새 건물의 구입 등 소비가 아닌 투자를 말함
- 민간 국내총투자 또는 총자본 형성이라고 함
 - 총고정자본 형성과 재고증감으로 구분됨
 - 총고정자본 형성은 설비투자와 건설투자로 세분화됨
- 설비투자는 신축 공장 및 기계에 대한 기업의 지출임
- 건설투자는 사무실 건물에 대한 기업의 지출 및 신축 주택에 대한 가계의 지출 등을 의미함

③ 정부구입(Government purchase)

- 주정부, 지방정부에 의한 재화, 서비스의 구입을 의미함
- 정부의 이전지출은 새로운 재화나 서비스의 생산과 독립적으로 이루어짐
 - GDP에 대한 지출 항목으로서, 정부 구입에 포함되지 않음

④ 순수출(Net exports)

- 수출에서 수입을 뺀 금액을 의미함
 - 재화와 서비스의 구입이 이미 GDP의 다른 항목에 포함되어 있기 때문에 수입을 빼는 것임
- 수출은 국내에서 생산된 재화와 서비스에 대한 외국 기업과 가계 및 정부의 구매를 의미함
- 수입은 외국에서 생산된 재화와 서비스에 대한 국내 기업과 가계 및 정부의 구매를 의미함

(2) 실질 GDP와 명목 GDP(Real versus Nominal GDP)

- 서로 다른 시기의 GDP를 비교하기 위해서는 물가수준의 변화를 제거해야 함
- 실질 GDP(Real GDP) : 재화와 서비스 생산의 가치를 불변가격으로 계산한 것임
- 명목 GDP(Nominal GDP) : 재화와 서비스 생산의 가치를 현재 가격으로 현재 가격으로 계산한 것임
- GDP 디플레이터(GDP deflator) : 물가수준의 지표로서 명목 GDP를 실질 GDP로 나눈 수치에 100을 곱한 것임

(3) 국내총생산과 경제적 후생(GDP and Economic Well-Being)

- GDP는 한 국가의 총소득이면서 재화와 서비스에 대한 총지출과 같음
- 1인당 GDP는 그 경제의 평균적인 사람의 소득과 지출을 나타냄
- 일반적으로 사람들은 더 높은 소득을 받아 더 많이 지출하기를 원함
 - 1인당 GDP는 평균적인 개인의 경제 후생 수준을 나타내는 당연한 지표로 볼 수 있음
- GDP가 교육의 질, 자녀들의 건강, 놀이로부터 얻는 즐거움, 용기나 지혜, 국가에 대한 헌신 등을 반영하지는 않는다는 비판도 있음
 - GDP가 클수록 행복한 생활을 영위하기 쉬운 것은 일반적으로 사실임
- GDP는 시장가격을 이용하여 재화와 서비스 가치를 산정함
 - 시장 밖에서 일어나는 행위 즉, 가정에서 생산된 재화나 서비스, 자원봉사 등은 대부분 누락됨

2) 국민소득의 순환, 창출과 처분

(1) 단순한 소득 순환모형

- 가계부문(Household sector)과 기업부문(Business sector)만이 존재하며, 정부부문과 해외부문은 존재하지 않는다고 가정함
- 가계부문은 생산요소를 기업부문에 판매해서 얻은 소득 전부를 기업이 생산한 재화와 서비스를 구매하는 데 지출함
- 기업은 재화와 서비스를 판매해서 얻은 수입 전부를 가계부문으로부터 생산요소를 구입하기 위하여 임금, 지대, 이자, 이윤의 형태로 지불함
- 자본의 양은 항상 일정함
- 자본스톡을 증가시키려는 노력이 없고, 기존의 자본스톡이 생산과정에서 소모되는 부분만큼의 대체투자만 이루어진다고 가정

(2) 국민소득 3면 등가의 법칙

- 생산국민소득 = 지출국민소득 = 분배국민소득
- 생산국민소득 : 일정 기간 동안 국민경제가 생산한 생산물의 총 가치(총량)를 의미함
- 지출국민소득 : 경제주체(가계, 기업, 정부)가 구입하여 사용한 생산물의 총량을 의미함
- 분배국민소득 : 일정 기간 동안 가계가 벌어들인 요소소득의 양
 - 기업 생산 활동 과정에서 지불하는 생산요소(노동, 이자, 토지 등)의 대가를 의미함

(3) 국민소득의 처분(거시경제의 총공급)

- 생산을 통해 얻어진 국민소득은 각 생산요소의 공급자에게 분배되고 그 소득은 다시 여러 방식으로 처분됨
- 정부와 해외부문을 고려하지 않으면, 소득 가운데 일부는 소비, 나머지는 저축함
- 정부와 해외부문을 고려하면, 소득 가운데 일부는 조세로 정부에 귀속됨
- 생산을 통해 공급된 국민소득(총공급) : $Y_s = C + S + T$
- 생산을 통해 얻어진 국민소득이 모두 분배되고 처분된다고 가정하면, 위 식은 국민경제의 총공급 수준을 나타냄

(4) 국민소득의 창출(거시경제의 총수요)과 균형소득

- 정부와 해외부문을 고려하지 않는다면, 생산물에 대한 수요는 소비지출과 투자 지출로 구성됨
- 정부와 해외부문을 고려하면, 국내 생산물에 대한 수요 요인으로 정부 지출 및 순수출이 추가됨
- 총수요 : $Y_d = C + I + G + (X - M)$
- 균형국민소득은 총수요와 총공급이 일치하는 $Y_s = Y_d$ 수준에서 결정됨
 - 경제가 균형 상태에 도달하면 성립하는 균형방정식임
- 국민소득의 균형 조건 : $Y_s = C + S + T = C + I + G + X - M = Y_d$

1. 소비자 물가지수와 GDP 디플레이터

1) 균형국민소득의 결정

(1) 케인즈 이론의 기본 가정

① 국민경제에 잉여생산능력이 있음

- 생산설비, 노동력이 완전 고용되지 않고 일부는 유휴상태에 있어서 기업가의 고용 의도만 있다면 비용 상승 없이 언제든지 생산에 동원 가능함

② 물가수준은 불변임

- 명목소득의 증가가 실질소득의 증가를 의미하며 인플레이션을 수반하지 않음

③ 고용수준이 국민총생산의 변화에 비례함

- 국민소득이론은 곧 고용이론을 의미함

④ 단기 생산능력은 불변임

- 자본스톡이 매우 큰 데 비하여, 순 투자로 인한 생산능력의 증가는 작기 때문에 적어도 단기적으로 생산능력이 불변이라고 가정해도 무방함

(2) 소비함수, 저축함수 및 투자함수

① 소비와 저축은 소득의 증가함수

- 소득은 소비와 저축으로 처분됨
 - 소득 증가는 소비와 저축을 증가시킴

② 투자는 소득수준과 관계없이 기업가의 미래에 대한 기대에 의하여 결정됨

- 투자는 미래의 소득을 증가시키기 위하여 현재의 생산설비 및 재고를 늘리는 행위임
 - 기업가가 미래의 경제 상황을 어둡게 본다면 현재 소득이 많더라도 투자를 늘리지 않을 것이기 때문에 현재의 소득이 투자에 미치는 영향은 별로 크지 않음

③ 투자와 저축

- 2부문 경제(가계 부문과 기업 부문만이 존재)에서 국민소득이 균형을 이루기 위한 조건은 $I=S$ 임

- 이때 I 와 S 는 사전적(Ex ante) 의미의 투자와 저축으로, 의도된 투자와 의도된 저축임
사후적(Ex post) 의미에서 투자와 저축은 항상 일치($I^* \equiv S^*$)함

- $I^* \equiv S^*$ 라는 것은 국민소득이 균형/불균형 상태에 있을 때 항상 I^* 와 S^* 는 일치한다는 것임
- 사전적으로 투자와 저축이 항상 똑같을 수 없는 이유는 투자를 하는 사람과 저축을 하는 사람이 다르기 때문임
- 현대 자본주의경제에서 투자의 주체는 기업이지만, 저축의 주체는 가계임
 - 기업은 자신이 저축한 돈으로만 투자를 하는 것이 아니라 가계가 저축한 돈을 빌려서도 투자를 함

- 투자와 저축의 계획이 서로 독립적으로 이루어지기 때문에 두 계획이 반드시 일치하지는 않음

2) 균형국민소득의 변화

(1) 승수효과(Multiplier effect)

- 어떤 독립적인 지출이 증가하면 소득은 그만큼만 증가하는 것이 아니라 독립적인 지출 이상의 어떤 배수(승수) 만큼 증가하는 현상을 의미함
- 소득 증가분에 대한 소비 증가분의 비율을 나타내는 한계소비성향을 MPC(Marginal Propensity to Consume)으로 표시한 것임

$$\Delta I \frac{1}{1-MPC} \quad (0 < MPC < 1)$$

- 승수는 저축함수를 나타내는 S 곡선의 기울기인 한계저축성향 MPS(Marginal Propensity to Save)의 역수임

$$k = \frac{\Delta Y}{\Delta I} = \frac{1}{1-MPC} = \frac{1}{MPS}$$

(2) 승수효과의 한계

- 소비함수가 안정적임
 - 한계소비성향(MPC)이 일정함
- 독립 지출이 증가한 이후 그 수준에서 계속 유지되어야 함
- 국민경제에 잉여생산능력이 있으며 물가수준이 일정해서 명목소득 증가는 곧 실질소득의 증가를 의미한다는 가정함
- 기업은 줄어든 재고만큼 추가적인 생산을 함
- 이 네 가지는 승수효과이론이 성립하기 위한 가정이면서 한계임

(3) 절약의 역설(Paradox of thrift)

- 절약해서 저축을 늘리는 것이 소득의 증가를 가져오지 않고 오히려 소득의 감소를 가져오게 되는 현상을 의미함
- 저축의 주체와 투자의 주체가 동일하지 않기 때문에 저축이 곧바로 투자로 연결된다는 보장이 없기 때문임
- 소득이 감소하고 결국 저축이 감소하여 의도된 투자와 같아질 때까지 계속 저축이 감소함
 - 저축의 절대액은 증가하지 않고 다만 감소한 소득에서 차지하는 저축의 비중(평균저축성향)만 증가하게 됨
- 국민경제가 불경기일 때 저축성향이 높아지는 것은 불경기를 심화시킴
 - 저축 증가 → 소비지출 감소 → 총수요 감소 → 불경기 심화 현상으로 이어지기 때문임
- 장기적인 관점, 후진국이나 개도국에서는 그리 타당하지 않다고 볼 수 있음
 - 경제의 지속적 성장을 위해 저축의 증가로 인한 투자 증가가 필요하기 때문임

3) 소비자물가지수(CPI : Consumer Price Index)

(1) 소비자물가지수의 개념

- CPI란 평균적인 소비자가 구입하는 재화와 서비스의 전반적인 비용을 나타내는 지표를 일컫음

$$\text{년도 인플레이션율} = \frac{2\text{차년도 } CPI - 1\text{차년도 } CPI}{1\text{차년도 } PI} \times 100$$

(2) CPI의 계산법(How the Consumer Price Index is Calculated)

- 물가 산정에 포함되는 품목, 재화 묶음을 결정함
- 각 시점에서 물가지수에 포함되는 각 재화와 서비스의 가격을 조사함
- 재화 묶음의 비용을 계산함
- 기준연도를 선정하고 물가지수를 계산함
- 소비자물가지수의 전년도 대비 상승률, 즉 인플레이션율을 계산함

(3) CPI 측정상의 문제점(Problems in Measuring the Cost of Living)

① 대체효과의 왜곡

- 어느 해와 다음 해 사이에 물가가 변동할 때 모든 물건 가격이 같은 비율로 변하지는 않음
- 어떤 물건의 가격은 많이 오르고 어떤 물건의 가격은 덜 오름
- 소비자들은 상대적으로 가격이 많이 오른 물건의 소비를 줄이고, 가격이 덜 오르거나 내린 물건의 소비는 늘림
 - 소비자는 상대적으로 가격이 높아진 재화 대신 가격이 낮아진 재화를 소비하는 것임
 - CPI는 고정된 재화 묶음을 가정하고 작성되므로 소비자의 대체 가능성을 배제함으로써 생계비 변동을 과대평가함

② 새로운 상품의 등장

- 새로운 상품이 시장에 나오면 소비자 선택의 폭은 넓어짐
- 선택의 폭이 넓어지면 소비자는 더 낮은 비용으로 동일한 생활수준을 유지할 수 있음
- 시간의 흐름에 따라 새로운 상품들이 출시되면 소비자 선택의 범위도 넓어지고 돈의 가치가 높아지는 것임
 - CPI는 소비자들이 늘 고정된 재화와 서비스 묶음을 구입한다고 가정하기 때문에 신제품 출시에 따른 화폐 가치의 증가를 반영하지 못함

③ 품질변화가 반영되지 않음

- 1년 사이에 어떤 재화의 가격은 그대로지만 품질이 나빠졌다면 소비자의 구매력은 감소함
- 제품의 품질이 개선되었다면 소비자의 구매력은 증가함
- 품질이 일정한 재화와 서비스 묶음의 CPI를 측정하려고 하지만, 그러한 품질을 측정하기는 매우 어려움

4) GDP 디플레이터

(1) GDP 디플레이터의 개념

- GDP 디플레이터(GDP deflator)는 물가수준의 지표로서 명목 GDP를 실질 GDP로 나눈 수치에 100을 곱한 것임
- 명목 GDP는 산출량의 가치를 현재 가격으로 측정한 것이고, 실질 GDP는 산출량의 가치를 기준연도의 가격으로 계산한 것임
 - GDP 디플레이터는 기준연도 물가수준에 대한 금년의 물가수준을 나타냄

(2) GDP 디플레이터와 CPI의 비교

- GDP 디플레이터는 국내에서 생산되는 모든 재화와 서비스의 가격을 반영함
- CPI는 소비자가 구입하는 재화와 서비스의 가격만 포함함
- GDP 디플레이터는 금년에 생산된 재화와 서비스의 가치를 기준연도에 구입했을 때의 비용과 비교함
- CPI는 고정된 동일한 재화 묶음을 현재 구입하는 데 드는 비용과 기준 연도에 구입할 때의 비용과 비교함
 - GDP 디플레이터의 산정에 이용되는 재화 묶음은 매년 자동적으로 바뀜
 - 모든 물건 가격이 비례적으로 변동할 때는 문제가 되지 않으나, 여러 재화의 가격 변동 폭이 서로 다를 경우에는 가중치를 어떻게 부여하는지가 중요함

2. 인플레이션 효과의 조정

1) 서로 다른 시점의 금액 비교

- 경제 전체의 전반적인 물가수준을 측정하는 목적은 서로 다른 시점의 화폐 가치를 비교할 수 있게 하려는 데 있음
- CPI가 어떻게 산정되는지 살펴보았으면 이 지표를 잘 사용하여 과거의 금액과 현재의 금액을 비교하는 방법을 살펴야 함

2) 물가연동제(Indexation)

- 법률, 계약 등에 의해 인플레이션 효과를 조정하는 것을 말함
- 기업이나 노동조합의 장기 고용계약에서는 임금을 CPI에 100% 또는 부분적으로 연동시키는 경우가 있음
- 생계비 조정(COLA : Cost Of Living Allowance)이라고도 함
- COLA 조항이 있으면 CPI가 상승할 때 임금이 자동적으로 인상됨

3) 명목이자율과 실질이자율

① 명목이자율

- 인플레이션을 감안하여 조정하지 않은 이자율
- 은행이 지급하는 이자율
- 예금이 시간이 경과함에 따라 얼마나 빠른 속도로 늘어나는지 알려주는 지표

② 실질이자율

- 인플레이션을 감안하여 조정한 이자율
- 실질이자율 = 명목이자율 - 인플레이션을
- 예금의 구매력이 얼마나 빨리 상승하는지 나타내줌

1. 화폐의 기능

1) 화폐이론

- 화폐의 정의를 내리는 것을 포함함
- 화폐 부문의 주요 변수를 설명함
- 화폐에 대한 수요와 공급 등의 결정요인을 다룸
- 화폐 변수와 실물 변수에 관한 이론임
- 국민총생산, 소득, 고용, 투자, 국제수지관계 등에 관한 이론임

(1) 고전학파

- 화폐의 흐름은 실물의 흐름에 대한 반대급부에 불과한 것임
- 국민소득, 투자, 고용 등 실물부문의 변수에 아무런 영향을 주지 않는다고 생각함
- 실물부문의 움직임은 실물부문만의 분석으로 충분하다고 봄
- 화폐 부문의 분석은 실물부문의 움직임을 설명하는 데 아무런 추가적 정보를 제공하지 못한다고 간주함
- 실물부문의 변화 역시 화폐 부문에 아무런 영향을 미치지 못하기 때문에 실물부문과 화폐 부문은 완전히 독립적으로 움직인다는 고전적 이분성(Classical dichotomy)을 주장하였음

(2) 화폐수량설

- 통화량이 변화하면 경제 내의 총지출이 같은 비율로 변화하고, 총지출의 변화에 비례하여 같은 비율로 물가가 변함
 - 따라서 통화량의 변화는 그 변화율과 같은 비율로 물가를 변화 시킴
- 화폐수량설은 물가가 통화량에 비례한다는 이론으로 통화량의 변화가 생산량에 미치는 영향을 무시함
- 고전학파의 이론에서는 화폐가 실물 부문에 영향을 미칠 수 없다고 규정되어 있음
 - 이 사고가 고전학파 이론의 이분성을 이룸
- 화폐수량설이 정형화됨에 따라 통화량이 생산에 미치는 영향보다 오직 물가에 대해서만 영향을 미치는 것으로 여겨지게 됨
- 화폐수량설은 화폐가 주로 지출을 위하여 존재하는 것으로 파악함
- 교환방정식에서는 화폐의 본질이 지출을 위한 것임
 - 화폐수량설에서는 화폐가 여러 자산 중 하나라는 생각이 희박함

(3) 케인즈

- 화폐경제의 여러 경제 변수의 변화는 고전학파의 비화폐경제이론과는 근본적으로 다름
- 실물 현상은 화폐 변수에 의해서도 크게 영향을 받음

2) 유동성 선호설(Liquidity preference theory)

(1) 유동성 선호와 동기

① 거래적 동기(Transaction motive)

- 거래적 동기에 의한 화폐 수요는 계획된 거래를 위하여 화폐를 보유하는 것임

② 예비적 동기(Precautionary motive)

- 예비적 동기에 의한 화폐수요는 예상치 못한 지출에 대비하여 화폐를 보유하는 것임

③ 투기적 동기(Speculative motive)

- 투기적 동기에 의한 화폐수요는 화폐를 하나의 자산으로서 보유하는 것임
 - 다른 자산과 비교해서 화폐를 보유하는 것이 유리하다고 생각될 때 나타나는 화폐 보유 성향이라고 할 수 있음

3) 화폐의 정의와 기능

(1) 화폐(Money)의 정의

- 사람들이 다른 사람으로부터 재화와 서비스를 구입하기 위해 통상적으로 사용하는 자산들을 의미함
- 화폐는 금속주화 혹은 지폐형태의 현금과 은행의 요구불예금을 합한 것을 의미함

(2) 화폐의 기능(The Function of Money)

① 지불수단(Means of payment)

- 교환의 매개수단(Medium of exchange)을 전제로 함
- 모든 거래는 화폐 또는 화폐단위로 가치가 표시된 대체물을 통하여 이루어짐

② 가치 저장 수단(Store of value)

- 현재의 구매력을 미래로 이전시키는 데 이용되는 수단임
- 비화폐경제에서 가치를 저장하기 위해 실물을 저장함
- 화폐경제에서는 실물을 팔아 화폐로 보유함
- 필요에 따라 실물과 교환하기도 함

③ 회계의 단위(Units of account)

- 모든 상품의 가치, 계산은 화폐단위로 통일되어 표시됨
- 외상거래와 같은 것은 장부상의 거래일뿐이며 실제 화폐의 거래는 없는 것임

4) 화폐의 발달 및 수표의 등장

- 화폐의 등장은 막대한 거래비용(Transaction cost)을 절감하고 거래를 판매와 구매라는 시간적·공간적으로 분리된 두 단계로 분리할 수 있도록 하고자 등장하였음

(1) 거래비용

① 탐색비용(Search cost)

- 상대방의 존재나 물건의 질을 확인하는 데 소요되는 비용임
- 상대방과 물건에 대한 정보를 획득하는데 필요하기 때문에 정보비용(Information cost)이라고도 함

② 교섭비용(Bargaining cost)

- 상대방과 거래조건을 협상하는 데 소요되는 비용임

③ 운반비용(Transportation cost)

- 거래를 수행하기 위한 물건을 인도하는 과정에서 발생하는 비용임
- 수표의 등장은 경제의 발전으로 거래량의 증가와 단위의 확대 등으로 지폐 사용 불편을 통하여 은행의 요구불예금(Demand deposits)에 기반을 둔 수표가 등장하게 되었음

5) 화폐의 종류(The Kinds of Money)

(1) 물품화폐(Commodity money)

- 그 자체로서 가치를 지닌, 즉 그 물건이 화폐로 사용되지 않더라도 가치를 지니고 있는 물건이 화폐로 통용될 때의 화폐를 칭함
- 예) 금이나 담배를 생각할 수 있음

(2) 법화(Fiat money)

- 그 자체로서는 가치가 없지만 정부의 명령에 따라서 교환의 매개수단으로 통용되는 화폐를 의미함
- 미국 Paper dollar에 기재되어 있는 "This note is legal tender for all debts, public and private."이라는 문장에서 법화의 가치를 볼 수 있음

(3) 현금(Currency)

- 경제에서 가장 널리 통용되는 교환의 매개수단임
- 일반 국민들의 수중에 있는 지폐와 동전을 말함
- 화폐에 포함되는 가장 명백한 자산으로 볼 수 있음

2. 통화 지표의 분류**1) 협의의 통화**

(1) 통설

- 지불수단, 교환의 매개수단으로서의 기능으로 볼 수 있음
- 현금통화는 중앙은행이 발행하여 시중에 유통되는 돈임
- 요구불예금(Demand deposits)은 예금 의뢰자의 요구가 있을 때 언제든지 현금으로 교환해주어야 하는 예금을 말함
- 요구불예금은 예금자가 이를 수표에 의해 인출하거나 약속된 이자율의 희생 없이 언제나 입출금 할 수 있음
- 당좌예금, 보통예금이 그 주종을 이룸
- 협의의 통화, $M1 = \text{현금통화} + \text{일반은행의 요구불예금}$
- 신 $M1 = \text{현금통화} + \text{요구불예금} + \text{수시 입출금식 저축성예금}$
- 한국은행이 국제통화기금이 권고하는 통화 편제 지침을 준수하기 위해 2002년 3월 통화지표의 정의를 변경한 개념으로, $M1$ 의 범위보다 조금 더 광범위함
- 수시 입출금식 저축성예금은 손쉽게 현금이나 요구불예금 전환 가능하므로 신 $M1$ 범주에 포함함

- 요구불예금과 저축성예금은 거의 완전 대체재(Perfect substitute)로 볼 수 있음
- 화폐를 이렇게 정의할 경우, 현금통화를 발행하는 중앙은행뿐 아니라 일반은행도 화폐(요구불예금)를 생산, 공급하는 기능을 가짐
- 현금통화나 요구불예금도 민간(정부와 금융기관을 제외한 모든 경제주체)이 보유하는 부분만 포함되고 정부기관이나 금융기관이 보유하는 것은 통화량에 포함되지 않음
- 상호 대체성이 높은 정기예금(Time deposits)이나 단기국채 등은 즉시 현금화될 수 있으므로 화폐로 간주함
- 정보통신부에서 발행하는 소액환 증서, 외국에서 사용하는 여행자수표(Traveller's check) 등은 소액이지만 화폐로 간주함

2) 총통화

(1) 시카고 학파(Chicago School)

- 가치저장 수단으로서의 기능을 강조함
- 총통화, $M2 = M1 + \text{일반은행의 저축성예금}$
- 요구불예금은 그 자체가 일반적으로 지불수단으로 통용될 수 있지만, 저축성예금은 일정한 만기가 있거나 수표에 의한 인출이 불가능하기 때문에 지불수단으로 통용될 수 없음에도 저축성예금을 화폐의 일부분으로 포함시키는 이유는 저축성예금도 어느 정도의 이자만 포기하면 언제든지 현금으로 교환 가능하기 때문임
- 통화량을 총통화의 개념으로 정의하는 것이 화폐와 국민소득간의 관계 분석에 명확하다고 봄
 - 화폐를 정의할 때 화폐 부문이 소득과 고용, 투자 등의 실물변수에 영향을 미치므로 가장 일관된 관계가 있는 것을 화폐의 정의로 채택함이 바람직하다는 시각임
- 국민소득과 통화량의 함수관계는 다른 거시경제 함수관계보다 더 안정적인
- 안정적인 함수관계는 현금통화와 요구불예금에 저축성예금을 포함시켜 화폐로 규정하는 경우에 현저하게 나타난다는 것이 시카고학파의 화폐이론임

3) 총 유동성

(1) 걸리와 쇼의 견해(J. Gurley and E. Show)

- 유동성을 강조하였음
- 유동성(Liquidity)은 어떤 자산을 교환의 매개수단으로 얼마나 쉽게 바꿀 수 있는지의 정도 즉, 금융자산이 자산 가치의 손실을 입지 않고 즉시 화폐로 교환될 수 있는 정도를 나타내는 개념임
- 화폐는 유동성이 가장 높고, 주식이나 채권도 적은 비용으로 쉽게 현금화할 수 있기 때문에 유동성이 비교적 높은 자산임
- 화폐나 일반 통화 이외의 금융자산도 그 유동성의 정도에 따라 화폐로 간주되어야 한다고 주장함
- 화폐도 많은 금융자산 중의 하나에 지나지 않으며, 화폐를 생산하는 은행 역시 비은행금융기관과 본질적으로 차이가 없다는 것임
- 걸리는 각 금융자산 간의 대체관계에 착안하여 모든 금융자산을 화폐와의 대체 가능성 정도에 따라 가중치를 부여하고 각 금융자산의 총액과 해당 가중치를 곱한 수치를 금융자산에 해당하는 화폐액이라고 보는 것이 타당하다고 주장함
- 현금이나 요구불예금의 가중치는 1이며, 현금이나 요구불예금과의 대체성이 전혀 없는

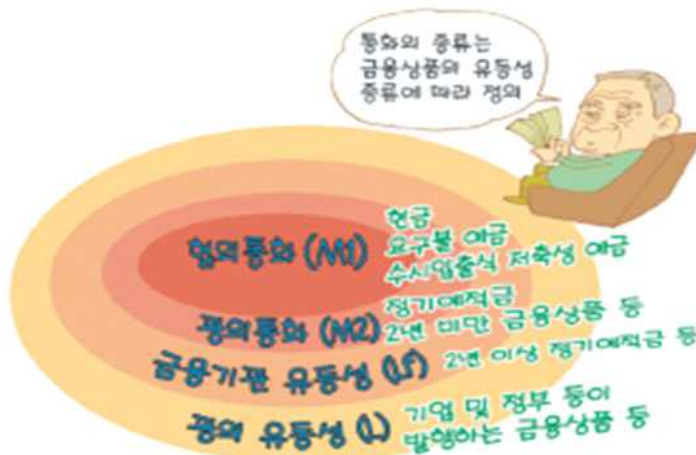
금융자산에 대한 가중치는 0이고, 대체 가능성이 0과 1의 중간에 있는 금융자산에 대해서는 각각 적당한 가중치를 부여함

- 화폐의 정의, 각 자산의 가중치의 결정에 대해서는 시사하는 바가 없지만, 화폐의 개념을 통설이나 시카고학파에서와 같이 특정자산에만 국한시키지 않고 유동성이라는 개념과 유사한 의미로 넓게 이해하고자 하였음

(2) 걸리와 쇼의 견해와 시카고학파 견해의 유사점

- 현금과 요구불예금 이외의 자산도 화폐 속에 포함시켰음
- 현금과 요구불예금의 대체성 여하에 따라 화폐의 개념을 넓혔음
- 시카고학파는 화폐와 다른 금융자산, 은행과 비은행금융기관을 다르게 파악, 걸리와 쇼는 본질적인 차이가 아니라고 간주함
- 시카고학파는 금융자산을 화폐에 포함시키지 않는 반면, 걸리와 쇼는 케인즈의 화폐관이 일반화된 것으로, 케인즈가 화폐에 저축성 예금뿐 아니라 단기국채 등의 금융자산도 포함시켰던 것을 더욱 확장하여 장기 채권까지도 화폐에 포함시켰음

○ 참고 : 우리나라의 유동성과 통화지표



1. 화폐공급과 통화제도

1) 화폐의 공급

(1) 본원통화의 공급

① 중앙은행의 대차대조표

- 대차대조표(Balance sheet) : 기업이 일정 시점에서 보유하고 있는 자산, 부채, 자본의 내용을 기록한 것
 - 자산 총액과 자본·부채의 총액은 항상 같아야 함
- 자본 부채(자금 조달의 원천)은 오른쪽에 기입함
- 자산(자금 운영상태)은 왼쪽에 기입함

② 중앙은행의 자산

- 중앙은행 여신(L) : 대정부 여신(Lv), 대민간은행 여신(Lb), 유가증권(S)
- 외화자산(F)

③ 중앙은행의 부채

- 중앙은행권(N) : 민간 보유 현금(Cp), 은행 보유 시재금(Cb)
- 예금(D) : 정부(Dv), 민간은행(Db), 기타 외국기관(Df)
- 자본(OI)
- 은행 보유 시재금(Cb) + 중앙은행 예치금(Db) = 실제 지불준비금
- 은행의 실제 지불준비금 + 민간 화폐 보유고(Cp) = 본원통화
- 중앙은행의 자산의 합 = 중앙은행의 부채와 자본의 합

(2) 본원통화의 결정요인

- 본원통화는 정부부문, 민간은행 부문, 국제수지에 의해 영향을 받음
- 본원통화는 민간이나 민간은행의 자산이면서 동시에 중앙은행의 통화성 부채임
 - 대차대조표의 성질 : 중앙은행의 자산 = 부채인 본원통화
- 본원통화는 중앙은행이 갖고 있는 자산 변동의 영향을 받음

(3) 본원 통화량 증감의 결정

- 중앙은행의 대정부 여신이 증가하면 본원 통화량 증가함
- 중앙은행이 민간은행을 상대로 거래하는 유가증권을 들 수 있음

① 대민간은행 여신

- 민간은행의 지불준비금이 부족한 경우 이를 콜시장을 통한 차입이나 대출금 회수 등의 수단으로 해결할 수 없을 때 중앙은행이 민간은행에 대출해주는 것을 의미함
- 주로 경제활동이 활발해져 기업들의 자금 수요가 늘어날 때 일어나는 현상

② 차입 지불준비금(Borrowed reserves)

- 민간은행이 중앙은행으로부터 차입을 통해 확보한 지불준비금

- 중앙은행의 민간은행에 대한 대출은 본원 통화량 증가시킴
- 중앙은행이 민간은행의 외화를 원화로 교환해주고 외화보유고 늘리면 본원 통화량이 증가함
 - 대정부 중앙은행 여신, 민간은행에 대한 중앙은행 대출, 유가증권의 매입, 외화 자산 증가는 본원 통화량을 증가시킴
- 정부예금의 증가, 중앙은행 대출의 회수, 유가증권의 매각, 외국기관의 예금 증가는 본원 통화량을 감소시킴

2) 예금통화의 창조

(1) 개별은행에 의한 예금통화 창조

- 은행은 지불준비금을 기초로 대출이나 투자를 해서 이윤을 극대화하는 기업임
- 예금통화는 일반은행의 통화성 부채임
- 은행의 대출은 차용자의 요구불예금을 증가시켜주는 방식임
- 은행의 대출능력 제약 요인
 - 언제 있을지 모르는 예금자의 현금 인출 요구에 대비하여 어느 정도의 현금을 보유하는 것임
 - 대출받은 사람이 그 금액을 지출하고 이 돈을 받은 사람이 다른 은행에 예금하는 것임(역청산)

(2) 현금 인출도 없고 역청산도 없는 경우라면 무한대로 대출이 가능하겠지만, 이는 비현실적인 가정임

(3) 현금 인출에 대비한 예금 창조의 한도

- 필요 지불준비금의 제약
- 뱅크 런(Bank run)에 대비하여 은행은 반드시 일정 수준 이상의 지불준비금을 보유해야 함
 - 예금액 전체를 현금으로 보유할 필요는 없음
- 법정 지불준비금(법정 지불준비율 \times 예금액)만큼만 보유하고 초과 지불준비금은 보유하지 않는다고 가정하면, 은행은 지불준비금이 모두 법정 지불준비금으로 소진될 때까지 대출함
- 파생적 예금의 창조를 확대될 것임
- 역청산에 의한 예금 창조의 한도
- 현금 인출 가능성과 다른 은행에 대한 역청산의 가능성 모두 고려한다면 개별은행의 대출 최고액은 초과 지불준비금의 규모 개별은행에 의한 파생적 예금의 창조 능력도 필요 지불준비금으로 제한됨

(4) 은행 전체에 의한 예금통화 창조

- 한 은행의 지급준비금의 감소(역청산)는 다른 은행의 지급준비금의 증가(순청산)로 나타나기 때문에 개별은행의 경우와 같이 지급준비금이 감소하는 역청산은 존재하지 않음
- 은행 제도 전체에서 초과 지불준비금을 통한 예금 창조 제약하는 요인
 - 대출 증가시 요구불예금 증가에 따른 필요 지불준비금의 증가
 - 요구불예금의 증가에 따른 현금 인출 가능성의 증가

(5) 은행의 신용창조와 예금보험

① 예금보험(Deposit insurance)

- 은행이 파산해도 예금자가 손해를 입지 않도록 해주는 보험 제도
- 은행이 결성하는 일종의 보험 조합

3) 통화량

(1) 통화량 = 예금통화 + 현금통화 = 본원통화 + 파생통화

(2) 통화량의 결정요인

$$\frac{1}{c + r(1 - c)} H$$

- 중앙은행의 의사에 따라 결정되는 본원 통화량의 크기(H)
- 민간의 행동에 의해서 결정되는 현금통화비율(c)
- 금융기관의 행동에 의해서 결정되는 (실제) 지불준비율(r)

4) 통화제도

- 화폐는 중앙은행과 일반은행이 업무를 수행하는 과정에서 공급함
- 화폐는 중앙은행과 일반은행을 합하여 화폐제도(Monetary system)라고 하며, 은행 금융기관이라고도 함
- 금융통화제도는 금융시장과 금융기관 및 금융자산을 모두 포함함
- 직접금융시장은 자금의 수요자(기업부문)와 공급자(가계부문)가 직접거래하는 시장
 - 주식시장, 채권시장, 증권회사, 투자금융회사 등
- 간접금융시장은 자금의 공급자와 수요자가 금융중개기관을 매개로 거래하는 시장
 - 대표적인 금융거래기관인 은행, 보험회사 등
- 중앙은행은 국가의 은행 제도를 감독하고 통화량을 통제하는 기구로, 민간 보유 현금을 공급함
- 일반은행은 요구불예금을 공급함
- 통화정책(Monetary policy)은 금융정책, 통화신용정책이라고도 하며, 중앙은행의 정책입안가들이 통화량을 결정하는 것을 말함

2. 중앙은행과 일반은행의 기능

1) 중앙은행의 기능

(1) 중앙은행의 역할

- 발권은행으로 현금통화를 발행
 - 그 양을 조정하거나 그 밖의 정책수단을 써서 통화량을 규제함
- 민간은행의 은행으로서의 역할을 수행함
 - 민간은행은 중앙은행에 예금하기도 하고, 지불준비금이 부족할 때는 중앙은행으로부터 차입함
- 화폐시장 및 자본시장을 조정함
- 그 나라 금융제도의 기능이 원활하게 수행되고 공황이나 경기과열 현상이 일어나지 않도록 간접적인 정책수단을 사용함
 - 이자율, 자금 사정 조정, 금융기관의 업무 수행을 규제함

- 정부의 은행으로서의 역할을 수행함
- 외화를 관리하고, 외국 금융기관의 예금을 받거나 대출도 함
- 미시적 측면에서의 안정성 도모함으로 화폐, 자본시장에서의 불확실성과 정보의 비대칭성으로 인한 불안정성 막음
- 거시적 측면에서의 통화가치의 안정성 유지로서 국내적으로 물가 안정, 대외적으로 환율 안정을 유지함

2) 중앙은행에 의한 통화량 조정

(1) 공개시장조작(Open market operations)

- 중앙은행이 민간으로부터 국채를 사거나 파는 행위를 의미함
- 중앙은행이 보유 유가증권의 매매를 통해 본원 통화량 조정하는 것임
- 중앙은행이 민간은행이 보유하는 유가증권 매입하면 그 대금 지불은 주로 민간은행이 중앙은행에 예치한 지불준비금을 증가시켜 주는 방식을 취함
 - 본원 통화량이 증가함
- 화폐시장이 고도로 발달되어 있는 나라에서 본원 통화량을 조절하는 가장 중요한 수단으로 사용함

(2) 법정 지급준비율(Reserve requirements)

- 은행들이 예금액 중에서 의무적으로 보유해야 되는 지급준비금의 최저비율을 의미함
- 상업은행이 중앙은행에 의무적으로 예치해야 하는 예금인 필요 지불준비금의 비율을 조절하는 정책이 법정 지급준비율 정책임
- 지급준비율이 상승하면 통화량은 감소함

(3) 재할인율(Discount rate)

- 중앙은행이 일반은행에 제공하는 대출금에 부과하는 이자율임
- 중앙은행이 민간은행에 대출 또는 재할인할 때 적용하는 이자율(재할인율)을 조절하는 정책이 재할인율 정책임
- 중앙은행이 재할인율 낮추면 시중은행의 자금 차입이 증가함
 - 은행의 대출이 증가하므로 통화량은 증가함

(4) 직접 규제 방식(창구지도)

- 중앙은행이 직접적으로 민간은행에 대출에 관한 지침을 내리는 방식임
- 대한민국에서 가장 많이 사용된 방식이기도 함

3) 통화량 조절상의 문제점(Problems in Controlling the Money Supply)

(1) 가계들이 예금 형태로 보유하려는 화폐의 양을 중앙은행이 통제할 수 없음

- 가계가 예금을 많이 할수록 은행의 지급준비금이 늘고 은행 전체가 더 많은 양의 화폐를 창출할 수 있음
- 가계가 예금을 인출해서 현금으로 보유한다면 은행 전체의 지급 준비금이 줄어서 화폐 창출이 위축되고, 통화량이 줄어듦

(2) 은행들이 대출하려는 금액을 중앙은행이 통제할 수 없음

- 은행에 예금되면 은행에 의해서 대출이 이루어져야 더 많은 화폐가 창출됨
- 은행들은 법정 지급준비금보다 많은 금액의 초과 지급준비금을 보유할 수 있음
- 은행들이 대출을 줄이고 지급준비금을 늘린다고 하면, 은행들의 자체적인 의사결정으로 인해 전체에 의한 예금 창출액이 줄어들고, 통화량이 줄어들게 됨

4) 일반은행의 기능

(1) 은행업무의 내용

① 본원적 예금(Primary deposits)

- 외부로부터 현금이 들어오면서 생기는 예금

② 수익 자산(Earning assets)

- 대출 혹은 투자로 얻은 자산

③ 지불준비금(Reserves)

- 중앙은행이 일반은행에 대하여 예금액의 일정 비율을 반드시 지불준비금으로 보유하도록 규제한 것임
- 필요 지불준비금(법정 지불준비금, Legal reserves)
- 필요 지불준비율 : 필요 지불준비금이 전체 예금액에서 차지하는 비중
- 실제 지불준비금(Actual reserves) : 은행이 실제로 보유하고 있는 지불준비금
- 초과 지불준비금(Excess reserves) : 실제 지불준비금과 필요 지불준비금의 차이

④ 역청산과 순청산

- 역청산 : 자금이 밖으로 빠져나가는 것을 의미
- 순청산 : 자금이 들어오는 결제를 의미

⑤ 은행의 대출과 파생적 예금(Derivative deposits)

- 대출로 요구불예금이 발생할 때의 예금임
- 파생적 예금은 은행의 지불준비금이 증가하지 않음
- 본원적 예금은 현금이 외부로부터 들어오기 때문에 은행의 지불준비금이 증가됨
 - 대출이 증가하면 요구불예금이 증가하기 때문에, 그 요구불예금이 현금으로 인출되면 민간 보유 현금이 증가하기 때문에 대출금과 동일한 액수만큼 통화량이 증가하는 것이 파생적 예금임

○ 참고 : 중앙은행



출처 : 한국은행 경제교육 홈페이지
(<http://www.bokeducation.or.kr/>)

1. 실업의 개념과 종류

1) 자발적 실업

(1) 지식의 불완전성과 자발적 실업(Voluntary unemployment)

- 노동자가 실업 상태에 있을 때, 일자리가 전혀 없는 것이 아닌 경우
- 일자리는 있어도 임금이 너무 낮은 경우
- 근로조건이 나쁘다든가 하기 때문에 실업을 택하는 경우

(2) 마찰적 실업(Frictional unemployment)

- 구직자들이 자신에게 가장 잘 맞는 직장을 구하는 과정에서 발생하는 실업을 마찰적 실업이라고 함
- 취업 정보를 수집하고 있으면서 실업을 택하고 있는 경우의 실업을 의미함
- 비교적 짧은 시간이 걸리는 경우 자연실업률(Natural rate of unemployment)은 노동시장에서 수급이 균형을 이루어 현실적으로 존재하는 실업은 자발적 실업만으로 구성된 때의 실업률을 의미함

2) 비자발적 실업

(1) 경기적 실업(Cyclical unemployment)

- 경기순환과정상에서 불경기에 발생하는 실업을 의미함
- 일반적으로 총수요의 부족에서 비롯됨

(2) 구조적 실업(Structural unemployment)

- 노동시장에서 제공되는 일자리의 수가 직장을 찾고 있는 노동자들의 수에 비해 적어서 발생하는 실업을 의미함
 - 노동 공급이 수요를 초과하는 경우임
- 비교적 오래 지속되는 실업의 경우를 의미함

(3) 기술적 실업(Technological unemployment)

- 기계적 실업이라고도 함
- 기술진보, 즉 기계로 인간 노동력을 대체함으로써 발생하는 실업을 의미함

3) 실업보험(Unemployment Insurance)

(1) 실업보험의 기본 특징과 장점

- 실업보험의 취지는 근로자들이 실직할 경우 소득의 일부를 보충해주는 것임
- 자발적으로 직장을 그만둔 경우, 정당한 이유로 해고된 사람들은 실업보험 지원 대상이 아님
- 실업보험은 근로자들의 소득에 대한 불확실성을 줄여주고 실직 근로자들은 아주 끌리지 않은 새 직장을 받아들이지 않고 자기 취향과 능력에 더 잘 맞는 직장을 구할 기회를 갖게 됨

(2) 실업보험의 단점

- 실업의 고통을 완화해주는 동시에 실업의 증가를 초래하기도 함
- 실업보험을 없앴으로써 실업률을 낮출 수는 있겠지만 경제적 후생이 향상될 것인지에

대해서는 의문임

- 실업률이 한 나라의 경제 후생 수준을 나타내는 지표로서는 불완전하기 때문임

4) 노동조합 및 효율임금이론

(1) 노동조합(Union)

- 노동조합은 고용주와 임금, 근로조건에 대해 교섭하는 근로자들의 단체를 의미함
- 근로자들이 연합하여 시장 지배력을 행사하려는 일종의 카르텔로 볼 수 있음
- 노조 가입 근로자들의 임금이 노조 비가입 근로자들의 임금보다 일반적으로 높음
- 노동조합에 대해 비판론적인 시각
 - 노조가 완전경쟁 노동시장에서 결정될 균형 임금보다 높은 임금을 유지하려고 하면, 노동의 수요량이 줄어서 실업이 발생하고 다른 부문의 임금은 하락함
 - 노동조합은 노동 배분의 효율성과 공평성을 저해하는 카르텔에 불과하다는 시각임
- 노동조합에 대해 옹호론적인 시각
 - 한 기업이 한 지역의 거의 모든 근로자들을 고용하는 경우, 예를 들면, 기업도시(Company town)에서는 기업의 시장지배력이 극단적으로 나타나므로 그에 대한 대응수단으로 반드시 노동조합이 필요하다는 시각임
 - 근로시간, 근로시간 외 근무, 휴가·병가, 의료혜택, 인사이동이나 승진, 고용안정 등 근로자들의 관심사를 다양한 측면에서 기업과 합의를 함으로서 보다 효율적으로 대처할 수 있음
 - 열심히 일하는 노동력을 유지하는 등의 경우를 들 수 있음

(2) 단체교섭(Collective bargaining)

- 임금, 부가급여 혜택, 근로조건 등이 주된 내용임
- 노동조합에 가입한 근로자들을 대표해서 노동조합의 대표가 고용주들과 단체로 교섭하여 고용조건에 합의하는 것임
- 파업(Strike)이란, 노동조합과 기업이 합의에 도달하지 못할 때 노동조합이 조직적으로 작업을 거부하는 것으로 생산 및 매출, 이윤을 감소시키는 결과를 초래함
- 노조가 임금을 균형 임금 수준 이상으로 인상하는 경우
 - 노동의 공급량 증가 → 수요량 감소 → 실업 발생
 - 노조로 인해 임금 상승 → 다른 부문에서 노동의 공급 증가 → 노조 비결성 직종의 임금 하락(노조 비가입 근로자들은 낮은 임금을 감수하기 때문에 비용의 일부를 부담하는 결과)
- 내부자(Insiders)란 노동조합에 가입되어 고용상태를 계속 유지할 수 있음
 - 이전보다 높은 임금의 혜택을 입는 근로자를 의미함
 - 노조원
- 외부자(Outsiders)란 노동조합이 결성된 직종에서 고용기회를 갖지 못한 근로자를 의미함
- 와그너 법(Wagner Laws, 1935년)은 고용주들이 근로자들의 노조 결성 노력을 방해하지 못하도록 신의를 가지고 노조와 교섭하도록 규정한 법으로, 노동조합 결성을 장려하는 내용임

(3) 효율임금(Efficiency wages)

- 근로자의 생산성을 높이기 위해 기업 스스로 균형 임금보다 더 높은 임금을 지불하는 것을 효율 임금이라고 함
- 노동의 초과공급이 있는 경우에도 높은 임금을 유지하는 것이 기업에게 더 이익이라는

생각의 경우 적용함

① 노동조합으로 인한 실업 vs. 효율임금 이론

- 공통점은 노동의 수요량과 공급량이 일치하는 균형 임금보다 실제 임금이 높기 때문에 실업이 발생한다는 것임
- 차이점은 노동조합으로 인한 실업의 경우 노동의 초과공급이 있더라도 기업은 임금을 낮출 수 없지만, 효율 임금 이론은 기업의 균형 임금보다 높은 임금을 지불하는 것이 이익이기 때문에 노동조합이라는 제약이 없더라도 실업이 발생할 수 있음

② 효율임금 이론에 대한 요인(왜 기업이 근로자들에게 높은 임금을 지급하는가?)

- 첫째, 근로자들의 건강(Worker Health)에 기인함
 - 임금은 건강과 생산성에 영향을 주기 때문에 근로자들이 건강하게 일을 잘할 수 있게 하기 위해서 높은 임금을 줌
- 둘째, 근로자들의 이직(Worker Turnover) 문제를 대비함
 - 신규채용은 훈련 비용이 크고, 기존 근로자들에 비해 생산성이 떨어지므로, 가급적이면 현재 유능한 근로자들을 지속적으로 일할 수 있도록 높은 임금을 지급하는 것임
- 셋째, 근로자들의 근로 열의(Worker Effort)를 위함임
 - 근로자들의 작업태도를 직접 감시하는 비용은 과다하게 들어가므로 애초에 높은 임금을 지급하는 것을 선택함
- 넷째, 근로자의 자질(Worker Quality) 문제와 관련함
 - 유능한 근로자들의 선발할 가능성이 높기 때문에 높은 임금을 제시하여 유능한 인재를 채용, 유지할 수 있음

(4) 효율임금(Efficiency wages)

- 유보임금(Reservation wages)이란, 근로자들이 수용할 수 있는 최저임금을 의미함
 - 주로, 이직할 때 적용되는 주관적 임금이기도 함

2. 실업률의 측정과 직업 탐색

1) 실업률 측정(Identifying Unemployment)

- 경제활동인구(Labor force) = 취업자 + 실업자
- 경제활동참가율(Labor-force participation rate) = $\frac{\text{경제활동인구수}}{\text{체성인인구수}} \times 100$
- 실업 : 일할 능력과 일하려는 의사를 가지고 있음에도 불구하고 취업의 기회가 주어지지 않는 상태
- 실망 실업자(Discouraged workers) : 직장을 찾다가 구직활동을 포기한 사람들
- 실업률(Unemployment rate) : 경제활동인구에서 실업자가 차지하는 비율

$$\text{실업률} = \frac{\text{실업자수}}{\text{경제활동인구수}} \times 100$$

2) 직업탐색(Job search)

- 근로자들이 자신의 적성에 맞는 적절한 직업을 찾는 과정
 - (1) 공공정책과 직업탐색(Public Policy and Job Search)
 - 정부가 운영하는 고용 촉진 기관을 통해 구직자와 기업에 일자리 정보를 제공하는 것임
 - 공공직업훈련 프로그램을 통해 사양 산업 종사 근로자들을 다른 직종으로 지원함
 - 적절한 근로자에게 가장 요긴한 노동 훈련 프로그램을 선정하는 능력 면에서 민간이 정부보다 우월함
 - 근로자와 고용주들에게 직업 탐색의 역할을 맡겨두라는 의견도 있음
-

1. 인플레이션의 원인

1) 인플레이션(Inflation)

(1) 인플레이션의 정의와 계측

- 인플레이션은 물가지수의 지속적 상승으로 표현됨
- 일반적으로 물가수준이 지속적으로 상승하는 과정을 말함

(2) 인플레이션에서 유의사항

- 물가가 다소 올라 외관상으로는 인플레이션이 나타나도, 물가 상승 이상으로 상품의 질이 향상된다면 실질적으로 물가가 하락한 것으로 생각할 수 있음
- 정부 당국이 물가 상승을 억제하기 위해 가격통제를 실시하는 억압형 인플레이션(Repressed inflation)의 경우 물가지수는 상승하지 않지만 암시장(Black-market) 가격은 크게 상승함

(3) 인플레이션의 경제적 효과

- 예상된 인플레이션(Anticipated inflation)
- 예상치 못한 인플레이션(Unanticipated inflation)
- 부의 재분배
 - 채무자는 이득을 보게 됨
 - 채권자는 손해를 보게 됨
- 소득의 재분배
 - 정액소득자는 손해를 보게 됨
- 생산구조와 저축에 미치는 효과
 - 재화마다 가격 상승폭이 다른 상대가격변화, 투기 발생으로 비정상적 이득 추구로 생산구조를 왜곡할 수 있음

① 수요 측 요인(수요 견인설)

- 과다한 총수요가 물가 상승을 야기하는 경우임
- 통화량, 소득, 소비성향 등을 원인으로 볼 수 있음

② 공급 측 요인(비용 인상설)

- 여러 생산비 상승에서 원인을 찾는 경우임
- 생산기술, 설비투자, 수출입 등을 원인으로 볼 수 있음
- 특히 원자재 가격이 큰 영향을 주는 경우를 원인으로 줌

③ 제도적 요인

- 유통구조, 경쟁구조, 정부의 가격관리 정책을 들 수 있음

2) 고전학파의 인플레이션 이론(The Classical Theory of Inflation)

- 인플레이션은 재화의 가치보다는 화폐가치에 관련된 현상임
- 전반적인 물가수준을 재화와 서비스 묶음의 가격으로 파악했음
- 물가수준을 화폐가치로 파악해 본다면, 물가수준이 오르면 살 수 있는 재화와 서비스의 양이

줄어들기 때문에 화폐가치가 하락한다고 볼 수 있음

- 화폐수량설(Quantity of theory of money)은 한 경제에 유통되는 화폐의 양이 물가수준을 결정하며, 통화량의 증가율이 인플레이션을 결정한다는 이론임

(1) 고전학파의 이분법 논리와 화폐의 중립성

- 고전학파의 이분법(Classical dichotomy)은 경제 변수를 명목 변수와 실질 변수로 두 부류로 나누는 것임
- 명목 변수(Nominal variables)는 화폐단위로 측정된 변수
- 실질 변수(Real variables) : 실물 단위로 측정된 변수

(2) 화폐수량 방정식(Quantity equation)

- 화폐수량($M \times V = P \times Y$)
 - 통화량과 산출량의 명목가치 사이의 관계를 나타내는 방정식
 - 교환방정식이라고도 함

(3) 화폐수량 방정식의 특징

- 화폐유통속도는 오랜 기간에 걸쳐 비교적 안정적임
- 화폐유통속도가 안정적이기 때문에 중앙은행이 통화량을 변화시키면 산출량의 명목가치는 비례적으로 변함
- 재화와 서비스의 산출량은 노동, 물적 자본, 인적 자본, 자연자원 등 생산요소의 공급량과 생산기술에 의해 결정됨
 - 화폐의 중립성이 성립하기 때문에 화폐수량, 즉 통화량은 산출량에 영향을 미치지 않음
- 산출량이 생산요소의 공급량과 생산기술에 의해 결정됨
 - 중앙은행이 통화량을 증가시켜 산출량의 명목가치가 비례적으로 증가하면 물가만 상승함
- 중앙은행이 화폐 공급을 급속히 증가시키면 인플레이션율은 높아짐

3) 피셔효과(Fisher effect)

- 미국 경제학자 어빙 피셔(Irving Fisher)가 처음 발견한 현상임
- 인플레이션이 변하면 명목이자율도 같은 폭으로 변한다는 것임
- 실질이자율 = 명목이자율 - 인플레이션율
- 명목이자율 = 실질이자율 + 인플레이션율

4) 인플레이션 조세(Inflation tax)

- 정부가 통화증발을 통해 조달하는 수입을 의미함

2. 인플레이션의 비용

1) 인플레이션의 비용(The Costs of Inflation)

(1) 구매력 하락

- 인플레이션 자체가 생활수준을 떨어뜨리는 것은 아님
- 인플레이션 자체가 재화나 서비스 구입에 있어서 실질적인 구매력을 하락시키는 것은 아님

(2) 구두창 비용(Shoeleather costs)

- 인플레이션에 직면한 경제주체들이 현금 보유를 줄이는 과정에서 낭비되는 비용을 의미함
- 은행에 자주 갈수록 구두창이 빨리 닳는다는 표현이지만, 현금 보유를 줄이기 위한 시간 투자와 불편 감수 등을 일컬음

(3) 메뉴비용(Menu costs)

- 가격을 변동시키는 데 드는 비용을 의미함
- 인플레이션이 발생하면 기업이 부담해야 하는 메뉴비용은 증가함

(4) 상대가격의 변화와 자원배분의 하락

- 인플레이션율이 높을수록 상대가격의 가변성은 더욱 커짐
- 상대가격의 변화가 커질수록 자원배분은 감소하게 됨

(5) 인플레이션으로 인한 조세 왜곡

- 세법 입안 시 일반적으로 인플레이션은 감안치 않음

(6) 인플레이션으로 인한 혼란과 불편

- 금융시장의 기능이 제약되기도 함

(7) 예상치 못한 인플레이션 비용

- 부(富)의 자의적인 재분배가 발생함
- 사람들의 능력과 비용과 부관한 부의 재분배가 이루어질 수 있음

2) 필립스 곡선(The Phillips Curve)

(1) 단기 필립스 곡선

① 필립스 곡선의 기원(Origins of the Phillips Curve)

- 1958년 영국 경제학자 필립스(A.W. Phillips)가 *Econometrica*에 "1861-1957년 기간 중 영국의 실업률과 명목임금 변화율 사이의 관계(The Relationship between Unemployment and the Rate of Change of Money Wages in the United Kingdom, 1861-1957)"라는 논문에서 실업률과 인플레이션 사이에 마이너스 상관관계가 있음을 발표함
 - 실업률이 낮은 해에는 인플레이션이 높고, 실업률이 높은 해에는 인플레이션이 낮다는 것이 주된 연구 결과임

② 필립스 곡선의 명명

- 1960년 미국 경제학자 사무엘슨(Paul Samuelson)과 솔로우(Robert Solow)는 *American Economic Review*에 "인플레이션 퇴치 정책의 분석(Analytics of Anti-Inflation Policy)"라는 논문을 발표함
- 실업률이 낮을 때에는 총수요가 높아 경제 전체의 임금과 물가에 상승 압력이 가해져 인플레이션과 실업률 사이의 마이너스 상관관계를 필립스 곡선(Phillips curve)이라고 명명함

(2) 장기 필립스 곡선(The Long-Run Phillips Curve)

- 1968년 프리드만(Milton Friedman) 교수는 American Economic Review에 “금융 정책의 역할(The Role of Monetary Policy)”이라는 논문을 발표함
- 아주 짧은 기간 동안을 제외하고는 금융정책이 필립스 곡선 위에 있는 인플레이션과 실업률의 조합을 선택할 수 없다고 주장함
- 펠프스(Edmund Phelps)도 인플레이션과 실업률 사이의 장기적 상충관계를 부정하는 논문을 발표함
- 중앙은행이 통화량을 증가시키면 인플레이션은 높아지지만 장기적 실업률은 자연실업률(Natural rate of unemployment)로 수렴함
 - 장기적으로 필립스 곡선은 수직이 되어 실업률이 통화량의 증가나 인플레이션의 영향을 받지 않음

(3) 예상 인플레이션과 단기 필립스 곡선

- 실업률 = 자연실업률 - α (실제 인플레이션율 - 예상 인플레이션율)
- 단기에는 예상 인플레이션이 고정되어 있다고 가정
 - $\alpha > 0$, α 는 단기 총 공급곡선의 기울기에 좌우됨
 - 장기에는 실제 인플레이션 = 예상 인플레이션이 됨
 - 실업률 = 자연실업률이 됨

(4) 필립스 곡선의 이동

① 공급충격(Supply shock)

- 기업들의 비용과 가격에 직접적 영향을 미쳐 총공급곡선과 필립스 곡선을 이동시키는 것을 말함
 - 세계 원유가격 상승

② 총수요곡선과 총공급곡선

- 총수요곡선(Aggregate demand curve) : 각 물가수준에서 가계, 기업, 정부가 구입하려는 재화와 서비스의 양을 나타낸 곡선
- 총공급곡선(Aggregate supply curve) : 각 물가수준에서 기업들이 생산, 판매하려는 재화와 서비스의 양을 나타내는 곡선
- 통화량 또는 정부 지출이 증가(감소) 하거나 세금이 인하(인상) 되면 총수요곡선은 오른쪽(왼쪽)으로 이동하고, 경제의 균형은 필립스 곡선을 따라 실업률이 더 낮고(높고) 인플레이션은 더 높은(낮은) 점으로 옮겨감

(5) 자연실업률 가설 및 합리적 기대

① 자연실업률 가설(Natural-rate hypothesis)

- 정부가 필립스 곡선을 이용하여 인플레이션의 상승을 감수하고 실업률을 낮추려 하면, 실업률은 일시적으로만 낮아지고, 인플레이션이 얼마든 장기적으로 실업률은 자연실업률로 되돌아간다는 가설임
- 프리드만과 펠프스가 주장함

② 합리적 기대(Rational expectations)

- 사람들은 정부 정책을 포함하여 사용 가능한 모든 정보를 적절하게 이용하여 장래를 예측한다는 것임
- 루카스(Robert Lucas), 사전트(Thomas Sargent), 배로(Robert Barro) 등의 학자가 주장함
- 프리드만과 펄프스의 논리를 토대로, 경제정책이 변하면 사람들은 거기에 맞춰 예상 인플레이션을 조정한다고 주장함

③ 스태그플레이션(Stagflation)

- 필립스 곡선이 양의 기울기를 갖는 현상