

## 2011학년도 숭실대학교 수시 1차 신입학 논술고사 문제지(인문계)

지원학과(부)		수험번호		성 명	
---------	--	------	--	-----	--

※ 주의사항

- ① 답안지에 제목과 소재목을 달지 마시오.
- ② 답안지에 자신을 드러내는 표현을 쓰지 마시오.
- ③ 제시문의 문장을 직접 인용할 경우에는 인용 표시(“ ”)를 하시오.
- ④ 제시문의 문장을 직접 인용하는 경우 외에는 본문의 일부를 그대로 옮겨 쓰지 마시오.
- ⑤ **연필 또는 흑색 필기구**만 사용하여 답안을 작성하시오(그 외 색 필기구 사용은 부정행위에 해당).

■ 문제 1 출제 의도

인공지능에 의한 사이버 공간의 등장으로 우리의 삶은 치열한 대립갈등을 수반하는 ‘현실-이상’의 이원적 체계에서 ‘현실-가상-이상’의 3원 구도로 바뀌었다. ‘이상-현실’의 사이를 완충, 매개하는 비현실적인 가상공간이 개입되면서 현대인들, 특히 사이버 공간을 주도하고 있는 청소년들의 사고방식과 삶의 양식에 일대 변혁이 일어나고 있다.

아바타는 이같은 가상공간에서 활동하는 전자적 분신(分身)으로서, 자아의 정체성, 다중적인 인격 등의 문제를 제기하기도 하고, 급격한 문화적 변동을 불러일으키기도 한다. 오늘날 청소년들은 가상공간을 통해 전자적으로 매개된 형태의 아바타를 이용해 자신을 표현하고 있으며, 이를 바탕으로 가상세계를 주도하면서 기존의 문화와 충돌하는 모습을 보이기도 한다. 아바타 사용자의 주도적 계층으로서 청소년들은 아바타의 문화적 기능을 어떻게 바라보고 있고, 아바타에 의한 문화적 변동을 어떻게 수용하고, 이끌어 나갈 것인지에 대해 묻고자 하였다

**문제 1** 제시문 (가)·(나)를 읽고, 사례 (다)·(라)에 나타난 아바타의 역할을 비교한 후, 아바타 문화에 대한 자신의 견해를 서술하시오. (600 ± 50자, 30점)

(가) 나의 몸은 현실에 존재하지만, 사이버 공간에도 아바타를 통해 나의 존재가 이중적으로 생겨나게 된다. 아바타는 인터넷상에 사용자의 분신, 또 다른 ‘자아’를 나타내는 그래픽 개체로서, 여타 사이버 캐릭터와는 다른 성격을 지닌, 즉 사용자의 의식이 내포되어 있는 사이버 애니메이션 캐릭터를 말한다. 현실과 유사한 환경의 가상현실에서 아바타 사용자들은 아바타를 통하여 실제 자신의 모습을 반영해서 보여주거나, 자신이 원하는 스타일로 꾸며 놓고 자신의 신분을 노출시키지 않은 채 활동하고 있다. 자기 노출에 대한 결정권을 스스로 가지게 되고, 자신의 자유의지에 따라 사이버상에 자유롭게 존재하며 현실의 나를 대변하는 또 다른 자신의 모습을 만든다.

(나) 오직 신만이 벽을 통과하고 존재자들을 통과할 힘을, 비물질적으로 저 너머에 있을 힘을 가진다. 우리는 우리 자신을 통과하여 저 너머에 있고자 하는 꿈을 꾸다. 당신의 입체 영상적인 분신이 경우에 따라서는 움직이고 말도 하면서 저 공간 속에 있게 될 날, 당신은 이 기적을 실현시킬 것이다. 물론 이것은 더 이상 꿈이 아닐 것이고, 따라서 그 매력은 상실될 것이다.

자신을 보는 환상(거울, 사진) 이후에 자기 자신을 한 바퀴 돌 수 있다는 환상, 마침내는 특히 자신을 통과한다는, 자신의 스펙트럼 같은 신체를 통해 간다는 환상이 온다. 입체 영상화된 모든 대상은 우선 당신 자신의 신체의 빛나는 표피이다. 그러나 이것은 어떤 점에서는 미학의 종말이고 매체의 승리이다. 이는 입체 음향이 그 청단의 한계에서 음악의 매력과 이해에 그야말로 종말을 고하는 것과 마찬가지로이다.

입체 영상적인 재생산은 이미 더 이상 실재가 아니고, 파생실재적이다. 그러므로 이는 결코 재생의(진실의) 가치가 없고, 항상 이미 시뮬라시옹\*의 가치를 갖는다. 꼭 맞음이 아니라 초과된 진실의, 즉 이미 진실의 다른 쪽 가치 말이다. 거짓인 것이 아니라, 참보다도 더 참이고, 실재보다도 더 실재인 것 속에서, 진실의 다른 편에서는 무엇이 일어날까?

\* 시뮬라크르/시뮬라시옹 : 시뮬라크르는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어놓은 인공물을 지칭한다. 이 원본 없는 이미지가 그 자체로 현실을 대체하고, 현실은 이 이미지에 의해서 지배받게 되므로 오히려 현실보다 더 현실적이다. 시뮬라시옹은 시뮬라크르의 동사적 의미로 ‘시뮬라크르를 하기’이다.

(다) 한때 일본 신혼부부들의 여행지로 유명했던 시즈오카현 아타미에 올여름 20, 30대 독신 남성들이 몰려들었다. 독신 남성들은 진짜 여자친구 대신 가상의 여자친구와 사귀는 내용의 게임기를 들고 온천 명소인 아타미를 찾았다. 게임은 사용자(user)가 일정 이상 점수를 따면 가상의 여자친구와 아타미로 가상 여행을 떠날 수 있게 설정되어 있다. 여

기에 착안해 아타미로 실제 여행을 하는 프로그램이 기획되었다.

여행객이 게임 속 여자친구와 함께 묵는 장소로 설정된 오노야 호텔에 예약을 할 때부터 들만의 여행 분위기를 낼 수 있다. 호텔 직원에게 게임 관련 여행이라고 언질을 주면, 호텔 직원은 남성 혼자인 줄 뻔히 알지만 “두 분이시네요.”라고 말한다. 이불도 2인용을 준비해준다. 여행객 중 일부는 실제로 2인 호텔요금을 내기도 한다. 게임 배경으로 사용된 아타미시 관광명소 사진을 찍어 편집하면 가상의 여자친구와 추억을 만들 수 있다. 여행에 참가한 19세 대학생 후쿠자와 타츠야는 “사실 내 인생에 로맨스는 별로 없었다. 이번 여행이 외로움을 달래는 데 도움이 됐다.”고 말했다.

기이해 보이는 이런 가상 여행의 배경엔 일본 사회의 양극화 속에 결혼과 연애가 점점 힘들어지는 독신 남성의 증가라는 현상이 있다. 가상의 여자친구와의 여행 프로그램은 지난 8월 31일로 끝났다. 가상의 여자친구가 학교에 가야 하기 때문이라고 한다.

(라) 상상할 수도 없었던 일이 일어났다. 하객들이 번잡하게 북적거리는 예식장도 없는데, 먼 길을 달려온 하객들의 들뜬 숨소리도 없는데, 한 부부가 탄생했다. 인터넷 세상의 파이오니아로 불리는 김태호·송선경 커플, 이들은 인위적으로 제작된 사이버 공간 안에서 백년가약을 맺었다. 온라인상에서 결혼식을 올린 것이다. 아날로그적인 행동방식에 길들여진 사고로는 좀처럼 상상이 안 되는 이런 시도는 전 매스컴의 관심 속에 거행되었다.

컴퓨터 화면 속에는 신랑 신부로 제작된 아바타가 사회자의 안내에 따라 행진을 했다. 신랑이 가장 존경하는 백범 김 구 선생은 주례 단상에서 인자한 웃음을 띠고 서 있었다. 신랑 신부 두 사람(실제로는 아바타)은 가끔 눈을 살며시 떠서 상대방의 표정을 훑쳐보기도 했고, 주례 선생 역시 주례사 도중에 헛기침과 가벼운 손동작으로 주의를 환기시키기도 했다.

인터넷으로 진행되는 결혼식을 지켜본 심정은 경이로움, 그 자체였다. 어두운 죽음에서 부활한 김 구 선생의 뚜렷한 모습이 그렸고, 실재하는 것처럼 정밀하게 움직이는 신랑 신부와 하객들이 그렸다. 주례사는, 김 구 선생의 일대기를 다시 한 번 음미하면서 우리 민족의 영원한 지도자가 들려주는 인생 교훈이라는 점에서 각별한 의미를 지녔다. 사이버 공간이라는 특수성에도 불구하고 결혼식이 주는 신성함이 조금도 손상되지 않는 모습이었다.



<아바타로 구현되는 세계 최초 가상공간 결혼식 장면>(2000. 8. 6.)

신랑 김태호씨는 신부의 적극적인 협조로 온라인상의 결혼식을 추진할 수 있었다. 하지만 어른들을 설득하는 일은 쉽지 않았다. “처음에는 어른들의 반대가 심했어요. 인륜지대사를 무슨 도깨비 장난처럼 치를 생각이나구, 절대로 안 된다고 난리였죠. 하지만 남들과 다른 결혼식을 하고 싶다, 결혼은 일생일대의 잔치인데 주례사가 진행되는 동안 여기 저기에서 구박구박 즐기고 앉아 있고, 누가 왔다 갔는지조차 모르는 그런 결혼식을 하고 싶지 않다 등등의 이유를 내세워 즐기차게 설득했죠.” 세대가 다르고 문화가 다른 어른들의 견해도 존중하는 것이 자식 된 입장이라고 생각한 이들은 이날 오후 다시 한 번 현실 속에서 결혼식을 올렸다. 하지만 주례는 역시 화면 속의 김 구 선생이 맡았다.

## ■ 문제 2 출제 의도

노동의 비중이 줄고 여가의 비중이 커지는 노년기 삶의 고령화 사회로 진입하면서 중요한 사회문제로 대두되고 있다. 이 문제는 노년기의 삶을 나타내는 통계자료를 통해 사회현상을 이해·해석하고 문제점을 지적할 수 있는 응시자의 능력을 알아보는 데 있다.

**문제 2** 제시문 (마)·(바)의 관점에 비추어 [표 1] ~ [표 3]에 나타난 우리나라 노년층의 노동과 여가의 문제점을 논하시오. (600±50자, 30점)

(마) 일을 수행하는 데에 노년이 관여하지 않는다고 말하는 자들은 어떠한 정당한 근거도 대지 못하지. 이러한 자들은 마치 항해하는 데 있어서 키잡이가 아무 일도 하지 않는다고 말하는 자들과 같지. 다른 자들이 배의 돛대에 오르고, 배의 통로를 뛰어다니고, 갑판의 물을 배수시키고 있을 동안 그는 키를 잡고서 조용히 선미(船尾)에 앉아 있다는 이유

에서이지. 그는 젊은이들이 하고 있는 일을 하지는 않네. 그러나 그는 진실로 더욱 중대하고 큰일을 하고 있지. 큰일은 육체의 힘이나 재빠름이나 기민함이 아니라, 사려 깊음과 영향력과 판단력에 의해 행하여진다네. 노년이 되면 이러한 특징들이 빈약해지는 것이 아니라 오히려 더 풍부해진다네.

(바) 여생(餘生)! 나는 그 말을 구슬처럼 귀하게 섬긴다. 여생을 '살다 남은 인생'이라고는 생각하지 않는다. 쓰다 남은 군더더기가 여생의 '여(餘)'일 수는 없다. 여생의 '여'는 넉넉하고 충만한 것이다. 풍요(豐饒)의 '요(饒)'와 뜻이 통하는 글자가 '여'이다. 모자람 없이 풍족한 것이 바로 '여'이다. 여유의 '여'자가 그걸 익히 보여주었고 있다. 그렇기에 여생은 여유작작(餘裕綽綽)하고 여유만만(餘裕滿滿)한 인생이다. 요즘은 거의 매일 하루 24시간이 뭉뚱 내 시간이다. 엄청난 시간부자이다. 그래서 나는 시간의 여유를 누리며 살아가고 있다. 그렇다고 매사에 손을 놓고 빈둥대는 것을 삶의 여유로 여기지 않는다. 넉넉하게 시간을 내서 즐기는 것, 그것이 바로 인생의 '여'라고 다짐해 두고 있다.

[표 1] OECD 주요국가의 국가 행복지수와 관련된 자료

국가	연간 노동시간	GDP에서 여가지출이 차지하는 비율 (%)	삶의 만족도	50~64세의 경제활동참가율 (%)	65세 이상의 경제활동참가율 (%)	기대수명	노인빈곤율 (%)
한국	2,305	3.7	6.4	65	30	79.1	45.13
미국	1,804	6.4	7.3	68	15	77.8	23.56
독일	1,436	5.2	7.1	59	3	79.8	8.51
네덜란드	1,391	4.8	7.8	57	5	79.8	2.12
덴마크	1,577	5.2	8.2	69	5	78.4	10.03
스웨덴	1,583	5.2	7.7	74	10	80.8	6.22

주) 경제활동참가율 : 일하고 있거나 일할 의사를 갖고 일자리를 구하려는 사람이 해당 인구에서 차지하는 비율

[표 2] 행복에 있어 여가·문화생활이 얼마나 중요한지에 대한 연령별 응답 (%)

연령(세)	응답자수(명)	매우 중요하다 ①	대체로 중요하다 ②	①+②	별로 중요하지 않다 ③	전혀 중요하지 않다 ④	③+④	계
19 ~ 29	(540)	24.6	57.8	82.4	16.0	1.7	17.7	100
30 ~ 39	(589)	15.3	62.2	77.5	21.6	0.9	22.5	100
40 ~ 49	(580)	14.7	58.3	73.0	24.0	2.9	26.9	100
50세 이상	(860)	14.6	51.6	66.2	29.3	4.5	33.8	100
전체	(2569)	16.9	56.9	73.8	23.5	2.7	26.2	100

주) [표 2]는 2008년 한국인의 의식가치관에 대한 설문조사에서 얻은 표임

[표 3] 한국인의 장점은 무엇이라고 생각하는지에 대한 연령별 응답 (%)

연령(세)	응답자수(명)	부지런함	여유	검소	창의	인내심	의리	인정	책임감	단결력	예절	기타	계
19 ~ 29	(540)	37.9	0.9	2.7	5.7	4.3	3.1	12.7	3.7	17.2	4.9	6.9	100
30 ~ 39	(589)	45.2	1.2	1.8	4.6	4.4	2.6	11.1	2.3	17.0	4.4	5.4	100
40 ~ 49	(580)	50.6	0.7	4.9	3.9	4.3	2.2	9.0	2.6	11.3	4.0	6.5	100
50세 이상	(860)	57.5	0.8	4.0	2.5	4.0	2.5	10.7	2.8	7.5	4.5	3.2	100
전체	(2569)	49.0	0.9	3.4	4.0	4.2	2.6	10.8	2.8	12.6	4.4	5.3	100

주) [표 3]은 2008년 한국인의 의식가치관에 대한 설문조사에서 얻은 표임

■ 문제 3 출제 의도

사회 현실의 여러 가지 제약된 환경과 변화하는 가치관을 가진 인간이 만든 법이기에, 법의 정당성과 실효성에는 한계가 있을 수밖에 없다. 현재 시행되고 있는 법보다 훨씬 중요한 가치가 법에 의해 보장되고 있지 않거나 오히려 침해되고 있는 경우도 충분히 있을 수 있는 것이다. 문제 3은 이러한 상황에 대한 문제의식에서 출제된 것이다.

이 문제의 제시문들은 개인의 윤리적 신념이 국가의 법과 대립되거나 조화에 이르는 예들을 보여주고 있다. 이 문제의 출제 의도는, 개인이 양심에 따라 한 행동이 국가의 법적 기준과 상충될 때 어떠한 태도와 행동을 취해야 하는가라는 물음에 대해 생각해보고 답하도록 하는 데에 있다. 학생이 3개의 제시문의 요지들을 얼마나 정확히 파악하고 분석했는지를 묻고자 했고, 이어서 개인의 신념과 법의 관계라는 물음에 대해 학생이 얼마나 논리적이고 설득력 있게 자신의 생각을 전개했는지를 평가하고자 했다.

**문제 3** 제시문 (사) ~ (자)를 비교 분석하고 이를 활용하여 개인의 윤리적 신념과 국가의 법 사이의 대립과 조화에 대해 논하시오. (1,000 ± 100자, 40점)

(사) 크레온은 테바이의 왕이며, 에테오클레스와 폴리네이케스는 그의 남조카들, 안티고네는 그의 여조카이다. 테바이에 전쟁이 일

어났을 때, 에테오클레스는 테바이를 위해, 그의 친아우 폴뤼네이케스는 적국에 가담하여 서로 맞붙어 싸우다가 모두 죽고 만다. 이러한 비극 앞에서, 크레온은 자국을 위해 싸우다 전사한 에테오클레스를 위해서는 성대한 장례식을 치러 주지만, 반역자로서 죽은 폴뤼네이케스의 경우 장례도 금지할 뿐더러 어떠한 애도도 금지하는 포고령을 내린다. 하지만 안티고네는 크레온의 포고령을 어기고 오빠 폴뤼네이케스를 위해 애도하고 그의 시신을 덮어주는 장례를 치른다.

크레온 : 이 계집[안티고네]은 공표된 포고령을 어겼을 때  
반항에는 이미 이골이 날 대로 나 있었고,  
설상가상으로 범행을 저지르고서 제 소행임을  
자랑하며 우리를 비웃는 것은 두 번째 반항이오.  
만일 이번 일에 그녀가 이기고 그 대가를 치르지  
않는다면, 내가 아니라 그녀가 남자일 것이오.  
그녀가 비록 내 누이의 딸이고, 우리 집에서  
제우스의 보호를 받고 있는 그 누구보다 나와 가까운  
인척이기는 하지만, 그녀는  
극형을 면치 못하리라.

안티고네 : 하지만 나로서는 친오라버니를 무덤에 묻어드리는 것보다  
더 큰 영광을 어디서 얻을 수 있겠어요?  
여기 계신 분들[테바이의 원로들]도 모두 그것이 마음에 든다고 말할 거예요.  
공포가 그분들의 입을 막지 않는다면 말예요.

크레온 : 테바이인들 가운데 너만이 그렇게 생각하고 있어.

안티고네 : 그대 앞에서 입을 다물고 있을 뿐 그들도 그렇게 보고 있어요.

크레온 : 너는 그들과 달리 생각하는 것이 부끄럽지도 않느냐?

안티고네 : 제 혈족을 존중하는 것은 결코 수치스런 일이 아니예요.

크레온 : 그자[폴뤼네이케스]와 맞서 싸우다가 전사한 분[에테오클레스]도 네 혈족이 아니더냐?

안티고네 : 같은 어머니와 같은 아버지에게서 태어난 혈족이지요.

크레온 : 그렇다면 너는 왜 그자에게 호의를 베풀어 그분[에테오클레스]을 모욕하지?

안티고네 : 세상을 떠나신 분[에테오클레스]은 그렇다고 시인하지 않을 거예요.

크레온 : 네가 그 불경한 자를 그분과 똑같이 존중하는데도?

안티고네 : 세상을 떠나신 분[폴뤼네이케스]은 그분의 노예가 아니라 아우예요.

크레온 : 그자는 이 나라를 유린하다가, 그분은 지키다가 전사했다.

안티고네 : 아무튼 하데스\*는 그런 의식을 요구해요.

크레온 : 그래도 착한 이에게 나쁜 자와 같은 몫이 주어져서는 안 되지.

안티고네 : 하계에서는 그것이 신성한 규칙인지 누가 알아요?

크레온 : 적(敵)은 죽어도 친구가 안 되는 법이지.

안티고네 : 나는 서로 미워하기 위해서가 아니라, 서로 사랑하려고 태어났어요.

크레온 : 사랑했었다면 하계로 내려가 사자(死者)들을 사랑하려구나.

내가 살아 있는 한, 여인이 나를 지배하지는 못할 것이다.

\* 하데스 : 저승 또는 하계(下界)를 다스리는 신

(아) 도응은 순 임금의 아버지 고수가 살인을 저질러 체포될 곤경에 빠졌다면 순 임금은 어떻게 했을지, 자신의 스승인 맹자에게 묻는다.

제자인 도응이 맹자에게 이런 까다로운 질문을 했다.

“순이 천자의 자리에 앉아 있고 그 밑에 고요가 사사[사법부의 최고 책임자]로 있을 때, 순의 부친 고수가 살인을 했다면 그 일을 어떻게 처리했을까요?”

맹자께서 이렇게 대답하셨다.

“그것은 간단하다. 살인죄를 범한 고수를 체포할 따름이지, 그밖에 무슨 방법이 있겠는가?”

그러자 도응은 맹자에게 따져 물었다.

“그렇다면 순은 천자의 자리에 앉아 절대적인 권력을 가지고 있으면서 자기 부친의 체포를 금하지 않겠습니까?”

“대체 순이라 한들 어떻게 고요가 자기 부친 고수를 체포하는 것을 금할 수 있겠는가? 도저히 금할 수는 없을 것이다. 고요는 그가 전해 받은 대법(大法)이 있기 때문이다.”

“그렇다면 순은 그 일을 어떻게 처리했을까요?”

“순은 그런 경우를 당하면 자기가 차지했던 천하를 헌 짚신 버리듯 버리고 자기 부친인 고수를 등에 업고 도망쳐 멀리 바닷가로 피신해 살며, 죽을 때까지 기꺼이 즐거워하면서 지난날에 차지했던 천하 같은 것은 까맣게 잊어버릴 것이다.”

**(자)** 소크라테스는 궤변으로 아테네의 젊은이들을 타락시키고 잘못된 길로 들어서게 했다는 죄목으로 기소되어 사형선고를 받는다. 소크라테스의 친구들은 만반의 준비를 하고 그에게 탈옥을 권유한다. 그러나 그는 조국 아테네에서 살았던 것은 자신의 선택이기에 상황이 불리하다고 조국을 버린다는 것은 비겁한 것이며, 또한 죽음이 두려워 피하는 것은 수치스러운 짓이라고 친구들에게 대답하면서 그들의 권유를 거절하고 죽음을 맞는다.

오오 아테네 사람들이여, 이것은 진리이기 때문입니다. 즉, 저는 사람은 어디에 있든지, 그곳이 가장 좋은 곳이라 여기든, 혹은 헛사람에 의하여 배치되든, 거기에 머물러 모험을 무릅써야 한다고 생각하기 때문입니다. 죽음이냐 그밖의 다른 어떤 것보다 먼저 수치를 염려해야 합니다.

이제 신의 명령에 의하여 지혜를 사랑하고(철학하고) 나 자신과 남들을 검토하면서 살아가게 되었는데, 이 자리에서 죽음이냐 그밖의 다른 어떤 것을 두려워하여, 지킬 자리를 버린다면, 그것은 참으로 못마땅한 짓일 것입니다. 그리고 그런 때는 저를 신들이 있다는 것을 믿지 않는 자로 간주해 법정에서 끌어내는 것은 정말 옳은 일일 것입니다. 신탁에 복종하지 않고 죽음을 두려워하며, 지혜가 없으면서 있다고 생각하고 있으니 말입니다. 왜냐하면, 여러분, 죽음을 두려워하는 것은 지혜가 없으면서 있다고 생각하는 것이기 때문입니다. 왜냐하면, 아무도 죽음에 대해 알지 못하는 것이 사실이라면, 죽음을 두려워하는 것은 알지 못하는 것을 알고 있다고 생각하는 것이기 때문입니다.

<끝>