

2008학년도 모의 논술고사 문제지(가형)

인문계열	2007년 2월 22일(목)	총 7 쪽
------	-----------------	-------



서울대학교 입학관리본부

(※ 실제 시험에서는 제시문의 출처를 밝히지 않았음)

* 다음 제시문을 읽고 논제에 답하시오.

【문항 1】

<제시문>

(가)

미국의 건국 초창기 토마스 제퍼슨은 주민들이 그들의 문제를 주민회의(town meeting)에서 결정할 수 있는 직접 민주주의를 희망했지만, 자신의 생각을 포기해야만 했다. 그는 거리상의 문제와 제한된 의사소통이라는 두 가지 문제점 때문에 시민들의 의사결정을 대신할 대표를 선택하는 방법을 택할 수밖에 없었다. 만약 오늘날에 토마스 제퍼슨이 살아있다면 그는 인터넷을 보고 좋아했을 것이다. 왜냐하면 주민회의와 직접적인 주민 참여를 기초로 한 민주주의의 이상향이 최근 현실화되어 가고 있기 때문이다. 앞으로 인터넷을 통한 광범위하면서도 통제 받지 않는 쌍방향의 대화가 현실 정치의 중심이 될 것이다. 수많은 정보가 제공됨으로써 어떤 조직이나 기관도 더 이상 정보의 자유로운 흐름을 차단하거나 의견 형성을 통제하지 못할 것이다. 이렇게 자신의 의사를 자유롭게 평등하게 표현할 수 있는 분위기 속에서 여론 지도자들이 도처에 생겨날 것이다. 이런 정보·통신 기술의 놀랄 만한 발달은 사실상의 직접 민주주의를 가능하게 할 것이다.

(출처: Dick Morris, 『인터넷과 직접민주주의 그리고 쌍방향 대화』)

(나)

현대 사회에서 정보·통신 기술의 발달은 가상공간이라는 새로운 세계를 우리에게 가져다주었다. 컴퓨터가 만들어 낸 가상공간에서는 물리적 제한이 없으므로 누구나 남자가 여자로 바뀔 수 있으며, 어른이 아이 행세를 할 수도 있다. 이와 같은 가상공간 속의 자유로움은 개인의 정신적 자세, 생활 태도, 행동 양식을 형성하는 데 영향을 줄 수 있다. 가상공간에서는 어느 정도 자유와 평등이 보장되므로, 각자가 자신의 개성을 자유롭게 표현할 수 있으며, 그로 인하여 자신의 역할 및 자아에 대해 깊게 인식할 수 있다. 가상공간에서의 자유로운 자기표현은 지적·감성적 개방성을 높이고, 포용력 있는 성향을 가지는 데에도 도움을 줄 수 있다. 또한 가상공간에 참여하는 사람들은 다양한 형태로 그들만의 사회나 단체를 구성할 수 있으며, 그 범위는 지구 반대편의 친구들까지 포함할 수 있을 정도로 넓다. 이런 가상 공동체에서의 상호 교류를 통해 우리는 분석력과 판단력 등의 능력과 함께, 남의 것을 평가하고 비평하며 타인과 협조하는 등의 태도를 기를 수 있다.

(출처: 고등학교 『도덕』 교과서)

(다)

민주 정치는 시민의 참여 없이는 실현되기 어렵다. 왜냐하면 민주 정치의 이상은, 국민 스스로가 국가 권력의 주체가 되어 공공 정책 결정에 자신의 의사를 반영하고 그 집행 과정을 감시·통제함으로써 자유와 권리를 확보하려는 것이기 때문이다. 이런 점에서 정보·통신 기술의 발달은 민주주의의 발전에 크게 기여할 것으로 기대된다. 정보·통신 기술의 발달로 인해 개인 간의 연결망이 활성화되고, ‘지식 근로자’와 같은 새롭고 다양한 중간 계층이 형성될 것으로 기대된다. 또한 정보·통신 기술의 발달은 생산성과 효율을 높일 것이고, 그로 인해 생긴 경제적 이익이 누구에게나 폭넓게 돌아가 빈부 격차가 완화될 것으로 전망된다. 한편 발달된 정보·통신 기술은 수평적인 사회 조직을 만들고, 정보에 대한 접근성을 증가시켜 권력 차이를 감소시킬 수 있을 것이다. 결국 이런 모든 변화는 권력을 시민 사회에 분산시킬 것이다. 그리고 이러한 변화가 주민 자치를 활성화시키고 다양한 정치 참여의 기회를 열어주므로, 대의 민주주의의 위기가 극복되고 직접 민주주의의 이상에 가까운 새로운 민주주의가 실현될 것으로 전망된다.

(출처: 고등학교 『사회문화』 교과서)

논제 1. 위의 세 제시문이 공통적으로 주장하는 바를 요약하시오. (200자 이내)

논제 2. 각 제시문의 핵심적 주장에 대한 반론을 제시하시오. (600자 이내)

논제 3. 위의 논의를 토대로 정보화 시대의 이상적인 민주주의를 구상해 보고 이를 실현하기 위한 구체적인 방안을 기술하시오. (800자 이내)

【문항 2】

<제시문>

사람들은 대체로 수치를 정확하게 이해하고 사용한다. 예를 들어, 우리나라 국회의원 중 남자의 비율이 약 94%라고 했을 때 자신이 대한민국 남자이기 때문에 국회의원이 될 확률이 94%라 믿는 사람은 없다. 실제로 대한민국 남자가 국회의원이 될 확률은 아주 낮다. 그런데 2002년에 노벨상을 수상한 카네만(Kahneman)과 그의 동료들은 사람들이 수치를 정확하게 이해하지 못해 판단오류를 범하기도 한다는 것을 보여주었다. 이러한 판단오류는 교육을 잘 받은 사람에게서도 발생한다.

(가)

에이즈를 야기하는 바이러스(HIV)의 발병률이 0.1%라고 하자. 한 과학자가 HIV 보균자를 탐지할 수 있는 검사를 개발하였다. 그런데 이 검사 방법이 완벽하지는 않다. 이 검사에서 양성인 나오면 보균자로, 음성인 나오면 비보균자로 진단하게 된다. 이 검사는 HIV 보균자일 경우에 검사 결과가 100% 양성으로 나오지만, HIV 비보균자인 경우에도 양성으로 나올 확률이 5%가 된다. 만약 어떤 사람의 검사결과가 양성으로 나왔을 때, 이 사람이 HIV 보균자일 확률은 얼마일까? 이 질문에 대하여 대부분의 사람들은 95%라고 대답한다. 그러나 정답은 2% 이하이다.

(나)

육군 총기난사 사건의 범인이 인터넷 게임광이라는 사실이 알려지면서 게임과 현실 속 폭력범죄의 연관성이 논란거리로 떠오르고 있다. 군 당국에 따르면 범인은 평소 휴가 때 국산 온라인게임을 열심히 즐기는 '게임광' 수준의 게이머였던 것으로 나타났다. 이에 따라 "범인이 게임을 광적으로 즐겼다면 내부구조가 사각형인 군 내부반을 같은 사각형 구조인 컴퓨터 화면 속의 가상현실로 착각했을 가능성도 배제할 수 없다"는 등 이번 사건과 게임의 연관성을 시사하는 관측이 일각에서 제기되고 있다. 게임과 폭력성의 상관관계가 부각된 것은 이번이 처음은 아니다. 특히 게임 내용이 갈수록 사실적이고 잔인해지면서 외국에서는 논쟁이 뜨거워지고 있는 추세다. 미국에서는 컬럼바인 고등학교 총기난사 사건의 희생자 가족들이 "범인들이 폭력게임의 영향을 받았다"며 유명 게임업체를 상대로 소를 제기하기도 했다. 이에 따라 미국에서는 학부모 단체나 종교 단체가 주도해 폭력적 게임에 대한 규제를 촉구하는 운동이 활발히 벌어지면서 게임업계와 갈등을 빚고 있다.

- 논제 1. 제시문 (가)에서 정답이 2% 이하인 이유와 사람들이 95% 이상이라고 잘못 판단하게 되는 이유를 각각 설명하시오. (300자 이내)
- 논제 2. 제시문 (나)의 신문기사는 게임이 청소년의 폭력범죄의 원인임을 강력히 시사하고 있다. 만약 이것이 사실이라면, 인터넷 게임을 하는 많은 청소년들은 심각한 위험에 노출되어 있으며, 이는 커다란 사회문제가 아닐 수 없다. 한 학생이 폭력범죄에 미치는 게임의 영향을 알아보기 위해 비행 청소년 1,000명을 조사하였는데, 그 중 990명이 게임에 중독되었거나 중독될 위험이 있는 집단으로 분류되었다. 그는 이러한 결과에 근거하여 게임이 청소년 폭력범죄의 주범이라고 주장하였다. 논제 1에 근거하여 이러한 주장을 비판하시오. (400자 이내)
- 논제 3. 논제 2에서의 비판에 근거하여 게임과 폭력의 상호연관성을 정확하게 파악하기 위한 방안을 제시하시오. (500자 이내)

【문항 3】

(가)

함경 감사 조병준이, “저 사람들(러시아 인)이 덕원부 용성진과 대흥부 대강진에 이르러 포(砲)를 쏘아 갯가의 백성이 죽고 저들의 배가 때도 없이 오고 감을 낱낱이 들었는데, (중략) 갯가의 백성이 탄환에 맞아 죽은 데에 이르러서는 전례에 없던 일이다.” 라고 하였다. (「철종 실록」 6, 철종 5년)

임금이 있으면 나라가 있는데 오늘날의 형세는 나라가 있으나 믿을 것이 없다고 할 만합니다. 나라라는 것은 백성이 모인 것이고, 백성을 모으는 것은 재물입니다. 안으로는 왕실과 정부가 모두 텅 비고 밖으로는 미국 창고가 모두 고갈되었으니 녹봉을 계속 지급하기 어렵고 진휼곡(賑恤穀)은 내주기도 어려우며 백성이 날로 초췌해지고 온 팔도에서 소요가 일어나니, 흰 수건을 둘러쓰고 몽둥이를 든 자가 걸핏하면 1만 명이 넘고, 관가를 약탈하고 관원을 살해하고 재변이 사망에서 일어나고 있습니다.

(「승정원 일기」, 고종 1년)

(출처: 고등학교 『한국 근·현대사』 교과서)

(나)

‘세계 시장의 통합과 세계 각국에 대한 동일한 규칙과 기준의 적용’으로 요약되는 소위 ‘세계화’(globalization)는 미국을 비롯한 경제 선진국들의 주도로 이루어지면서 오늘날 선후진국 간 갈등의 핵심이 되고 있다. 세계화를 주장하는 쪽에서는 21세기 인류의 공동 번영을 위해서 세계화가 필수적이라고 말하지만, 세계화의 반대론자들은 현재와 같은 강대국 중심의 세계화는 세계 각 지역의 다양성과 특수성을 무시한 채 전 지구적으로 획일화된 경제와 사회체제를 강요함으로써 국제적인 빈익빈 부익부를 심화시킬 뿐이라고 한다. 특히 비정부 기구(NGO)들은 전 세계를 대상으로 한 자유교역의 확대가 개발도상국의 부를 선진국으로 이전시키는 하나의 방편이며, 이로 인해 국가뿐만 아니라 개인 간의 빈부 격차도 더욱 심화되고, 환경 파괴와 자원 고갈이 초래될 것이라고 주장하고 있다.

(출처: 고등학교 『경제』 교과서)

일본과 싱가포르의 자유무역협정(FTA) 체결 소식은 우리 정부와 경제계에 충격을 주고 있다. 우리나라가 칠레와 FTA 체결을 추진하자, 이에 자극을 받아 뒤늦게 협상을 시작한 일본이 먼저 세계 경제의 협력에 동참하게 되었기 때문이다. 이로써 세계무역기구(WTO)에 가입한 주요 국가 중에서 중국과 타이완을 제외하고 자유무역협정을 체결하지 않은 나라는 우리나라뿐이다. 우리나라의 이와 같은 고립은 개방경제를 지향하는 나라로서 잃는 것이 많다는 게 경제계의 지적이다. 그리고 수출과 해외 투자 분야에서의 타격도 우려된다.

(출처: 고등학교 『경제지리』 교과서)

(다)

유럽 여러 나라가 중국에 침투해 오고 있습니다. 서양 사람은 자기들의 총포나 기선의 뛰어난 성능을 믿고 중국에서 제멋대로 행동하고 있습니다. 중국의 무기로는 그들과 맞설 수 없기 때문에 서양 세력에 눌릴 수밖에 없습니다. 오늘날 서양 오랑캐를 몰아내자는 주장이 있는데, 그것은 하나의 꿈에 불과합니다. 외국과의 평화를 유지하고 중국을 지키려면 그에 대한 방비가 있어야 합니다. 저의 어리석은 소견으로는 국가의 모든 경비를 절약하여야 하되, 병사를 기르고 총포나 군함을 제조하는 데 드는 비용만은 아끼지 말아야 합니다.

(「이홍장이 청나라 황제에게 올린 글」, 1862)

지금 나라의 문명화를 꾀함에 있어서 모조리 유럽을 목표로 하는 것은 적합하지 않고, 또 모름지기 그쪽의 문명을 채택함에 우리의 인심과 풍속을 살펴 그 국체(國體)에 따라 정치를 준수하고 우리에게 적합한 것을 골라 취사선택해야 적절한 조화를 얻게 될 것이다. 그러나 문명에는 밖으로 드러나는 사물과 그 안에 담겨 있는 정신의 구별이 있는데, 밖으로 드러나는 문명은 취하기가 쉽고, 그 안에 담겨 있는 문명은 찾아내기 어렵다. 나라의 문명화를 꾀함에 있어서는 어려운 쪽을 먼저 하고 쉬운 쪽을 나중에 해야 한다.

(후쿠자와 유키치, 「문명론의 개략」, 1875)

<홍선 대원군의 양이보국책(攘夷保國策) 유시(諭示)>

1. 괴로움을 참지 못하고 화친을 허락한다면 이는 나라를 파는 것이다.
2. 그 해독을 이겨내지 못하고 교역을 허락한다면 이는 나라를 망하게 하는 것이다.
3. 적이 경성에 다다를 때 도성을 버리고 간다면 이는 나라를 위태롭게 하는 것이다.
4. 만약 잡술(雜術)이나 육정육갑(六丁六甲) 따위로, 또는 귀신을 불러 신기하게 침략자를 물리치고자 하면 이후에 생겨나는 폐단은 사학(邪學)보다도 더욱 심할 것이다.

(「용호한록」 4, 1866)

(출처: 고등학교 『한국 근·현대사』 교과서)

논제 1. 제시문 (가)는 개화기 직전 조선 사회의 상황을, 제시문 (나)는 오늘의 세계화 상황을 기술하고 있다. 이 두 상황의 유사점과 차이점을 설명하시오.
(400자 이내)

논제 2. 오늘의 세계화 상황을 알고 있는 입장에서 제시문 (다)를 참고하여 당시 조선 사회가 당면한 문제에 대한 대책을 마련하시오. (1,000자 이내)

* 단, 자신이 마련한 대책에 대해 예상되는 반론과 이에 대한 자신의 재반론을 포함하시오.