

감독자 확인	
인문 계열	공통 1, 2 문항

# 2011학년도 수시2차모집 논술시험 문제지

2010년 11월 29일 (제1교시)

수험  
번호

성  
명

<가> “보카노프스키 방법!” 소장이 거듭 말하자 견습생들은 작은 노트에 쓴 그 단어에 밑줄을 그었다. 하나의 난자에서 하나의 태아로, 그것이 한 사람의 성인이 된다. 이것이 정상이다. 그러나 보카노프스키 방법으로 처리된 난자는 싹이 트고 증식하여 분열한다. 여덟 개 내지 아흔여섯 개의 싹이 트고, 하나의 씨눈이 성장해서 완전한 형태를 이룬 태아가 되고, 각각의 태아가 모두 완전한 성인이 된다. 이전에 오직 한 사람밖에 태어나지 않았던 경우에 비해 아흔여섯 명이나 태어나게 되는 것이다. 이야말로 진보라고 할 수 있지 않은가.

그런데 명청하게도 견습생 하나가 그렇게 되면 어떠한 이익이 있는 것인가 질문을 했다.

“이건 어처구니없군!” 소장은 그 학생 쪽으로 헤 돌아섰다. “자네는 이해하지 못했단 말인가? 모른단 말야?” 그는 한 손을 쳐들었다. 그의 얼굴은 엄숙했다. “보카노프스키 방법이야말로 사회적 안정의 긴요한 수단의 하나란 말야!”

“사회적 안정의 긴요한 수단!”

표준형 남녀, 균등한 일단(一團). 보카노프스키화된 한 개의 난자에서 태어난 인간들은 작은 공장의 노무자로 충당된다.

“96명의 일관성 쌍생아가 똑같은 96개의 기계를 운전하는 것이다!” 그 목소리는 홍분으로 떨리고 있었다.

<나> 전체적으로 생물계의 다양성과 언어의 다양성 간에는 현저한 공통점이 있다. 다양성이 풍부한 곳들도 비슷한 지역에 밀집해 있고, 두 경우 모두 소수 이익집단의 교란적 행동이 잠재적인 파국을 초래할 수도 있다. 이제 세계의 많은 지역이 밀, 보리, 쌀, 소 등 유라시아에서 기원한 몇몇 종으로 뒤덮여 있다. 경제적인 이유에서 비롯된 이러한 품종 단일화는, 우리가 이제야 그 가치를 깨닫기 시작한 풍부한 토착적 다양성을 대체해 가고 있다. 언어의 상황도 이와 기막힐 정도로 비슷하다. 단지 확산되는 종이 영어, 스페인어, 중국어라는 것이 다를 뿐이다. 변화와 사멸의 근본 원인, 심지어 확산 속도까지도 두 경우 매우 비슷하다.

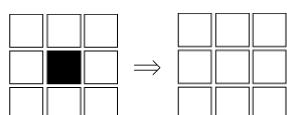
모든 언어는 시간이 흐르면서 변화한다. 하지만 사멸하는 언어에서 주목할 점은 특정 언어의 문화적 독창성과 유일성이 빠르게 말살되고 있다는 점이다. 론 크로콤은 문화적·언어적 획일성이 바람직하지 않다고 보는 이유를 다음과 같이 설명한다. “세계의 문화를 단일하게 통합하는 것만큼 인간의 창의성과 풍부한 문화의 다양성을 급속히 고갈시키는 일은 없을 것이다. 문화의 획일성은 공존과 평화를 가져올 수 없다. 그것은 전제주의를 가져올 가능성이 높다. 일원적인 체제는 특권을 가진 소수 세력의 지배권을 더 강화할 뿐이다. 문화의 다양성은 이 세계의 건강함과 발전을 함께 이룰 수 있는 잠재적 원천 중 하나다.”

<다> 승자의 리스트에 어떠한 사람이 포함될지 생각해 보자. 베스트셀러 작가, 월드컵 챔피언, 하버드대 졸업생, 옥스퍼드대의 로즈 장학생, 대법관, 잡지 표지에 실린 여배우, 내각의 수상, 프랑스 오픈 챔피언 등등, 이들의 공통점은 한 분야에서 우수한 실력을 발휘했다는 것이다. 그리고 그들이 받는 보상은 실제적인 능력보다는 상대적인 능력에 따라 결정된다. 예를 들어 프로 테니스 선수의 경우 다른 선수에 비해 얼마나 경기를 잘하느냐에 따라 수입이 달라진다. 이와는 대조적으로 일반적인 노동시장에서는 실제 능력 차이에 따라 보상이 결정된다. 승자독식시장의 두 번째 특징은 승자에게 돌아가는 보상이 소수의 최고 실력자에게 집중되고, 재능이나 노력의 미미한 차이가 엄청난 소득의 차이로 이어진다는 점이다.

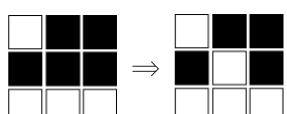
승자독식시장을 야기한 원인을 살펴보면, 문화와 관련된 수많은 시장이 승자독식시장이라는 사실이 분명해진다. 문화상품에 대한 우리의 선호도는 문화 전반에 영향을 미친다. 어떤 상품이 시장 진입 초기에 성공을 거두지 못하면 나중에도 성공할 가능성은 희박하다. 출판 후 첫 한 달 동안 활발하게 팔리지 못하는 책은 반품된다. 아직 인쇄도 끝나지 않은 신간을 진열할 공간을 마련하기 위해서이다. 마찬가지로 개봉될 때 많은 관객을 동원하지 못한 영화는 곧 간판을 내려야만 한다. 새로 개봉될 영화를 위해서이다. 한 편의 영화가 관심을 끄느냐, 그러지 못하느냐는 사회적으로 결정된다. 이전 시즌에 관객들을 놀라게 했던 장면이나 주제는 다음 시즌에 그리 주목받지 못할 수도 있다. 영화의 선정성은 해마다 눈에 띄지 않을 정도로 미미하게 늘어났다. 그러나 이러한 변화가 수십 년간 누적되면서 이제는 문제가 될 지경에 이르렀다. 이는 언론 및 문화시장에서도 처음부터 성공해야 한다는 압박이 커지면서, 대중의 관심끌기를 최우선 과제로 삼은 탓이다. 보이지 않는 손이 승자독식시장에서 발생하는 경제적, 사회적 악을 완화해주리라고 기대할 수는 없다. 오히려 승자독식시장을 만들어 낸 원리들이 점점 강화되고 있기 때문에 이대로 내버려둔다면 상황은 더더욱 악화될 것이다.

<라> 복잡한 현상은 복잡한 구성요소의 복잡한 상호작용 때문이라고 생각하기 쉽다. 그러나 단일하고 단순한 구성요소들이 간단한 규칙에 의해 상호작용을 하더라도 매우 복잡한 행동을 보일 수 있다. 이러한 예 중의 하나가 생명체임이다. 1970년대 콘웨이는 세포의 증식과 자기 복제를 설명할 수 있는 간단한 규칙을 고안했다. 그것은 컴퓨터 화면을 바둑판 모양의 격자무늬로 만들고, 그 각각의 셀을 세포로 간주한 뒤 다음의 규칙\*을 부여한 것이다.

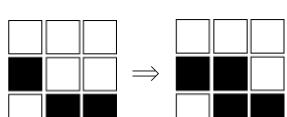
규칙 1 : 다른 세포와 이웃하지 않는 세포는 죽는다.



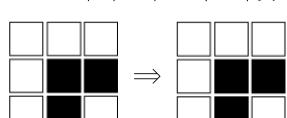
규칙 2 : 4개 이상의 세포와 이웃하고 있는 세포는 죽는다.



규칙 3 : 이웃에 3개의 세포가 있으면 1개의 세포가 탄생한다.



규칙 4 : 2개의 세포와 이웃하고 있는 세포는 원래 상태를 유지한다.



컴퓨터 화면의 커다란 바둑판 위에서 이 규칙의 결과로 일어나는 패턴은 너무나 다양하다. 특정 패턴이 나타났다가 사라지고, 특정한 모양의 조각이 이곳저곳을 이동하며, 다른 조각을 파괴하고 결합하는 등 생명체의 행태와 놀라운 유사성을 보여준다. 각각의 세포는 주변 세포의 상태를 보고 몇 가지 일관된 간단한 규칙을 적용하여 자신의 상태를 자동적으로 조정해 나간다. 따라서 각 단계별 세포들의 분포 패턴은 바로 전 단계의 패턴으로부터 결정된다. 즉 세포 자신이 감지하는 주변 개체들하고만 상호작용을 하며, 몇 가지 단순한 규칙을 반복적으로 따를 뿐이다. 이런 단순한 규칙만으로도 집단 전체가 보여주는 고도로 복잡한 무리 모양을 그대로 모사할 수 있다. 이것이 바로 창발현상이다.

\* 규칙은 한가운데 세포를 기준으로 설명한 것이다.

1. 제시문 <나>와 <다>에서 공통적으로 나타나는 현상을 지적하고, 그 이유와 과정을 설명하시오. (300자 ± 30자)
2. 제시문 <가>의 소장의 관점을 드러내고, 제시문 <나>와 <라>를 활용하여 비판하시오. (900자 ± 90자)

감독자 확인	
인문 계열	

# 2011학년도 수시2차모집 논술시험 문제지

2010년 11월 29일 (제1교시)

## 인문계열 3 문항

수험  
번호

성  
명

<가> 나는 병적인 인간이다. 나는 심술궂은 인간이다. 더욱이 나는 극단적인 미신가이다. 이성도 명예도 안일도 행복도, 한마디로 말해서 이런 모든 아름답고 유익한 것에 역행하는 한이 있더라도 오직 자기에게 가장 귀중한, 이 근본적이며 진정한 이익을 획득하기만 하면 되는 것이다. 인간이란 언제 어디서든 이성이나 이익이 명령하는 것에 따르기보다는 하고 싶은 짓을 제멋대로 하고 싶어하는 성질이 있기 때문이다. 설사 자기 자신의 이익에 반대되더라도 하고 싶은 걸 어찌겠는가. 뿐만 아니라 천하 없는 일이 있어도 꼭 그렇게 해야만 할 경우도 있다. 자기 자신의 자유로운 의욕, 아무리 엉뚱한 것일지라도 하여튼 자기 자신의 변덕, 미치광이 같은 것이라도 좋으니 하여튼 자기 자신의 공상, 이것들이야말로 세상 사람이 간과하고 있는 가장 유익한 이익이다. 이것들만은 어떤 분류에도 속하지 않는 이익이며 또 이것들 때문에 일체의 이론이 박살나버리는 것이다. 저 현인이란 자들이 인간에겐 무언가 도덕적인 훌륭한 의욕이 필요하다고 확신하고 있는 것은, 도대체 어디에 근거를 두고 계산해 낸 판단인가? 어째서 그들은 판에 박은 듯이, 인간에겐 반드시 합리적인 유익한 의욕이 필요하다는 따위의 망상을 지니고 있을까? 인간에게 필요한 것은 오직 독자적인 자유로운 의욕뿐이다. 이 자유로운 의욕의 대가가 아무리 비싸더라도, 그리고 그것이 어떤 결과를 초래하더라도 문제가 되지 않을 것이다. 참으로 이 의욕만큼 억누를 수 없는 것도 다시없을 것이다.

<나> 인터넷 시대의 정체성에 대한 연구에 따르면, 현재의 인터넷 문화에서는 아동에서부터 어른에 이르기까지 자연스럽게 다중적인 인간으로 살아가게 된다고 한다. 온라인상에서 사람들은 다양한 자아의 가능성들을 창조해 내고, 그것을 자신의 일부분처럼 느끼며 살아간다. 현실적인 자기 모습이 아니라, 자기가 원하는 모습을 만들고 미화시켜 표현할 뿐만 아니라 ‘성역할 교환(gender swapping)’처럼 성별을 다양하게 바꾸는 것에까지 이를 수 있다. 그러므로 온라인상의 정체성을 ‘대체 정체성들(alternative identities)’ 또는 ‘정체성 놀이(identity play)’라고 부른다.

개인의 정체성을 나타내는 데 보다 역동적인 역할을 하는 것은 게임의 캐릭터이다. 아바타는 움직임이나 상호작용을 하지 않으면서 개인을 표현하는 이미지에 불과했지만, 이제 개인은 머드(MUD, multi-user dungeon)게임이라는 환경 안에서 전혀 새로운 이야기와 맥락을 경험하게 된다. 게임은 단순히 즐기는 오락으로서가 아니라 자신이 새롭게 선택한 인물이 되어 다른 인물들과의 관계를 구축해 나가는 일종의 집단 경험을 제공한다. 전혀 다른 인물이 되어 맷는 관계와 경험은 현실의 개인에게 반영되어 영향을 미치기도 하며, 새로운 자아 및 공동체의 경험은 자기표현 욕구를 충족시키는 수준을 넘어서 자신을 대체하는 무엇이 되어 노는 즐거움을 더해준다. 머드(MUD)는 인간들의 환상세계를 강력하게 불러일으키는 환경으로, 사람들로 하여금 오랜 시간 동안 정교한 허구적 자아를 창조하고 지속시킬 수 있게 해준다. 수많은 사람들이 가상 공간의 한 캐릭터가 되어 자신이 만들어가는 이야기들을 실연하는 것은 다양한 대리만족과 대안적인 현실로 이끈다.

리니지와 같이 한 사람이 다중 캐릭터를 설정하도록 하는 온라인 게임은 한 환경 안에서 몇 개의 대리자들을 동시에 움직이게 하는 새로운 경험을 제공한다. 이 경우 사용자는 하나의 환경 안에서 자신이 설정한 몇 개의 캐릭터에 따라 다른 움직임이나 반응을 하는 다중적 정체성을 경험한다. 개인은 동시에 마법사이자 군인일 수 있으며, 게임 환경의 변화에 따라 적절한 캐릭터에 적절한 반응을 부여해야 한다. 아바타는 현재라는 시간 개념에서 쉽게 벗어나지 못하는 한계점을 지니지만, 온라인 게임의 캐릭터를 움직이는 개인은 고대와 환상세계, 현실과 근대를 자유롭게 넘나들면서 한 편의 서사시를 만들어내는 경험을 한다.

<다> 우리가 사유하려는 문제는 이것이다. 언제 우리는 자기가 되는가? 이 물음은 우리만의 물음은 아니다. 함석현은 『뜻으로 본 한국역사』에서 “우리나라 역사에서는 이 자아를 잃어버렸다는 일, 자기를 찾으려 하지 않았다는 이 일이 백 가지 병, 백 가지 폐해의 근본 원인이 된다”고 탄식한 적이 있다. 이 자아는 역사적이다. 자아는 본질적으로 자기의식, 곧 의식의 자기반성을 통해 존립한다. 반성 속에서 의식은 자기 자신에게 되돌아간다. 되돌아간다는 것은 기억한다는 것이다. 이 기억함 속에서 비로소 내가 나를 반성하고 그 반성 속에서 나는 자기가 되고 주체로서의 내가 되며 역사가 성립한다. 그런데 기억은 자기 혼자만의 일이 아니다. 기억은 나의 기억인 만큼 또한 너의 기억이며 너에 대한 기억이다. 너와의 매개가 없다면 나 혼자만의 기억이나 회상은 있을 수 없다. 나의 회상은 우리의 회상이기도 한 것이다. 자아의 상호성은 기억의 공동성을 통해 존립한다. 기억이 나 혼자만의 기억이 아니라 우리의 기억일 때 그것을 가리켜 역사라 한다. 그리하여 자아는 언제나 역사에 매개되어 있다. 자기의식은 역사의식이기도 하다. 따라서 진정한 주체성은 역사적인 것이다. 그리고 이처럼 자아가 역사 속에서 발생하는 한에서, 역사가 달라지면 자아의 성격과 내용도 달라지지 않을 수 없다.

다른 역사는 다른 자아를 낳는다. 물론 그렇다고 해서 우리가 보편적 자아에 대립되는 특수한 자아를 주장하려는 것은 아니다. 자아의 경우, 우리 모두에게 나의 이름은 나이다. 마치 존재가 그러하듯이 나 역시 모든 사람에게 통하는 지평이다. 존재가 어떤 존재자도 아니어서 모든 존재자들을 자기 속에 품을 수 있듯이, 나 역시 순수한 주체성의 지평으로서는 아무도 아니어서 모두일 수 있는 개방성으로 존립한다. 하지만 그렇게 모두일 수 있는 나는 때마다 어떤 한 사람, 어떤 한 자아로서 존립한다. 내가 자아 일반으로 존재하지 않고 특정한 한 자아로 존재하게 되는 것은 나의 경험이 다른 사람의 경험과 다르기 때문이다. 그런데 이 경험은 다시 절대적 의미에서 사적인 것은 아니다. 나의 경험은 언제나 너의 경험과 매개되어 있다. 그리하여 나 개인의 경험과 기억은 너의 경험 및 기억과 매개되어 역사를 이루게 되는바, 자아의 자기의식이 역사적 경험 및 역사의식과 분리될 수 없는 한에서, 모든 자아는 역사의 음영을 자기의식 속에 지니게 되는 것이다.

3. 제시문 <가>에서 드러난 주인공의 생각이 제시문 <나>의 ‘정체성 놀이’에서 어떻게 구현되는지 설명하고, 제시문 <다>를 근거로 그러한 ‘정체성 놀이’를 비판하시오. (1000 ± 100자)