

II. 인문계열 평가결과

1. 평가기준 및 결과

◦ 평가항목 및 평가기준

구분	평가내용 및 기준
지시사항 불이행	<ul style="list-style-type: none"> · 필기구 종류 및 색깔 위반(두 종류 이상의 필기구 사용) · 응시자의 신원노출
이해·분석력	<ul style="list-style-type: none"> · 논제에 대한 이해·분석 능력 · 제시문에 대한 이해·분석 능력 · 답안이 논제에 충실한 정도 · 제시문을 적절히 활용한 정도
논증력	<ul style="list-style-type: none"> · 근거 설정 능력 <ul style="list-style-type: none"> - 주장에 대한 적절하고 분명한 논거 제시 - 주장과 논거의 논리적 타당성 - 논제에 대한 분명한 자기 의견 표현 - 자기 의견과 제시문의 연관성 · 구성 조직 능력 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 논의 전개에의 정합성 및 일관성 유지 - 전체 논의 전개에 있어 논리적 비약 여부 - 글의 전체적인 흐름이 체계적이고 조직적으로 전개
창의력	<ul style="list-style-type: none"> · 심층적인 논의 전개 <ul style="list-style-type: none"> - 주장이나 논거에 대해 스스로 가능한 반론 제기 - 논의에서 더 나아간 함축이나 귀결들에 대해 고려 - 논의가 전개되고 있는 맥락이나 배경 상황에 대한 적절한 고려 - 묵시적인 가정이나 생략된 전제에 대한 고찰 · 다각적인 논의 전개 <ul style="list-style-type: none"> - 발상이나 관점의 전환을 시도 - 가능한 대안들에 대한 고려 - 여러 이질적 개념들의 종합 - 암묵적으로 가정된 전제에 대한 비판적 고찰 · 독창적인 논의 전개 <ul style="list-style-type: none"> - 주장이나 논거에 새로움 - 문제를 통찰함에 있어 특이함 - 관점이나 논의 지평에 참신함
표현력	<ul style="list-style-type: none"> · 표현의 적절성 <ul style="list-style-type: none"> - 문장표현의 매끄럽고 자연스러움, 적절한 비유 - 단락구성 및 어휘의 적절성 - 맞춤법 등의 어법, 원고지 사용법 준수

◦ 평가결과

<가형(3문항)>

	인원	평균	표준편차	최저점	최고점
총점	51	56.88	14.01	27.5	83.33
문항 2	51	59.90	11.76	30	80
문항 3	51	54.02	28.95	0	91
문항 4	51	56.71	17.74	10	85

<나형(4문항)>

	인원	평균	표준편차	최저점	최고점
총점	49	51.52	16.36	17.5	85.25
문항 1	49	52.37	30.39	0	98
문항 2	49	58.87	11.72	25	75
문항 3	49	47.05	33.42	0	99
문항 4	49	47.80	25.48	0	92.5

2. 문항 설명 및 총평

【문항 1】

■ 문항 설명

- 한 편의 시에서 삶과 죽음에 대한 작가의 생각을 유추하여 짧게 기술하는 문항
- 텍스트에 대한 정확한 이해와 학생의 자유로운 사고력을 측정하고자 하였음
- 교과서에 실린 황현의 절명시(2차 예시문항에 수록)와 유사한 분위기를 보여주고 있으므로 학생들에게 친숙한 주제 의식을 담고 있음
- 이 문항은 인문계열 (나)형 시험에만 포함되어 있음

■ 총평

삶과 죽음 그리고 죽음 이후의 세계에 대한 지은이의 생각을 물었음에도 불구하고 많은 학생들은 성삼문이 사육신이라는 생각에 이끌린 나머지, 논제가 요구한 것을 따르지 않고 있다. 절명시를 쓰고 있는 성삼문이 단종에 대한 충성심만을 노래했을 것으로 보는 것은 인간이 얼마나 다양한 면을 갖고 있는지 충분히 고려하지 못했기 때문으로 보인다. 이 시의 화자는 죽음 앞에서 내일 목을 집을 걱정하고 있다. 여기서 우리는 외견상 단절된 것처럼 보이는 삶과 죽음이 “여행”이라는 공통적 속성으로 연결되어 있음을 알 수 있다.

또한 많은 학생은 자신의 생각을 드러내기에 급급한 나머지, 답안을 하나의 완성된 글로 구성하지 못했다. 떠오르는 대로 마구 쓴 문장과 어휘들은 생각을 명료하게 보여주지 못한다는 사실을 명심해야 한다. 따라서 짧은 분량일지라도 논리적으로 잘 조직된 한 편의 글이 될 수 있도록 글 전체의 구성에 대해 깊이 생각하고 답안을 작성해야 한다. 글의 구성이 논리적이지 않을 뿐만 아니라, 추상적인 어휘를 남발하여 자신의 생각을 정확히 표현하지 못한 답안은 좋은 평가를 받지 못했다. 반면 좋은 답안은 텍스트 외적인 정보에 휘둘리지 않고 논제가 요구한 대로 삶과 죽음의 공통적인 속성을 명료한 언어로 기술한 것이다.

【문항 2】

■ 문항 설명

- 논제는 정보화 사회에서의 이상적인 민주주의와 그 실현 가능성에 대한 모색
- 고등학교 도덕과 사회문화 교과서의 해당 부분을 제시문 (나)와 (다)로 선택하였고, 직접 민주주의의 가능성을 긍정하는 디 모리스의 『인터넷과 직접민주주의 그리고 쌍방향 대화』에서 일부분을 제시문 (가)로 활용
- 교과서가 다루는 익숙한 주제에 대한 이해의 폭과 비판적 사고력을 측정

■ 총평

주어진 제시문에 대한 정확한 이해를 바탕으로 이상적인 민주주의를 실현하기 위한 구체적인 방안을 제시해야 하는 문항이다. 학생들은 대개 제시문의 내용은 잘 이해하여 논제 1과 2에서 요구하는 답안을 작성하였다. 하지만 논제 3에 이르러서는 이상적인 민주주의의 개념에 혼선을 일으켜 이를 실현하기 위한 구체적인 방안을 기술하는데 어려움을 겪었다. 특히 다수의 학생들이 제시문의 내용과 관계없는 주장을 하거나 교과서의 내용을 그대로 기술하고 있다. 학생들의 사고 영역이 교과서의 틀 안에 갇힌 것은 아닌지 우려스럽다. 논제 2에서 제시문의 주장에 대하여 창조적인 반론을 제기하거나, 논제 3에서 구체적인 근거를 가지고 주장을 펼친 답안은 그리 많지 않았다. 교과서라는 익숙한 제시문을 선택한 것은 교과서의 내용을 얼마나 암기하고 있는지 보려는 것이 아니라, 교과서의 내용에 대해 평소에 얼마나 다각적이고 깊이 있는 생각을 하고 있었는지를 보기 위함이다.

【문항 3】

■ 문항설명

- 논제는 일상에서 접하는 수리적 해석의 오류
- 수학 1에서 다루는 두 사건의 종속 여부에 대한 조건부 확률의 개념을 일상 현실 속에서 적용하여 올바른 해석을 할 수 있는지를 보고자 하였음
- 상식적으로 알 수 있는 사실(대한민국 남자가 국회의원이 될 확률이 94%가 아님))에서 수리적 원리를 찾아내고, 그 원리를 또 다른 사실관계(인터넷 게임과 현실 속의 폭력)에 적용하여 올바른 인과 관계를 파악하도록 세부 문항을 구성하였음

■ 총평

대체적으로 무난하게 답하였다. 논제 1에 대해서 대부분의 학생들이 정확하게 답하였고, 논제 2도 출제자의 의도와 크게 벗어나지 않았다. 그러나 독창성을 측정하기 위한 논제 3의 경우는 그리 뛰어난 답안이 많지 않았다. 그 결과 약 10%의 학생들이 높은 점수를 획득하였으며, 2~3명의 학생들은 논제와 상관없는 답을 하였다. 학생들이 논제의 지시사항을 따르지 않고 있다는 점도 지적할 수 있다. 논제 2는 논제 1에 근거하여 답하라고 하였는데 논제 1의 내용을 무시한 답안이 있었고, 논제 3은 논제 2의 비판에 근거하라고 지시하였음에도 불구하고 따르지 않은 학생이 많았다. 즉 이 문항은 논제들 사이의 연결이 중요한데, 이를 파악하지 못하고 세 논제를 개별적으로 접근하고 있다. 흥미 있는 사례는 소수의 학생들이 논제 1에 대한 답을 정확하고 논리적으로 작성하고도, 논제 2와 3에 대한 답을 포기하였다는 점이다. 모의시험이기 때문에 학생들이 진지한 태도로 시험에 응시하지 않았을 가능성도 배제할 수는 없으나, 이러한 사실은 단순히 수학교과서에 나오는 조건부 확률을 이해하였다고 해서 모든 학생들이 이 지식을 실생활의 영역에 적용시킬 수 있는 것이 아님을 시사한다.

【문항 4】

■ 문항 설명

- 논제는 현재의 세계화와 과거 조선 말기의 대내외적 상황에 대한 비교
- 제시문 (가)와 (다)는 고등학교 한국근·현대사 교과서에 수록된 내용이며, 제시문 (나)는 고등학교 경제 및 경제지리 교과서에서 발췌하였음
- 현재와 과거의 공통점과 차이점을 찾아 새로운 대안을 모색하되, 역사적 상황에 대한 폭넓은 인식을 바탕으로 자신의 주장에 대한 논리적 일관성을 유지하고 정당화를 할 수 있는지 보고자 하였음

■ 총평

이 문항은 두 개의 논제로 구성되어 있다. 첫 번째 논제에 대해서는 대부분의 학생들이 거의 비슷한 내용을 기술하였으며, 서술 방식의 차이는 있지만 무난하게 답안을 작성하였다. 두 번째 논제는 제시문 (다)에 나타난 견해 중 한 가지를 선택하여 조선시대 개화기 직전의 상황에 대처할 방법을 제시하면서, 이에 대한 가능한 반론과 자신의 재반론을 제시할 것을 요구하고 있다. 그런데 학생들은 논제의 내용을 충분히 이해하지 못하고 답안을 작성한 것처럼 보인다. 그 결과 개화기 직전의 상황과 세계화 시대의 상황을 완전히 동일시하면서, 조선시대의 상황은 극히 간략하게 기술한 반면 세계화 시대의 상황에 기술을 집중시킴으로써 논제의 맥락을 놓치고 말았다.

여러 견해를 종합하여 양시론적인 견해를 밝힌 학생이나, 자신이 선택한 견해에 대한 반론과 재반론의 기술에 관해서는 아예 답하지 않은 학생이 많았다. 답을 쓴 경우에도 전통문화의 훼손이라는 답이 거의 대부분이었으며, 그 이외의 답안을 쓴 학생은 극소수에 지나지 않았다. 이 문항의 주제는 세계화가 아님에도 불구하고 세계화의 문제에 너무 집착한 나머지 논제에서 직접 묻고 있는 개화기 직전의 상황을 도외시 하였다. 세계화의 문제가 아니라 조선 말기의 상황을 총체적으로 파악하여 다각적으로 접근하되, 양시론 또는 양비론에 매몰되지 않고 결론의 일관성을 명료하게 유지한 답안을 기대하였다. 특히 18세기 이후 조선 사회의 변화에 대해 주목하여 외세의 개방 압력을 받게 된 원인, 현재와 과거 상황의 차이점, 자기 주장의 근거를 과거와 현재 각각의 시각으로 접근한 답안이 없었다는 점은 매우 아쉽다.

3. 학생답안

- * 공개된 학생답안은 문항에 대한 이해를 돕기 위해 좋은 평가와 그렇지 못한 평가를 받은 복수의 답안이며, 답안 내용은 학생들이 작성한 원문을 그대로 옮김

【문항 1】

■ 학생 답안 1

삶과 죽음을 하나의 공간으로 바라보자. 작가는 현재 삶이라는 이정표 속의 공간을 오랜 기간 걸어왔으며 이제는 죽음이라는 새로운 이정표 앞에 서게 되었다. 길의 시작은 생명의 기운이 솟는 아침과 함께 했지만 길을 걸어오는 동안 아침의 해가 어느새 지려하는 시점에 이르렀다. 하지만 이 길의 끝은 죽음이 아니다. 죽음을 넘어서 또 다른 공간이 있기에 작가는 또 걸음을 옮긴다. 문턱을 넘어서 황천에 이르면 아마 그 곳은 쓸쓸함만이 친구가 되어줄 무한한 어둠의 공간이 존재할 것이다. 먼 길을 걸어온 나그네에게 쉼터가 되어 줄 공간조차 없는 그 곳을 향해가는 것은 해가 뜨고 지는 것과 같은 삶의 순리이다. 작가는 해가 지는, 혼자만이 갈 수 있는 길을 따라 마주하는 또 다른 세계를 향해 걷고 있는 것이다.

■ 채점평

시는 논리와 감성이 특수한 형태로 조직된 글이다. 이 답안은 이러한 시 지문의 성격을 정확히 파악하고 있으며, 이를 바탕으로 자신의 생각을 분명하게 전달하고 있다. 주어진 제시문을 잘 이해한다는 것은 무엇보다 그 전체적인 의미를 압축적으로 요약해서 한 손에 잡힐 수 있도록 한다는 것을 의미한다. 이 답안은 시를 쓴 사람이 삶과 죽음을 “하나의 공간”으로 보았다고 명료하게 파악하고 있다. 이 “공간”이 외적으로 보면 삶과 죽음으로 나뉘지언정 실체적으로는 “길”의 연속성을 지니고 있다고 하였는데, 이것은 지은이의 생각을 아주 잘 드러낸 것이다. 특히 해가 저물고 있는 상황 속에서 오늘 밤과 내일 일을 걱정하는 화자의 진술을 통해 “하나의 공간”, “길”의 연속성이라는 주제를 아주 효과적으로 입증해 나가고 있으며, 이는 삶과 죽음을 연속적인 것으로 바라보면서 당면한 죽음을 담담히 수긍하면서도 죽음 이후의 세계가 갖는 쓸쓸한 여행의 의미를 되새기는 지은이의 생각과도 일치한다. 답안을 써나가는 행위는 무엇에서 시작해서 어떻게 끝낼 것인가에 대한 계획을 내포한다. 이 답안은 시의 구절들에 일일이 얽매이지 않으면서도 시의 내용에서 벗어나는 법이 없이 원래의 시가 가진 품격을 잘 드러내고 있다. 처음과 끝이 이음매가 드러나지 않게 보이는 글의 구성도 매우 인상적이다.

■ 학생답안 2

제시문에 나타난 시의 상황은 화자의 죽음이 예정되어 있는 상황이다. 뚝뚝 울려 오는 북소리와 서둘러 지려하는 해는 화자의 가는 ‘목숨’을 재촉하고 있다. 그런데 그는 담담한 어조를 유지하고 잠시 머무를 주막을 찾는 등 죽음에 연연하지 않는다. 이는 화자에게 있어 삶이나 죽음보다도 중요한 다른 가치가 있음을 의미한다. 당시 상황을 생각한다면 그 가치란 단종에 대한 충성, 사육신과 생육신의 간절한 마음이 될 것이다.

‘오늘 밤은 어디서 묵고 가나’라는 구절에 주목해보면 죽음 이후에 대한 화자의 생각을 알 수 있다. 그는 죽음 이후에도 그의 행보는 계속 될 것이라 생각한다. 즉 죽어서까지도 화자의 충성은 계속될 것이라는 의미로 받아들여 질 수 있다.

■ 채점평

제시문의 내용과 논제의 요구 사항을 충실히 파악하고 생각한 다음 글을 써야 한다. 이 답안은 시의 주제가 “단종에 대한 충성”이라고 파악하고 있다. 그러나 이는 시의 주제와 다를 뿐만 아니라 논제가 요구한 것과는 관련이 없다. 논제는 지은이의 삶과 죽음에 대한 태도 및 사후 세계에 대한 생각을 쓰라고 한 것인데, 답안은 엉뚱하게도 이 시의 주제가 충군 사상이라고 말하고 있는 것이다. 이것은 지은이인 성삼문이 사육신의 한 사람이라는 것만을 생각하고 일방적으로 생각을 한쪽으로 밀어붙인 데 원인이 있다.

시가 보여주는 삶과 죽음에 대한 생각, 그리고 사후 세계에 대한 생각을 전혀 파악하지 못한 것은 그렇다 하더라도 적어도 이 시가 충군사상을 어떻게 전개하고 있는지에 대한 논증은 성실히 하려고 했어야 한다. 그러나 이 답안은 이 시로서는 입증할 수 없는 충군사상의 존재를 입증하기 위해 주막을 찾고 오늘 밤 묵을 일을 걱정한다는 것만을 제시할 뿐이다. 이것이 왜 충군 사상을 표현한 것이 되는가에 대한 설명은 없다.

【문항 2】

■ 학생답안 1

<논제 1>

세 제시문 모두 공통적으로 정보통신, 특히 인터넷의 발달은 민주화에 기여할 것이라고 보고 있다. 제시문 (가)는 표현이 더 자유로워짐에 따라 여론형성과 참여가 보다 적극적인 양상을 띠게 될 것이라고 예상한다. 제시문 (나)는 가상공간 속에서 활동하며 민주시민으로서의 자질이 학습될 수 있다고 보면 제시문 (다)는 인터넷이 보다 수평적인 사회를 만들어줄 것이라고 본다.

<논제 2>

제시문 (가)는 인터넷이 보다 적극적인 여론을 형성할 수 있게 해주며 참여를 통한 직접적 민주주의를 가능하게 한다고 본다. 그러나 이는 인터넷을 사용하는 사람들에게 국한된 이야기다. 낙후된 지역에 살거나 컴퓨터를 사용하지 않는 사람들에게 있어 인터넷을 통한 직접적인 참여는 더욱 힘들기 때문이다. 또한 제시문 (나)와 같이 가상공간에서의 활동을 통해 진정한 자아를 표출하는 긍정적인 현상 역시 한 일면에 불과하다. 실제로 자아를 잃고 가상공간 속에서의 모습을 자신의 진정한 모습이라 믿으며 현실도피적인 경향을 보이는 사람들이 다수를 차지하고 있다. 또한 익명성으로 인하여 가상공간에서 민주시민으로서의 태도를 지닌 사람도 찾아보기 힘들다. 특히 악플러들은 최근에도 주목받는 인터넷의 무법자들이다. 이들에게서 진정한 민주주의의 실현을 기대하기는 어렵다. 제시문 (다)는 인터넷에서의 자유와 평등이 수평적인 사회 조직을 만들고 권력을 분산시킬 것이라고 예상한다. 그러나 실제로는 현재의 권력자들이 보다 많은 정보에 대한 접근이 가능하며 이를 통해 더욱 많은 권력을 손에 넣게 된다. 즉, 현재의 정보의 접근에 대한 불평등이 빈부격차를 더욱 심화시킬 수도 있다는 것이다.

<논제 3>

민주주의 사회란 말 그대로 국민이 주인인 사회이다. 여기서 주인이란 적극적인 의미에서의 주인이다. 그렇기에 이상적인 민주주의 사회는 자유롭고 평등한 분위기 속에서 누구나 의견이 표현 가능한 사회에서 그치는 것이 아니라 더 나아가 적극적으로 표현하는 사회이다. 이를 가능하게 할 하나의 도구로서 인터넷이 주목받고 있다.

인터넷의 가장 큰 특징 중 하나는 익명성에 있다. 이는 단순히 상대의 이름을 모른다는 것이 아니라 상대와 직접적인 대면을 하지 않는다는 것까지 포함한다. 그렇기에 보다 자유로운 의사 표현이 가능한 것이다. 또한 물리적인 한계가 없기 때문에 컴퓨터만 있다면 누구나 정보에 접근할 수 있으며 여론의 장에서 자신의 의견을 표현하는 것이 가능하다.

그러나 실제로 컴퓨터를 사용하는 것은 주로 젊은 세대이며 대도시를 중심으로 인터넷 사용자들이 분포하고 있다. 즉, 인터넷을 통한 민주주의를 실현하기 위해서는 모든 사회 구성원들이 인터넷을 사용한다는 전제를 충족시켜야 한다. 또한 급격한 발달과 확산으로 인터넷의 올바른 사용법에 대한 인식 역시 뒤쳐지고 있다. 무한한

가상 공간 속에서 특히 젊은 세대들은 악플과 비방에 익숙해지고 있는 것이 현실이다.

그렇기에 인터넷 확산과 보다 넓은 사용층의 확보를 위한 제도적인 장치가 필요하다. 실제로 독일에서는 각종 복지시설에서 노인들을 위한 컴퓨터 교실을 운영하고 있다. 또한 의식의 개선 역시 시급한 문제로서 인터넷 실명제의 도입도 재고해 보아야 할 것이다.

■ 채점평

이 답안은 제시문의 주장을 비교적 잘 정리하고 있으며, 자신의 생각을 몇 가지 측면으로 구분하여 제시하였다. 답안의 구조나 순서도 지시 사항에 충실하다. 각 제시문이 주장하는 자유롭고 평등한 여론 형성(가), 지적·감성적 개방성과 포용력 형성(나), 시민사회로의 권력 분산(다) 등을 비교적 정확하게 이해하고 있으며 각 제시문의 핵심적 주장을 먼저 제시한 후, 이를 빠짐없이 반박하고 있다. 특히 논제 3에서 자신이 그리는 ‘이상적 민주주의 상’을 제시문에 기초하여 기술하고 있으며, 또한 이를 위한 방안을 타인을 배려할 줄 아는 품성, 정보의 신뢰성 차원, 정보의 접근성 차원으로 구분하였다는 점도 돋보인다. 그러나 각 제시문의 주장을 간결하게 갈무리하지 못하고 있는 단점도 있다.

■ 학생 답안 2

<논제 1>

정보화 사회가 도래함에 따라 정보 통신 기술이 급속히 발전하게 되면서 인간들의 삶에 많은 변화를 야기시켰다. 그 중의 하나가 인간들이 과거의 공동체적 삶에서 탈피해 자기 자신을 표현하는 것을 중요시하게 되었다. 제시문 (가)처럼 자신의 의견이 정책에 반영되는 것을 요구하기도 하고 (나)처럼 가상에서 자기 자신을 아바타로 표현하는 것을 예로 들 수 있다.

<논제 2>

제시문 (가)에서는 인터넷의 발달이 국가와 국민이 쌍방으로 대화할 수 있는 수단으로 직접 민주주의 실현을 가능하고 있다. 하지만 현재와 같이 정치적으로 무관심한 사람들을 배제한 것이다. 지금도 선거일이 되면 선거장보다는 유원지나 백화점 같은 곳에 오히려 사람들이 몰리고 있다. 전자민주주의가 실행된다 하더라도 이러한 현상은 더욱 심해질 것이다.

제시문 (나)에서 정보 통신 기술의 발달이 자유로운 자아표현과 사회적 관계의 확대를 가져왔다고 하였다. 하지만 자아표현이 자유로워지면서 오히려 자아정체성을 상실하게 되고 현실과 가상을 구분하지 못하게 된다. 그리고 사회적 관계가 확대됨에 따라 진정한 인간관계의 형성이 사라지게 되어 인간애의 상실과 같은 결과를 초래할 수도 있다.

제시문 (다)에서 정보 통신기술의 발달이 빈부격차를 완화시켜 수평적 사회구조를 이룰 수 있다고 하였다. 하지만 현재에도 정보격차가 발생해서 새로운 빈부격차를 형성하고 있다.

즉, 정보에 대한 접근성의 차이로 권력을 잡게 되느냐 소외되느냐하는 차이가 발생하는 것이다. 이러한 현상은 오히려 수직적인 사회조직을 만들게 하는 것이다.

<논제 3>

이상적 민주주의란 그 사회를 구성하고 있는 사회 구성원들이 적극적으로 정치에 참여하여 자신의 의견을 자유롭게 주장할 수 있는 분위기를 형성하는 것이다. 또 주의할 점은 사회 구성원 모두에게 공정한 발언의 기회가 주어져야 한다는 점이다. 즉, 재산의 많고 적음이나 정보의 접근성 차이에 의해서 기회를 제한해서는 안된다는 것이다.

이러한 민주주의가 실행되기 위해서는 먼저 사회 구성원들의 정치적 관심을 유도해야 한다는 것이다. 현재와 같이 선거일에 선거장보다 유원지나 백화점에 사람이 몰리는 것이 지속되어서는 안 되는 것이다. 이러한 문제를 해결하기 위해서 국가에서는 정치 참여자에게 복지혜택과 같은 사회적 혜택을 정치에 참여하지 않는 사람들보다 더 누릴 수 있게 하는 방안을 실시해야 한다.

두 번째로는 사회 구성원들이 의견을 자유롭게 펼칠 수 있는 열람의 장이 형성되어야 한다. 현재에는 정치적 과벌같은 것이 성립되어 있어서 의견을 내세우는 데 다소 무리가 있다. 따라서 이상적 민주주의를 실현시키기 위해서는 정치적 과벌이나 대립구도의 형성을 제한시키고 주위 환경에 구애받지 않고 의견을 내세울 수 있도록

해야 한다.

위와 같은 환경이 조성된다면 현재보다는 더욱 발전되고 성숙된 민주주의를 실현할 수 있을 것이다.

■ 채점평

이 답안은 각 제시문의 내용을 거의 활용하지 못하고 있다. 그래서 제시문의 주장에 근거하여 논증하지 못하고 있다. 논거도 불분명하거나 극히 상식적이다. 또한 자신의 생각을 명확하게 표현하지 못하고 있으며, 문장 역시 주술 관계가 불분명한 비문이 많다.

【문항 3】

■ 학생 답안 1

<문제 1>

여러 사람 중 임의로 한 사람을 뽑았을 때, 그 사람이 양성결과를 받을 확률은 얼마일까? 다수의 사람 중 HIV 보균자가 뽑힐 확률은 0.1%, 그들이 양성판정을 받을 확률은 100%이다. 반면, 비보균자가 뽑힐 확률은 99.5%, 양성판정을 받을 확률은 5%이다. 즉, 임의의 한 사람이 양성결과를 받을 확률은 $(0.1 \times 100 + 99.5 \times 5) \times 1/1000$ 이다. 양성판정을 받은 사람 중 실제 보균자일 확률은 $(0.1 \times 100 + 99.5 \times 5) \times 1/1000$ 중 $0.1 \times 100 \times 1/1000$, 즉 약 0.02이다. 그런데 사람들은 95%라는 답변을 했을까? 이는 확률에 있어 중요한 준거집단을 올바르게 인식하지 못했기 때문이다. 그들은 양성판정을 받은 사람 중 5%가 비보균자라 생각하며, 기준을 혼동한 것이다.

<문제 2>

위 문제에서 한 학생이 청소년 폭력범죄와 게임의 연관성을 알아보기 위해 비행청소년을 대상으로 조사하였고, 그 결과 1000명 중 990명이 게임 중독과 관련성이 크다고 하였다. 이 조사를 언뜻 본다면, 게임이 청소년 폭력에 미치는 영향력이 매우 크다고 생각될 것이다. 그러나 이 조사에는 오류가 있다. 게임이 폭력범죄에 미치는 영향을 알기 위해서는 게임중독 집단이 기준집단이 되어야 한다. 그러나 위 학생은 비행청소년을 기준으로 삼고 있다. 이는 폭력범죄자가 게임에 중독 될 수 있는 비율을 보여주는 것이지, 게임 중독이 폭력범죄자를 만들 수 있는 비율을 보여주는 것이 아니다. 이는 제시문 (가)에서 사람들이 기준집단을 잘못 잡아 잘못된 결론을 도출하는 것과 같은 상황이라 할 수 있다.

<문제 3>

게임과 폭력의 상호연관성을 정확하게 파악하기 위해서는 어떻게 해야 할까? 이들의 상호연관성을 파악하기 위해서는 게임이 폭력에 미치는 영향과 폭력이 게임중독에 미치는 영향을 모두 조사해야 한다. 게임의 폭력성이 현실의 폭력을 증가시킬 수도 있지만 폭력적인 사람이 게임의 폭력성에 매료되어 중독으로 이어질 수도 있기 때문이다. 우선 게임이 폭력성에 미치는 영향력에 대해서 조사하기 위해서는 기준집단을 게임에 중독되었거나 중독될 위험이 있는 집단으로 삼는다. 그리고 게임중독자 혹은 중독될 위험이 있는 사람들 중 폭력범죄를 일으킨 사람의 수를 조사한다.

그런데 게임중독이나 가능성이 있는 사람의 수 중 폭력범죄를 일으킨 게임중독자의 수의 비율이 게임이 폭력범죄에 영향을 줄 수 있다는 것을 보장하는 것은 아니다. 정확한 관계를 파악하기 위해서는 게임 중독에 관련 없는 사람들 중 폭력범죄자의 비율도 파악해야 한다. 폭력이 게임에 미치는 영향력을 알아보는 것 또한 위에서 처럼 기준집단을 잡고 조사하면 된다.

■ 채점 평

대체적으로 잘 작성된 답안이다. 제시문의 내용을 정확하게 파악하고 충분히 이용하여 자신의 주장을 전개하였다. 논제 1에서는 확률이 2%이하인 근거를 조건부 확률을 이용하여 설명하고 있다. 또한 사람들이 논리적 오류를 저지르는 이유도 제시문 (가)에 근거하여 추론해 내었으며, 논리적 오류가 제시문 (나)에서도 적용될 수 있음을 파악하였다. 제시문 (가)와 (나)가 서로 다른 사건을 기술하고 있지만 논리적 구조가 동일하다는 것을 이해하고 있다는 점도 돋보인다.

창의력의 한 측면은 다양한 해결책을 제시할 수 있는지 여부이다. 이러한 점에서 이 답안은 창의성이 있는 답안으로 생각된다. 특히 “게임의 폭력성이 현실의 폭력을 증가시킬 수도 있지만 폭력적인 사람이 게임의 폭력성에 매료되어 중독으로 이어질 수도 있기 때문이다.”의 부분은 학생들이 쉽게 생각하기 어려운 내용이었다.

다만, 자료에 근거하여 자신의 주장을 제시하는 글은 간결해야 하는데 다소 문장에 군더더기가 보인다.

■ 학생답안 2

<논제 1>

비보균자의 경우 검사를 받았을 때 양성으로 나올 확률이 5%라는 것은 비보균자가 음성으로 나올 확률, 즉 제대로 된 검사결과가 나올 확률이 95%라는 말이다. 하지만 대부분의 사람들은 이러한 함정을 알지 못하고 단어와 문장의미의 유성에 속아 질문과 앞의 정보가 대립되는 것이라고 믿었다. 실상은 교묘히 문장을 바꾸어 의미가 완전히 다른 연관성 없는 두 문장인데 말이다.

2%의 답은 그 정도로 확률이 낮다는 것을 의미하는데 첫 번째 줄의 바이러스 발병률 0.1%에서 알 수 있다. 그리고 검사결과가 잘못 나올 5%의 확률도 고려해봤을 때 2%가 적당하다.

<논제 2>

먼저 표본의 대표성에 문제를 제기한다. 비행청소년들이 일반적으로 공부를 열심히 하는 청소년들에 비해 게임을 많이 한다는 사실은 누구나가 추측할 수 있다. 따라서 저러한 결과는 신뢰성에 문제가 있다.

제시문 (나)는 폭력게임에 중독된 젊은이가 일으킨 사고를 말하고 있다. 따라서 현실과 게임을 구분하지 못하고 난동을 일으킨 것은 그러한 게임중독 때문이라고 생각할 수 있다. 그러나 학생의 조사는 아무런 전과나 폭력혐의도 일으키지 않은 학생을 대상으로 결과를 얻었다. 비록 그 결과가 게임중독이 심하다는 쪽으로 결론이 나올 수 있을지언정, 단순히 중독이 되었다고 해서 폭력혐의가 없는 학생들을 폭력범으로 모는 것은 상당히 큰 논리적 오류이다.

<논제 3>

이러한 문제는 구체적이고 꼼꼼하게 들어가 조사해야 한다.

먼저 게임 중에서도 특정 폭력게임을 즐겨 장시간 하는 사람 몇 명 정도를 표본으로 삼는다. 그리고 특정한 상황에 대해 폭력행사의 여부를 물어보는 설문지를 돌려 대략적인 반응을 파악한다. 다음 단계로는 뇌파를 이용한 검사를 한다. 실험대상자들에게 뇌파측정기를 씌운 뒤, 앞의 대형 스크린에 폭력적인 장면을 슬라이드로 보여주고 그에 따른 실험자들의 뇌파변화를 보고 공통된 변화를 찾는다. 여기서 폭력에 익숙한 사람의 뇌파는 변화가 작다는 것을 기준으로 한다. 마지막으로 앞서 실시한 설문조사와 뇌파측정 결과를 종합하여 결론을 도출한다.

■ 채점평

이 답안은 논제와 무관하게 답한 소수의 답안 중의 하나이다. 표면적으로는 각각의 논제에 답한 것으로 보이나, 논제에 맞게 대답한 것은 없다. 논제 2에서 논제 1에 근거하여 주장을 비판하게 되어 있는데 이에 따르지 않았고, 논제 3은 논제 2의 비판에 근거하라고 했는데 이에 충실히 따르지 않았다.

이 답안은 폭력게임과 관련된 아주 짧은 글을 읽고 그 글을 그대로 수용하여 작성한 느낌이 든다. 제시문 (가)의 내용을 정확하게 파악하고 못하고 있으며, 제시문 (가)에 포함되어 있는 논리적 문제를 파악하지 못하고 피상적이고 상식적인 수준으로 문제를 접근하고 있다. 즉 제시문 (가)를 단순한 말장난으로 취급하고 있다.

논제 2에서 제시문 2에 제기된 비행청소년 문제를 해석하는 과정에서 제시문 (가)를 전혀 이용하지 않고, 표본의 대표성 같은 용어를 등장시켜 논제와 유관하지 않은 주장을 펴고 있다. 논제 3에서 제안된 내용은 TV의 프로그램이나 잡지 등에서 흔히 볼 수 있는 내용이다. 문장은 대체적으로 문법에 맞게 쓰였으나, 확률에 대한 기술에서 “2%가 적당하다”, “저러한 결과” 와 같이 불분명한 기술이 다소 보인다.

【문항 4】

■ 학생 답안 1

<문제 1>

제시문 (가)는 매우 궁핍한 생활을 했던 때에 외세의 개방 압력을 받았던 조선 개화기 직전의 상황을 나타내고 있다. 제시문 (나)는 세계화의 논란이 팽배한 가운데 FTA를 체결하여 세계화에 적극 동참하자는 주장을 하고 있다.

이런 두 상황은 모두 개방을 앞두고 갈등하고 있다는 점에서 유사점이 있다. 그러나 개방을 대하는 태도는 다르다. 제시문 (가)는 외세의 침략에 반감을 나타내고 있으며 제시문 (나)는 개방의 필요성을 주장하고 있다. 또한 제시문 (가)에서는 자국이 아닌 외세가 개방을 무력으로 강요하고 있지만 제시문 (나)에서는 우리나라 스스로 개방의 필요성을 주장하고 있다. 또한 제시문 (가)에서는 나라 사정으로 보아 약소국의 위치에 있었지만 제시문 (나)에서는 세계무역기구에 가입할 정도로 나라가 성장하였다.

<문제 2>

한 나라가 외세에 대처하는 방식은 크게 세 가지가 있다. 한 가지는 제시문 (다)에 나온 흥선대원군의 쇄국정책과 같이 개방을 거부하는 것이 있다. 다른 하나는 제시문 (다)의 중국의 사례와 같이 외세는 받아들여 그들의 물질문명만 받아들이는 방안이 있다. 마지막으로 제시문 (다)의 일본과 같이 외세의 물질과 정신문명 모두를 받아들여 개화하는 방안이 있다. 이런 개화정책의 결과는 일본의 급속한 근대화라 조선, 중국의 식민지화로 나타났다. 이는 당시 조선이 당면한 문제에 많은 시사점을 준다.

당시 조선은 개방 압력에 시달리고 있었다. 그러나 개방을 포기한 흥선대원군과 미진했던 온건개화파에 의해 근대화가 늦어지면서 일본의 식민지로 전락하였다. 이는 당시 조선의 대외 개방 정책이 실패했으며 일본과 같은 적극적 개방 정책이 필요했음을 의미한다. 다시 말하자면 그 당시 조선은 물질문명뿐만 아니라 정신적인 면까지 수용하여 근대화를 하루빨리 이뤘어야 했다는 것이다. 그 이유는 동도서기론을 주장한 온건개화파를 보면 알 수 있다. 그들은 물질문명만 받아들이자고 주장했지만 결국 미진한 개방정책을 실시하여 근대화에 실패하고 말았다.

여기서 정신문화까지 받아들이면 조선의 고유한 가치관과 미풍양속을 해칠 수 있다고 주장할 수도 있다. 그러나 정신문화를 수용하지 않고서는 물질문명을 수용하기는 불가능하다. 왜냐하면 모든 물질에는 각 나라의 생활양식이나 가치관이 포함되어 있기 때문이다. 그러므로 물질만 받아들이자는 주장은 사실상 불가능하다고 볼 수 있다. 또한 오늘날의 세계화를 비추어 볼 때 다른 나라의 생활양식이나 가치관 등이 유입되는 것은 어쩔 수 없는 사실이다. 따라서 새로 유입된 가치관과 전통적인 가치관을 조화시켜 얼마나 창조적으로 발전시키느냐가 세계화에서 성패를 좌우한다. 그 당시의 조선도 정신문화의 유입을 어쩔 수 없는 시대의 흐름으로 받아들이고 우리의 전통과 조화시키고 발전시켜야 한다. 그리하여 물질적으로 발전을 이루고 정신적으로도 한층 성숙해 지는 계기로 삼아야 한다.

■ 채점 평

전체적으로 볼 때에 각 논제에서 주어진 조건과 맥락을 충실히 따라가면서 작성한 답안이라고 생각된다. 이 답안은 구조적으로 안정되어 있으며, 그래서 마지막 부분에서 확실한 견해, 즉 전면적인 개방이 필요했으며 그것의 문제점을 보완할 수 있는 후속조치가 취해져야 할 필요까지 지적하고 있다.

논제 (1)에 대한 답안에서는 제시문의 내용을 압축하여 요약하면서 유사점과 차이점을 기술하고 있다는 점이 돋보였다. 주어진 분량이 무척 짧음에도 불구하고 최대한의 효과를 거두었다고 생각된다. 논제 (2)에 대해서도 우선 제시문 (다)에 나타난 세 가지 견해를 요약하면서 그 중에서 후쿠자와의 견해를 채택하였다. 이렇게 요약한 후에 한 가지 견해를 채택한다는 것은 제시문의 내용을 거의 완벽하게 이해하고, 각 견해를 분석할 능력이 있음을 증명한다.

논제 (2)에 대한 기술에서 대원군과 온건개화파의 노력이 실패로 돌아갔음을 지적하면서 그렇기 때문에 후쿠자와의 견해를 채용하여 적극적인 개방정책을 펴야 할 필요가 있음을 역설한 것은 논증의 능력을 보여준 사례라 할 수 있다. 물론 결과적인 상황을 논증의 근거로 사용한 점이 문제로 지적될 수 있을 것이나 고등학교 2학년 학생의 수준에서 본다면 나름대로 재치 있는 방법이라 생각된다.

또 조건으로 주어진 반론과 재반론의 과정을 보면 오늘날의 세계화라는 상황에 비추어 볼 때에 개화기 직전에도 전면적인 개방, 즉 정신과 물질을 모두 이해하고 수용하는 개방이 필요하다고 주장한 것은 상당한 논리적 능력을 보여준다고 생각된다. 이 학생도 다른 학생과 마찬가지로 고유한 가치관과 미풍양속의 붕괴를 논하고 있다. 그러나 그것을 극복하는 방안에서는 큰 차이가 있다. 이 학생은 어느 정도의 피해는 감수해야만 한다는 주장을 펴고 있으며, 마지막에는 새로운 가치관을 전통적인 것과 어떻게 조화시킬 것인가가 더 중요한 숙제로 남는다는 주장을 펴고 있다. 보기에 따라서는 전형적인 절충주의라고 할 수도 있으나, 기술된 맥락을 볼 때에 상당한 설득력을 지닌다. 이것은 전면적인 개방이 필요하다는 생각이 일관적으로 작용하면서, 그 일관성에 의한 부분적 피해를 방지하면 일관성 자체를 수정할 필요는 없다는 논리로 받아들여질 수 있다. 문장을 적절하게 끊고 이어 쓸 수 있는 능력을 지니고 있어서, 답안 전체가 유연한 흐름을 보여주고 있다.

■ 학생답안 2

<논제 1>

제시문 (가)에서 묘사하는 개화기 직전의 조선 사회와 제시문 (나)에서 드러나는 오늘의 세계화 상황은 많은 점에서 유사하다. 두 상황 모두 강대국이 주도적으로 약소국에게 개방을 요구하고 있으며 국내의 불안한 상황, 특히 경제난이 기존 체계를 불안하게 하고 개방을 뒷받침한다.

그러나 두 상황 사이에는 다른 점도 많이 존재한다. 무엇보다 큰 차이점은 개방에 대한 이해도와 그 성격이다. (가)에 묘사된 조선은 외부세계에 대해 무지하다. 드러난 문제점에 대해서는 인식하고 있으나 그 근본 원인에 대한 이해는 부족하다. 이러한 이해의 부족은 개방에 대한 바른 이해를 힘들게 하고 개방을 주체적으로 선택할 수 없게 만든다.

<논제 2>

개화기 직전, 조선 사회에 오늘날의 세계화 상황을 비유하는 사람이 많다. 세계의 큰 흐름에 수동적으로 내던져져 생존의 위기를 겪고 있기 때문이다. 또한 국내의 여러 위기 상황으로 인해 통일된 합의점이 나오지 못하고 있는 것도 유사하다. 그러나 한 번 개방을 통해, 긍정적인 점이 많았던 적었던 간에, 세계의 흐름에 대한 이해가 넓어진 오늘의 관점에서 보면 다른 대책이 떠오른다.

개방, 혹은 세계화란 지금까지 경험하지 못한 새로운 권력관계에의 눈뜸이다. 익숙하지 않은 것끼리는 마찰이 생기는 법이고 긴장이 생긴다. 그 당시 조선에게 가장 필요했던 것은 조심스러운 개방으로 가능한 자국과 타국의 성찰이었다. 또한 그것을 가능하게 하기 위해서는 상대방과 동등해질 필요도 있다. 제시문 (다)의 첫 번째 주장처럼 주도적으로 관계를 맺기 위해서는 힘이 필요하다.

물론 무분별한 개방은 우리의 정체성을 파괴시켜 알맹이는 잃고 껍데기만 보존하게 된다는 반론도 충분히 타당하다. 그러나 서로에 대해 무지한 상태에서 상대방이 우리의 주체성을 배려해 줄 거라는 생각도 옳지 못하며 (다)의 흥선대원군과 같이 현실에서의 관계를 오판하는 것도 위험하다.

우리의 주체성을 위해서도 세계에 대한 성찰이 필요함을 인식하고 빠른 대응이 조선에게 요구된다.

■ 채점 평

이 답안은 문제에서 주어진 요구조건, 또는 질문하는 맥락을 거의 따라가지 못하고 있다. 논제 (1)에 대한 답안은 무난한 편이나 논제 (2)에 관해서는 거의 이해를 하지 못했다고 생각된다. 특히 논제 (2)가 요구하는 조건을 거의 충족하지 못하고 있다. 논제 (2)에 대한 답을 기술할 때 이 학생은 논제 (1)의 답을 다시 한번 부연함으로써 허용된 지면의 상당 부분을 낭비하였다. 또한 논제 (2)에서 가장 중요하게 요구되는 제시문 (다)에 대한 검토가 이루어지지 않은 채 곧장 세계화에 대한 일반론으로 나아갔다. 그렇기 때문에 개화기 직전의 상황에 대한 깊이 있는 검토와 그에 대한 대처 방식에 대한 기술이 거의 없으며, 특히 논증을 하는 것이 아니라 일반론적인 이야기를 마음대로 기술한 답안이 되어 버렸다.

이 답안은 단순히 주체성의 확립이라는 상투적인 주장에서 한 걸음도 벗어나지 못했다. 외부세계를 알고 그래서 힘을 키워야 한다는 주장 이외에는 다른 주장을 찾기 어려웠다. 이 문제는 전체적으로 1,400자의 기술을 요구하고 있다. 답안 분량이 적다고 하더라도 자신의 주장하는 바를 정확하게 전달하면서 그 내용이 충실하다면 좋은 답안이라 할 수 있으나, 이 답안의 경우 분량이 부족할 뿐 아니라 주장이 명확하지 않고 내용도 충실하지 못하다. 그리고 기술방식에 있어서도 문장과 문장, 단락과 단락 사이의 연결이 자연스럽지 않다.

3. 모의 논술 고사 인문계열 문항

* 다음 제시문을 읽고 논제에 답하시오.

【문항 1】

<제시문>

북소리 뚝뚝 울려
사람 목숨 재촉하네.
고개 돌려 바라보니
해도 지려 하는구나,
황천에는
주막 한 곳 없다 하니,
오늘 밤은
어느 집에 묵고 간담?
(擊鼓催人命 回頭日欲斜 黃泉無一店 今夜宿誰家)

논제. 위의 시는 성삼문(成三問)이 죽기 전에 쓴 절명시(絶命詩)이다. 이 시에 나타난 삶과 죽음 그리고 죽음 이후 세계에 대한 작가의 생각을 기술하시오.

(400자 이내)

【문항 2】

<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 발달 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 3】

<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, 음성이 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 내무반을 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 컬럼비아 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.

문제 1. 제시문 (가)에서 정답이 2% 이하인 이유와 사람들이 95% 이상이라고 잘못 판단하게 되는 이유를 각각 설명하시오. (300자 이내)

문제 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. 문제 1에 근거하여 이러한 주장을 비판하시오. (400자 이내)

문제 3. 문제 2에서의 비판에 근거하여 게임과 폭력의 상호연관성을 정확하게 파악하기 위한 방안을 제시하시오. (500자 이내)

【문항 4】

(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 낚날이 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 미곡 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 사방에서 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)

문제 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)

문제 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.