

## 계 열 문 항 1

<가>

코렐(Correll) 등 4명의 연구자는 간단한 비디오 게임을 이용한 세 차례의 실험을 통해 총이나 다른 물건을 들고 있는 흑인이나 백인 표적이 복잡한 배경과 함께 등장할 때, 실험 참가자들이 그 표적에 총을 쏠 것인지를 결정하는 데 표적의 인종이 영향을 미치는지를 연구했다. 연구자들은 이러한 실험 의도가 실험 결과에 미칠 가능성을 배제하기 위해 연구의 목적이 각 참여자의 반응에 대한 민첩성을 평가하기 위한 것이라고 설명했다. 1차와 2차 실험에는 백인만이 참여했고 3차 실험에서는 백인과 흑인이 참여했다.

각 실험에 앞서 참가자들은 게임에 등장하는 표적이 무장하고 있다면 사격하고, 무장하지 않고 있다면 사격하지 말라는 안내를 받았다. 이어 참가자들은 실험 참여에 앞서 흑인에 대한 개인적 고정관념과 문화적 고정관념의 수준을 측정하는 질문지를 작성한 후, 본 실험에 들어갔다.

1차 실험 결과, 참가자들은 무장한 백인 표적보다는 무장한 흑인 표적에 총을 더 빨리 쏘았으며, 비무장 흑인 표적보다는 비무장 백인 표적일 때 총을 쏘지 않겠다는 결정을 더 빨리 내렸다. 2차 실험에서는 게임 응답 제한 시간을 0.85초에서 0.63초로 조정해 참가자들이 더 신속하게 결정을 내리도록 함으로써 오류율을 높이고자 했다. 실험 결과, 참가자들은 무장한 흑인이 표적일 때보다 무장한 백인이 표적일 때 사격을 덜 하는 것으로 나타났다. 반면, 이들은 비무장 백인 표적보다 비무장 흑인 표적이 등장할 때 실수로 더 자주 총을 쏘았다. 흑인과 백인이 모두 참가한 3차 실험에서도 1차와 2차 실험과 마찬가지로의 결과가 나타났다. 세 차례의 실험에서 참가자들이 무장 표적과 비무장 표적을 구별하는 능력은 표적의 인종에 따라 다르지 않았다. 그러나 참가자들은 백인보다는 흑인 표적에 대해 총을 쏠 것인지를 결정하는 데 느슨한 기준을 적용하고 있었다. 즉, 흑인 표적에 대해서는 총을 쏘기 전에 그가 실제로 총을 들고 있는지에 대한 확신이 덜 필요했다.

이것은 '슈터 편견(shooter bias)'을 보여주는 사례다. 미국 문화에 존재하는 흑인에 대한 문화적 고정관념을 강하게 믿는 참가자들에게서 이러한 슈터 편견이 더욱 두드러졌다. 반면, 흑인에 대한 개인적 고정관념 수준이 높은 참가자들과 낮은 참가자들 간에는 슈터 편견의 차이가 나타나지 않았다.

<나>

이중처리이론(dual process theory)은 인간의 정보처리 과정에 직관적 양식(associative mode)과 숙고적 양식(reflective mode)이 작용한다고 가정한다. 두 양식은 서로 다른 기억 시스템에 의해 작동한다. 직관적 양식이 오랜 시간에 걸쳐 경험과 학습을 통해 체득한 지식을 토대로 한다면, 숙고적 양식은 규칙을 기반으로 정보를 처리한다. 직관적 양식은 투입되는 정보를 병렬적으로 빠르게 처리하며, 노력을 거의 또는 전혀 필요로 하지 않는다. 반면, 숙고적 양식은 직렬적으로 정보를 처리하며 복잡한 계산을 비롯해 노력이 필요한 정신 활동으로 흔히 주관적 행위, 선택, 집중과 관련된다. 실제로 대부분의 정보는 직관적 양식을 통해 처리된다. 숙고적 양식은 직관적 양식에 투입되는 정보를 모니터링하는 중요한 기능을 한다. 직관적 양식에 의해 어떤 관련 반응이 생성되지 않으면, 숙고적 양식이 작동해 이후의 판단과 행위를 계산한다. 이때 숙고적 양식은 그 반응을 그대로 수용하거나, 적절한 것으로 여겨지는 다른 반응으로 조정한다. 어떤 반응이 타당한 추론의 규칙을 위반하고 있다면 그러한 반응을 차단하기도 한다. 직관적 양식은 저장된 기억에 대한 접근 가능성에 의존하기 때문에 대상과 관련한 정보를 면밀하게 살펴보지 않는다. 예를 들어, 어떤 성격 묘사를 보고 특정 직업의 전형적인 모습과 유사한지를 알아내는 기술은 언어와 문화를 광범위하게 알아야 하는데 우리 대부분은 그런 지식을 가지고 있다. 그리고 이 지식을 기억에 저장해 두었다가 무의식적으로 아무 때나 꺼내 쓸 수 있다. 인지적 편안함을 느끼는 대신 편향에 사로잡혀 무엇을 믿거나 확신하는 오류 가능성도 커진다. 이에 반해 같은 상황에서 숙고적 양식에 의한 정보처리는 그 정보의 사실이나 타당성을 우선한다. 판단의 오류가 줄어드는 대신 인지적 부담이 커진다.

<다>

미디어는 소수인종에 대해 일부 사실이나 이미지 등을 더 중요하게 부각하거나 아예 존재를 부각하지 않는 등의 여러 방식으로 시청자의 시각, 사고방식, 행동양식에 큰 영향을 미친다. 다양한 인종으로 구성된 미

국 사회의 경우 이러한 소수인종 재현의 문제가 중요한 사회적 의제로 대두하고 있다.

예컨대 신문이나 방송은 물론 소셜미디어에서는 인종적으로 코드화된 설명용 쉼표(explanatory comma)를 자주 사용한다. 특정한 표현이 독자들에게 낯설 것으로 여겨지는 경우 쉼표를 사용해 설명을 삽입하는 것이다. 이 쉼표에는 수용자에게 필요할 것으로 추정되는 정보가 포함되는데 백인들의 것 또는 백인적인 것으로 인식되는 것에는 이런 설명이 들어가지 않지만 다른 인종과 관련한 것에는 자주 붙는다. 설명형 쉼표는 미디어의 소수인종에 대한 정형화(prototyping) 문제를 상기시킨다. 미디어는 정형화를 통해 소수인종에 대한 이미지를 생산하고 이를 평범하며 일상적인 것으로 만든다. 뉴스 미디어는 신속하게 뉴스를 만드는 과정에서 이러한 정형화를 더욱 필요로 한다. 드라마나 엔터테인먼트 콘텐츠는 정형화된 소수인종을 이야기거리로 자주 활용한다. 시청자와 광고주를 만족시키는 것은 물론, 수익성을 증대하고 사업가들과 투자자들을 끌어들이기 위해서도 이용된다.

그러나 미디어에 등장하는 흑인에 대한 정형화와 흑인 외 소수인종에 대한 정형화는 구별되어야 한다. 미디어의 문화적 재현 과정에서 소외되거나 배제되며 혹은 지워지는 현상을 의미하는 상대적 비가시성(relative invisibility)이 특정 소수인종에게 더 강하게 작용하고 있기 때문이다. 소수인종에 대한 정형화를 통해 집단적인 문화 정체성을 만들어 가는 과정에서 인종이 성별이나 국적 등 다른 문제와 함께 재현될 때 상대적 비가시성 문제는 더 두드러진다. 상대적 비가시성의 대상이 되는 소수인종은 미디어에서 자신들을 얼마나 그리고 어떻게 표현하느냐에 영향을 받는다. 그들은 자신들에 대한 또 다른 문화적 고정관념이 존재한다는 것을 알고, 이러한 고정관념 때문에 위축된다. 동시에 상대적 비가시성으로 인해 소수인종에게 무슨 일이 일어나고 있는지, 중요한 문제는 무엇인지 등에 관한 사회적 이해가 부족해진다.

<표1> 살인 사건 피해자 비율

인종	실제 피해자(a)	TV뉴스 속 피해자(b)	차이 (b-a)
흑인	28%	23%	-5%p
백인	13%	43%	+30%p
라틴계	54%	19%	-35%p
⋮	⋮	⋮	⋮
전체	100%	100%	

<표2> 모든 사건 가해자 비율

인종	실제 가해자(a)	TV뉴스 속 가해자(b)	차이 (b-a)
흑인	21%	36%	+15%p
백인	27%	25%	-2%p
라틴계	47%	23%	-24%p
⋮	⋮	⋮	⋮
전체	100%	100%	

\* <표1>과 <표2>는 미국 캘리포니아주 로스앤젤레스와 오렌지카운티 지역에서 방송된 범죄 관련 TV뉴스를 무작위 표본으로 선정해 조사한 피해자 및 가해자의 인종에 따른 비율이다. <표1>과 <표2>에 나타난 실제 피해자와 실제 가해자 비율은 캘리포니아주 법무부 범죄통계자료(Criminal Justice Profile)에 근거하였다.

1-1. <가>의 ‘슈터 편견’을 설명하고, <나>를 활용해 이 현상을 기술하시오. (300±30자)

1-2. <표1>, <표2>의 내용을 분석하고, 그 결과를 <가>와 <다>를 토대로 해석하시오. (600±60자)

## 계 열 문 항 2

<가>

주나라 목왕이 서쪽으로 민정을 살피는 수렵을 나갔을 때에 곤륜산 경계를 넘어 태양이 잠긴다고 하는 엄산까지 가려다가 도달하지 못한 채 왕도로 되돌아오는데 아직 중국 본토에 미치지 못했을 적의 일이다. 도중에 무엇이든 잘 만들 수 있다는 언사(偃師)라는 기술자가 있어서 앞으로 나오라고 불러 왕이 물었다.

“너는 무엇을 가장 잘할 수 있느냐?”

언사가 말하였다.

“신은 오직 명령하시는 바대로 무엇이든 만들 수 있습니다. 그러나 신이 이미 만들기를 끝낸 것도 있사오니 원컨대 왕께서 먼저 한번 보아주시기 바랍니다.”

목왕이 말했다.

“내일 가지고 오너라. 같이 한번 보자꾸나.”

다음 날에 언사가 왕을 알현하러 왔으므로 왕이 가까이 오라해서 말하였다.

“너와 함께 온 사람은 어떤 사람이냐?”

언사가 대답하여 말하였다.

“신이 만든 인형이오데 연기(演技)를 잘합니다.”

목왕이 놀라서 바라보자니, 앞으로 내딛고 걸으며 아래로 몸을 굽히고 머리를 들고 우러러보는 동작이 정말 사람하고 꼭 같았다. 언사가 그 턱을 건드려주니 곧 노래를 부르는 것이 음률과 들어맞고, 그 손을 추켜 들면 곧 춤을 추는 것이 절도에 호응되어 천변만화하되 뜻하는 바와 들어맞았다.

총애하는 미희(美姬)와 주위에 따르는 여러 시종들을 데리고 같이 동작하는 것을 관람하였다. 그러한 연기가 끝나갈 무렵 그 인형은 자기 눈을 깜빡거리더니 왕을 좌우에서 모시고 있던 시종을 불러내는 것이었다. 왕이 오싹하여 그 자리에서 인형을 베어 죽이려 하였고 언사는 몹시 두려워 곧바로 그 인형을 해부하여 흩어놓고 왕한테 보여주었다. 모두 가죽과 나무에 아교와 옷칠을 입히고 희고 검고 붉고 푸른색의 단청을 칠한 것들을 모아 붙여 만들어진 것이었다.

왕이 그 재료들을 자세히 헤아려보니 안쪽에는 심장, 간, 쓸개, 폐 등이요, 밖에는 근육, 뼈마디, 사지, 살가죽, 터럭, 치아 등이 있었는데 다 가짜로 만들어진 물건이었다. 다시 해체된 조각을 모아 합쳐놓으니 처음의 상태와 같아졌는데 왕이 시험 삼아 심장을 떼어놓으면 입이 말을 못하고, 쓸개를 떼어놓으면 다리도 걸지를 못하였다. 목왕은 기뻐하며 말하였다.

“사람의 기교라 해도 이만하면 가히 조물주와 더불어 동등한 경지가 아니겠는가!”

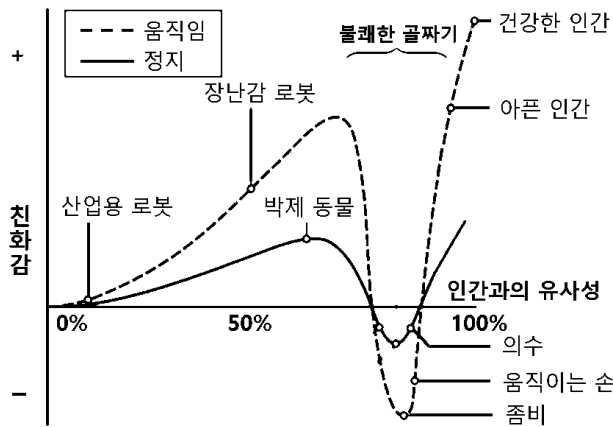
그리고 명을 내려서 왕의 예비 마차에 언사와 그 인형을 태우고 돌아갔다.

<나>

로봇공학자 모리 박사가 펴낸 ‘불쾌한 골짜기’ 이론은 다음과 같이 정리 가능하다. 건강한 인간을 인간과의 유사성 100%로 두고, 그에 대해 느끼는 인간의 친화감을 100%로 설정한다. 반대편에는 인간의 외형과는 명확히 다른 산업용 로봇을 놓는데 유사성과 친화감 모두 매우 낮다.

그것을 기준으로 할 때 장난감 로봇처럼 인간의 외형과 움직임을 모방했지만 인간과는 여전히 거리가 있는 기계 장치에는 친화감이 높아진다. 하지만 닮음의 수준이 크게 상승해서 외형이 인간의 모습에 훨씬 근접했을 때, 그리고 그것에 인간을 방불케 하는 움직임이 추가될 때, 가령 ‘움직이는 손(myoelectric hand)’과 같은 것에 이르면 친화력 수치는 급격히 떨어진다. 인간에 성큼 다가선 이질적 존재로 인해 으스스하고 불안한 지각 상태에 빠지는 것이다. 모리 박사는 이러한 내용을 다이어그램으로 제시했다.

친화감 그래프의 선은 첫 정점까지는 인간과의 외형적 유사성에 비례해서 꾸준히 올라가지만 인공 장치에 인간을 닮은 움직임이 가미되면 골짜기 아래로 푹 떨어진다. 움직임이 더해지면서 외형의 유사성에 가려져 있던 이질감이 불현듯 지각되기 때문이다. 불쾌한 골짜기는 그 그래프의 낙차를 반영한 개념이다. 가령 자동차의 가속 페달을 밟으면 그에 비례해서 속도가 올라가는 것이 일반적인 관계이지만, 불쾌한 골짜기는 로봇의 인간과의 유사성과 지각자의 친화 관계가 정점을 기점으로 반비례해서 지각자가 불쾌함을 경험하게 된다



위해 반드시 불쾌한 골짜기에 관한 이해를 도모해야 한다고 못박았다. 그리고 로봇 등 인공 장치들은 그래프의 첫 정점에서 멈춘 디자인을 추구해야 한다는 처방을 내렸다. 가령 안경은 인간의 눈알을 닮지 않았기에 매력적인 디자인의 새로운 눈이 될 수 있었다는 것이다.

<다>

기억해 달라. 내가 기록하는 건 광인(狂人)의 망상이 아니다. 저 하늘에 태양이 빛나는 것과 마찬가지로 지금 내가 확실히 단언하는 사건 역시 실제로 일어났다. 무슨 기적이었는지 모르지만 발견의 단계는 명확하고 개연성이 있었다. 밤낮으로 지독한 중노동과 피로로 점철된 나날을 보내던 나는 드디어 개체 발생과 생명의 원인을 찾아냈다. 아니, 그보다 무생물에 생명을 불어넣는 능력을 갖게 되었다고 해야 옳을 것이다.

생명 없는 육신에 숨을 불어넣겠다는 열망으로 거의 2년 가까운 세월을 온전히 바쳤다. 시체안치소에서 유골을 수집하며, 해부실에서 상당량의 재료를 조달받았다. 사지는 비율을 맞추어 제작하였고, 생김생김 역시 아름다운 것으로 선택했다. 외형이 완성되어 갈수록 녀석에게서 생의 동행자 같은 호감이 깊어갔다.

하지만 다 이루던 순간, 아름다웠던 꿈은 사라지고 숨 막히는 공포와 혐오만이 내 심장을 가득 채우는 것이었다. 내가 창조해낸 괴물을 차마 견디지 못하고 실험실에서 뛰쳐나와 오랫동안 침실을 서성였지만, 도저히 마음을 진정하고 잠을 이룰 수가 없었다. 마침내 최초의 격랑이 지나가고 극도의 피로가 찾아왔다. 그래서 옷을 다 걸친 채로 침대에 쓰러졌다.

실험실에서 그가 깨어나던 순간이 또렷이 떠오른다. 아! 사람이라면 그 누구도 그 무시무시함을 견딜 수 없었으리라. 미라도 그 괴물처럼 두렵지는 않았을 것이다. 미완의 상태에서 녀석을 찬찬히 뜯어본 적은 있다. 완벽하다고 할 수 없는 모습이었으나 평온한 느낌이였다. 하지만 근육과 관절이 살아 움직이기 시작하자 그 느낌은 사라지고 단테조차 상상 못했을 괴물로 느껴졌다. 움직임이 그간 깨닫지 못했던 그의 실체를 내 눈앞에 핵 끌어낸 것이리라. 식은땀이 이마를 덮었고, 이가 딱딱 부딪고 팔다리는 경련이 났다. (...)

희미한 노란색 달빛이 역지로 창문 셔터 틈새를 비집고 들어오는 순간, 눈앞에 그 괴물이 보였다. 내가 창조해낸 괴물이. 그는 침대 커튼을 들켰다. 그 눈은, 꿈쩍도 않고 나만 바라보고 있었다. 뭔가 알아들을 수 없는 소리를 내려하자 뺨이 주름졌다. 무슨 말을 했는지 모르지만 나는 듣지 않았다. 한 손이 뻗쳐 나왔는데 아무래도 나를 붙잡으려 했던 모양이다. 그러나 나는 뿌리치고 총계를 황급히 달려 내려갔다. 그리고 집에 딸린 안뜰에 몸을 숨기고, 거기서 끔찍한 괴로움에 밤새도록 서성거리며, 귀를 쫑긋 세우고 무슨 소리가 날 때마다 내가 그토록 참담하게 생명을 불어넣은 괴물이 다가올까 두려움에 떨었다.

- 메리 셸리, 《프랑켄슈타인》

2-1. <가>와 <나>에 나타난 불쾌감의 공통점을 쓰고, 그 극복 방식의 변별점에 대해 기술하시오. (300±30자)

2-2. <다>에 나타난 '나'의 행위 및 심리적 변화를 <나>의 불쾌한 골짜기 이론으로 설명하시오. (600±60자)