

2-3. 문항카드 ③ <인문계열 2회차 1번 문항>

1. 일반정보

유형	<input checked="" type="checkbox"/> 논술고사 <input type="checkbox"/> 면접 및 구술고사 <input type="checkbox"/> 선다형고사	
전형명	2024학년도 수시모집 논술우수자전형	
해당 대학의 계열(과목) / 문항번호	인문계열(2회차) / 문항 (1-1, 1-2)	
출제 범위	교육과정 과목명	언어와 매체, 사회문화, 생활과 윤리, 국어, 윤리와 사상
	핵심개념 및 용어	매체, 편견, 문화 다양성, 인종
예상 소요 시간	50분 / 전체 100분	

2. 문항 및 자료

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 숙고

적 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 미국 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				<표2> 모든 사건 가해자 비율			
인종	실제 피해자(a)	TV뉴스 속 피해자(b)	차이 (b-a)	인종	실제 가해자(a)	TV뉴스 속 가해자(b)	차이 (b-a)
흑인	28%	23%	-5%p	흑인	21%	36%	+15%p
백인	13%	43%	+30%p	백인	27%	25%	-2%p
라틴계	54%	19%	-35%p	라틴계	47%	23%	-24%p
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
전체	100%	100%		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 범죠통계자료(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)

3. 출제 의도

이 문제에서는 표적 대상의 인종이 사람들의 사격 결정 여부에 영향을 미치는 슈터 편견 현상과 이를 이중처리이론의 직관적 양식과 관련해 설명할 수 있는지 묻고 있다. 또한, 백인, 흑인, 라틴계의 실제 범죄 피해자와 가해자 비율과 TV뉴스에 등장하는 피해자와 가해자 비율의 차이가 나타나는 이유를 미디어의 정형화, 설명적 심표, 상대적 비가시성 개념을 토대로 해석할 수 있는지를 묻고 있다. <가>는 미국에서 슈터 편견을 검증한 실험 연구를 소개하면서, 슈터 편견은 미국에서 문화적 차원에서 존재하는 흑인에 대한 고정관념이 작용하는 결과임을 보여준다. <나>는 이중처리이론의 핵심 기제인 직관적 양식과 숙고적 양식의 차이점을 토대로 두 양식이 정보처리에 관계하는 방식을 비교하고 있다. <다>는 흑인, 백인, 소수인종에 대한 미디어의 재현 메커니즘을 설명적 심표, 정형화, 상대적 비가시성 개념을 중심으로 소개한다.

결국, 슈터 편견을 통해 흑인에 대한 보편적 차원에서 차별적 고정관념이 존재하며, 이는 직관적 모드를 통해 인지적 노력 없이 무의식적이며 자동으로 활성화되는 메커니즘을 이해하는지 묻고자 했다. 또한, 인종에 대한 미디어의 재현과정에 작동하는 기제를 지문에 소개된 개념들을 통해 설명하도록 했다.

4. 출제 근거

가) 교육과정 근거

적용 교육과정	교육부 고시 제2015-74호 [별책5] "국어과 교육과정" 교육부 고시 제2015-74호 [별책6] "도덕과 교육과정" 교육부 고시 제2015-74호 [별책7] "사회과 교육과정"
---------	---

관련 성취기준	1. 교과명: 사회	
	과목명: 사회문화	
	성취기준 1	[12사문04-03] 다양한 사회 불평등 양상을 조사하고 그와 관련한 차별을 개선하기 위한 방안을 모색한다.
	관련	
	제시문 <가>, <다>	
	2. 교과명: 도덕	
	과목명: 생활과 윤리, 윤리와 사상	
	성취기준 1	[12생윤05-03] 문화의 다양성을 존중해야 하는 이유를 다문화 이론의 관점에서 설명하고, 오늘날 종교 갈등을 극복하기 위한 방안을 제시할 수 있다.
	성취기준 2	[12윤사03-05] 도덕적 판단과 행동에 관한 이성과 감정의 역할을 규명하고, 도덕적인 삶을 위한 양자 사이의 바람직한 관계에 대해 토론할 수 있다.
	3. 교과명: 국어	
과목명: 국어, 언어와 매체		
성취기준 1	[10국01-05] 의사소통 과정을 점검하고 조정하며 듣고 말한다.	
성취기준 2	[12언매03-06] 매체를 바탕으로 하여 형성되는 문화에 대해 비판적으로 이해하고 주체적으로 향유한다.	
관련		
제시문 <나>		
제시문 <다>		

나) 자료 출처

교과서 외						
자료명(도서명)	작성자(저자)	발행처	발행 연도	쪽수	관련 자료	재구성 여부
경찰관의 딜레마: 인종에 근거한 잠재적 위험성 해결	코렐, 파크, 위튼브링크 & 주드	미국 심리학회	2002	1314-1329	제시문 <가>	○
생각에 관한 생각	대니얼 카너먼	김영사	2018	141-164	제시문 <나>	○
미디어는 어떻게 허위정보에 속았는가?	휘트니 필립스	한국언론진흥재단	2018	174-185	제시문 <다>	○
TV뉴스, 어떻게 봐야 하나?	포스트만 & 파워즈	참미디어	1995	151-164	제시문 <다>	○
텔레비전 뉴스의 흑인과 라티노 재현	딕슨 & 린즈	국제커뮤니케이션학회	2000	131-154	제시문 <다>	○

5. 문항 해설

■ 제시문 요약

제시문 <가> : 코렐, 파크, 위튼브링크 & 주드 (2002). 경찰관의 딜레마: 인종에 근거한 잠재적 위험성 해결. 미국 심리학회 성격과 사회심리학 저널, 83권 6호, 1314-1329쪽.

<가>는 슈터 편견에 관한 연구 결과다. 비디오 게임을 응용해 3차례의 실험에서 표적으로 등장하는 인종(백인, 흑인)이 참가자들의 사격 여부에 영향을 미치는 슈터 편견이 일관되게 나타났다는 점을 지적한다. 참가자들은 무장한 백인 표적보다는 무장한 흑인 표적에 총을 더 빨리 쏘았고, 비무장 흑인 표적보다는 비무장 백인 표적일 때 총을 쏘지 않겠다는 결정을 더 빨리 내렸다. 백인과 흑인 참여자 모두 슈터 편견을 드러냈고, 미국 문화가 흑인을 공격적이며 위험한 존재로 규정한다는 고정관념이 강한 참가자에게서 슈터 편견이 더 두드러졌다는 점을 보고하고 있다. 이 실험 결과는 슈터 편견이 흑인에 대한 개인적 편견 때문이 아니라 오랜 기간의 경험과 학습을 통한 문화적 차원의 적대적 고정관념에 기반한다고 주장한다.

제시문 <나> : 대니얼 카너먼 (2018). 『생각에 관한 생각』, 김영사, 141-164쪽.

<나>는 이중처리이론의 두 시스템인 직관적 양식(associative mode)과 숙고적 양식(reflective mode)의 특징을 비교한다. 직관적 양식은 경험과 학습을 통해 계속해서 체득한 지식체계로 인지적인 노력 없이 자동으로 활성화되어 빠르게 정보를 처리한다. 숙고적 양식은 규칙을 기반으로 복잡한 계산 등을 처리하는 정신 활동으로 느리지만 체계적으로 정보를 처리한다. <나>는 직관적 양식은 인지적 편안함을 느끼는 대신 편향에 사로잡혀 무엇을 믿거나 확신하는 오류 가능성이 크고, 숙고적 양식은 판단의 오류가 줄어드는 대신 인지적 부담이 커진다고 설명한다.

제시문 <다> : 휘트니 필립스(2018). 『미디어는 어떻게 허위정보에 속았는가』, 한국언론진흥재단, 174-185쪽.

포스트만·파워즈(1995). 『TV뉴스, 어떻게 봐야 하나?』, 참마당, 151-164쪽.

<표1>과 <표2> : 딕슨 & 린즈 (2000). 텔레비전 뉴스의 흑인과 라티노 재현. 미국 커뮤니케이션 학회, 제50권 2호, 142-151쪽.

<다>는 미국의 흑인과 흑인 외 소수인종이 미디어에서 재현되는 과정에 담긴 메커니즘 일부를 소개한다. 대중매체와 소셜미디어는 이들에게 인종적으로 코드화된 설명형 쉽표를 자주 사용하는데, 이 쉽표에는 수용자에게 필요할 것으로 추정되는 정보를 담는다. 그러나 백인에게는 거의 적용하지 않는다. 뉴스와 오락을 비롯한 각종 미디어 콘텐츠는 흑인에 대한 부정적 고정화를 적극적으로 활용한다. 한편, 소수인종의 경우는 미디어의 문화적 재현에서 소외, 배제, 삭제 등을 통해 잘 보이지 않는 상대적 비가시성이 작용하고 있음을 지적한다.

■ 논제의 구성

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

(<가>의 슈터 편견)

- <가>의 슈터 편견은 실험 참가자들이 표적에 대한 사격 여부를 결정하는데 표적의 인종(백인, 흑인)에 영향을 받는 현상이다. 즉, 무장한 백인 표적보다는 무장한 흑인 표적에 총을 더 빨리 쏘고, 비무장 흑인 표적보다는 비무장 백인 표적일 때 총을 쏘지 않는 결정을 더 빨리 내리는 편견

이다.

- 슈터 편견은 백인과 흑인 모두에게서 나타나는 현상이다.
- 흑인에 대한 개인적 편견보다는 흑인은 폭력적 존재라는 문화적 고정관념이 강한 참가자에게서 더 두드러진다.

(<나>의 내용 활용)

- <나>에서는 인간의 정보처리 과정을 직관적 양식과 숙고적 양식으로 구분해 설명한다.
- 직관적 양식은 오랜 시간에 걸친 경험과 학습을 통해 체득한 지식(고정관념)을 토대로 정보를 빠르게 처리한다. 따라서 대상과 관련한 인지적 노력이 거의 들지 않는다.
- 숙고적 양식은 규칙 기반의 정보처리로 복잡한 계산을 포함해 인지적 노력이 필요한 정신 활동으로 정보처리 속도가 느리다.
- <가>의 슈터 편견은 직관적 양식에 의한 결과로, 모호한 상황에서 위험한 표적을 마주한 참가자들의 슈터 편견이 자동으로 활성화되어 고정관념과 일치하는 표적에 사격하는 오류가 발생한 것이다.

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

(<표1>과 <표2>의 내용 분석)

- <표1>에 따르면 백인은 공식 범죄통계에 나타난 살인사건 피해자 비율이 가장 낮지만, TV뉴스에서는 가장 큰 피해자 집단으로 묘사된다. 즉, 백인의 피해자성이 두드러진다.
- <표2>에서 흑인은 공식 범죄통계에 나타난 실제 사건 가해자 비율이 가장 낮지만, TV뉴스에서는 가장 큰 가해자 집단으로 묘사된다. 즉, 흑인의 가해자성이 두드러진다.
- <표1>과 <표2>에서 라틴계는 실제 살인사건 피해자와 모든 사건 가해자 비율 모두 가장 높지만, TV 뉴스에서 피해자와 가해자로 다루지는 비율은 매우 낮다. 즉, 라틴계는 TV에서 잘 다루지지 않는다.
- 백인의 피해자성은 <가>의 슈터 편견 실험과 <다>의 정형화 개념을 토대로, 미디어에서 백인은 흑인의 공격성에 의한 피해자이자 상대적으로 범죄를 저지르지 않는 긍정적 존재로 정형화된 결과라고 할 수 있다.
- 흑인의 가해자성은 <다>의 내용을 토대로 할 때, 미국에서 이들에 대한 문화적 고정관념이 보편적으로 수용되고 있으며, 각종 미디어에서 설명적 심표나 뉴스 및 오락 콘텐츠의 이야기거리를 위한 소재로 이러한 고정관념이 정형화되고 있기 때문이라고 할 수 있다.
- 라틴계의 경우, 미디어의 문화적 재현과정에서 상대적 비가시성(소외, 배제, 삭제)이 작용한 결과다.
- 흑인의 경우 미디어를 통한 정형화로 인해 부정적 고정관념이 고착되고 있지만, 라틴계는 정형화보다는 사회적 재현에서 보이지 않는 범주로 주변화하고 있다.

6. 채점 기준		
하위 문항	채점 기준	배점
1-1	<p>■ 답안의 구성요소</p> <ul style="list-style-type: none">- 답안이 논제의 요구사항을 충족하고 있는가.- 답안 구성이 전체적으로 논리적인가.	

	<p>- 답안의 언어 사용이 명확하고 자신의 언어로 잘 표현하고 있는가.</p> <p>■ 논제에 대한 답안은 다음의 조건을 충족해야 한다.</p> <p>【제시문 <가>의 슈터 편견에 대한 설명】</p> <p>① 슈터 편견은 참가자들이 표적의 인종에 따라 표적에 대한 사격 여부 결정에 영향을 받는 현상으로 설명할 수 있다(비디오 게임을 활용한 실험 연구 등의 표현을 사용할 수 있음)</p> <p>② 슈터 편견은 백인과 흑인 모두에게서 나타나는 현상이다.</p> <p>③ 슈터 편견은 흑인에 대한 문화적 고정관념이 강한 경우에 더 두드러진다. 그러나 개인적 고정관념 수준과는 무관하다.</p> <p>【제시문 <나>에서 직관적 모드 적용】</p> <p>④ 신속한 판단(결정)을 요구하는 상황에서 슈터 편견의 활성화는 숙고적 양식이 아니라 빠르게 정보를 처리하는 직관적 양식의 작용으로 볼 수 있음(숙고적 양식을 언급하지 않아도 무방함)</p> <p>⑤ 모호한 상황(혹은 복잡한 배경)에서 충을 가진 위험한 표적을 (갑자기) 마주한 참가자들의 슈터 편견이 자동으로 활성화해 고정관념과 일치하는 표적에 더 사격하는 오류가 발생함</p> <p><유의 사항></p> <ul style="list-style-type: none"> - 글자 수 200자 이내 답안은 0점(9등급) 처리함. - 수험생의 개인 정보를 암시한 답안은 0점(9등급) 처리함. 	
	①, ②, ③, ④, ⑤를 모두 충족한 경우	1등급
	①, ②, ③, ④, ⑤를 모두 충족했으나 논리적 구성 및 정서법이 부족한 경우	2등급
	①, ②, ③, ④를 충족하고, ⑤가 부족한 경우	3등급
	①, ②, ③, ④를 충족했으나 ⑤가 없는 경우	4등급
	①, ②, ④를 충족하고, ③, ⑤가 부족한 경우	5등급
	①, ②, ④를 충족하고, ③, ⑤가 부족하며 논리적 구성 및 정서법이 부족한 경우	6등급
	①, ②, ③을 충족하고 ④, ⑤가 없는 경우	7등급
	①, ②, ③, ④, ⑤가 모두 부족한 경우	8등급
	글자 수가 모자라거나, 수험생의 개인 정보를 암시한 경우	9등급

하위 문항	채점 기준	배점
1-2	<p>■ 답안의 구성요소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 답안이 논제의 요구사항을 충족하고 있는가. - 답안 구성이 전체적으로 논리적인가. - 답안의 언어 사용이 명확하고 자신의 언어로 잘 표현하고 있는가. <p>■ 논제에 대한 답안은 다음의 조건을 충족해야 한다.</p> <p>【<표1>과 <표2>의 내용에 대한 분석】</p>	

• 통계표를 정확하게 파악하는 능력을 평가함

① <표1>에서 공식 범죄통계에 나타난 백인의 살인사건 피해자 비율이 가장 낮지만, TV뉴스에서는 가장 큰 피해자 집단으로 묘사됨. <표2>에서 흑인은 실제 사건 가해자 비율이 가장 낮지만, TV뉴스에서는 가장 큰 가해자 집단으로 등장함

② <표1>과 <표2>에서 라틴계는 실제 살인사건 피해자와 모든 사건 가해자 비율 모두 가장 높지만, TV뉴스에서 피해자와 가해자로 다뤄지는 경우가 매우 적음

【제시문 <가>와 <다>의 논지 파악과 적용】

• <표1>과 <표2>의 결과를 <가>의 슈터 편견 및 <다>의 설명적 심표, 정형화, 상대적 비가시성 개념으로 해석하는 능력을 평가

【제시문 <가>와 핵심】

③ 백인의 피해자성

- 미디어에서 백인은 흑인의 공격성에 의한 피해자이며, 범죄를 저지르지 않는 긍정적 존재로 정형화됨

【제시문 <다>의 핵심】

④ 흑인의 가해자성을 설명적 심표와 미디어의 부정적 고정관념의 정형화로 설명

- <가>의 슈터 편견 연구처럼 흑인에 대한 문화적 고정관념이 보편적으로 수용되고 있으며 각종 미디어에서 설명적 심표나 뉴스 및 오락의 소재로 고정관념이 정형화됨

⑤ 라틴계에 대한 상대적 비가시성

- 소수인종에 대한 미디어의 문화적 재현과정에서 소외, 배제, 삭제라는 상대적 비가시성이 작용함

⑥ 흑인과 라틴계의 미디어 재현에 대한 차이 강조

- 흑인과는 달리 라틴계는 정형화보다는 미디어 재현에서 보이지 않는 주변부성을 띠

<유의 사항>

- 글자 수 200자 이내 답안은 0점(9등급) 처리함.

- 수험생의 개인 정보를 암시한 답안은 0점(9등급) 처리함.

①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥을 모두 충족한 경우	1등급
①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥을 모두 충족했으나 논리적 구성 및 정서법이 부족한 경우	2등급
①, ③, ④, ⑤를 충족하고, ②, ⑥이 부족한 경우	3등급
①, ③, ④, ⑤를 충족하고, ②, ⑥이 부족하며 논리적 구성 및 정서법이 부족한 경우	4등급
①, ③, ④, ⑤를 충족하고, ②와 ⑥이 없는 경우	5등급
③, ④를 충족하고, ①, ②, ⑤, ⑥이 부족한 경우	6등급
③, ④를 충족하고, ①, ②, ⑤, ⑥이 없는 경우	7등급
①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥이 모두 부족한 경우	8등급
글자 수가 모자라거나, 수험생의 개인 정보를 암시한 경우	9등급

7. 예시 답안

1-1.

<가>의 슈터 편견은 모의 사격 실험에서 참가자들이 표적에 대한 사격 여부를 결정하는데 표적의 인종에 따라 영향을 받는 현상이다. 백인과 흑인 참가자 모두 슈터 편견을 드러냈고, 흑인에 대한 개인적 편견보다는 흑인은 폭력적 존재라는 문화적 고정관념이 강한 참가자에게서 슈터 편견이 더 두드러졌다. <나>에 따르면, 슈터 편견은 규칙 기반의 인지적 정보처리를 의미하는 숙고적 양식이 아니라 빠르게 정보를 처리하는 직관적 양식의 작용에 의한 결과로 볼 수 있다. 모호한 상황에서 위험한 표적을 마주한 참가자들의 슈터 편견이 자동으로 활성화되어 고정관념과 일치하는 표적에 사격하는 오류가 발생했다.

1-2.

<표1>에 따르면 백인은 공식 범죄통계에 나타난 살인사건 피해자 비율이 가장 낮지만, TV뉴스에서는 가장 큰 피해자 집단으로 묘사된다. <표2>에서 흑인은 실제 사건 가해자 비율이 가장 낮지만, TV뉴스에서는 가장 큰 가해자 집단으로 등장한다. 한편, <표1>과 <표2>에서 라틴계는 실제 살인사건 피해자와 모든 사건 가해자 비율 모두 가장 높게 나타나지만, 이들이 TV뉴스에서 피해자와 가해자로 다뤄지는 비율은 매우 낮다. TV뉴스에서 백인의 피해자성이 두드러지는 것은 <가>에 나타난 슈터 편견 실험 결과가 시사하듯이 미디어에서 백인은 흑인의 공격성에 의한 피해자이자 상대적으로 범죄를 저지르지 않는 긍정적 존재로 정형화된 결과다. 흑인의 가해자성은 미국 사회에 이들에 대한 문화적 고정관념이 보편적으로 수용되고 있으며, 각종 미디어에서 설명적 심포나 뉴스 및 오락 콘텐츠의 이야기거리를 위한 소재로 이러한 고정관념이 정형화되고 있기 때문이다. 라틴계의 상황은 소수인종에 대한 미디어의 문화적 재현과정에서 소외, 배제, 삭제라는 상대적 비가시성이 작용한 결과로 볼 수 있다. 흑인의 경우 미디어를 통한 정형화로 인해 부정적 고정관념이 고착되고 있다면, 라틴계는 정형화보다는 사회적 재현에서 보이지 않는 범주로 주변화되고 있다.

2-4. 문항카드 ④ <인문계열 2회차 2번 문항>

1. 일반정보

유형	<input checked="" type="checkbox"/> 논술고사 <input type="checkbox"/> 면접 및 구술고사 <input type="checkbox"/> 선다형고사	
전형명	2024학년도 수시모집 논술우수자전형	
해당 대학의 계열(과목) / 문항번호	인문계열(2회차) / 문항 (2-1, 2-2)	
출제 범위	교육과정 과목명	문학, 독서, 생활과 윤리, 통합사회
	핵심개념 및 용어	과학, 기술, 타자
예상 소요 시간	50 분 / 전체 100분	

2. 문항 및 자료

계열 문항 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 연사(偃師)라는 기술자가 있어서 앞으로 나오라고 불러 왕이 물었다.

“너는 무엇을 가장 잘할 수 있느냐?”

연사가 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 연사가 왕을 알현하러 왔으므로 왕이 가까이 오라해서 말하였다.

“너와 함께 온 사람은 어떤 사람이냐?”

연사가 대답하여 말하였다.

“신이 만든 인형이온데 연기(演技)를 잘합니다.”

목왕이 놀라서 바라보자니, 앞으로 내딛고 걸으며 아래로 몸을 굽히고 머리를 들고 우러러보는 동작이 정말 사람하고 꼭 같았다. 연사가 그 턱을 건드려주니 곧 노래를 부르는 것이 음률과 들어맞고, 그 손을 추켜들면 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 연사는 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 떼어놓으

면 다리로 걷지를 못하였다. 목왕은 기뻐하며 말하였다.

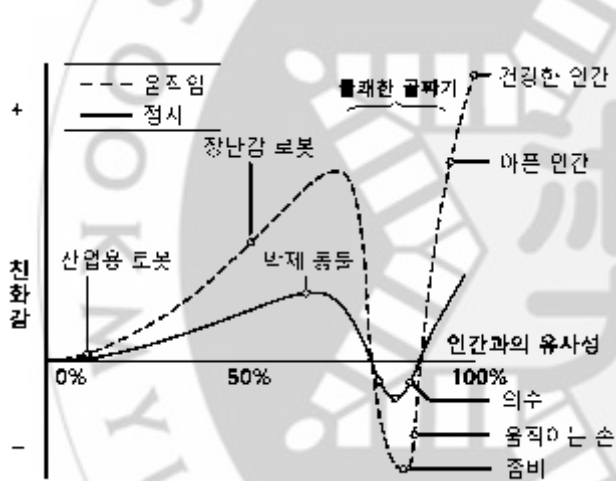
“사람의 기교라 해도 이만하면 가히 조물주와 더불어 동등한 경지가 아니겠는가!”

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

<나>

로봇공학자 모리 박사가 펼친 ‘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 뚝 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 된다는 것이다.

여기서 모리 박사의 이론이 지닌 특이성을 짚고 가기로 하자. 첫째, 그의 고찰은 로봇공학의 일환으로 발표되었지만 체계적인 실험 과정을 거친 것이 아니라 경험적인 내용을 바탕으로 한 가설이다. 즉, 사람들의 일상 경험에 기대어 논리를 폈음에도 불구하고, 역사적으로 검토 가능한 인문학적 사례는 뒷받침되지 않았다. 이에 다양한 분야의 연구를 통해 검토 및 실증할 과제를 남기고 있다.

둘째, 모리 박사가 인간과 기계 장치 사이의 안전한 거리에 주목했다는 점을 간과해서는 안 된다. 그는 논문의 결론에서 무엇이 우리를 인간으로 만드는지 알기 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 격량이 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 느낌이었다. 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 억지로 창문 셔터 틈새를 비집고 들어오는 순간, 눈앞에 그 괴물이 보였다. 내가 창조해낸 괴물이다. 그는 침대 커튼을 들쳤다. 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 층계를 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)

3. 출제 의도

기술이 발달함에 따라 인간을 닮은 로봇에 대한 기술도 급격히 발달하고 있다. 이로 인해 현대인들은 인간이란 무엇인가, 로봇과의 공존은 어떻게 가능할 수 있는가에 대해 고심하고 있다. 이 문항의 지문은 이러한 문제와 관련된 것이다.

<가>는 동양의 고전 우화(寓話)에서 뽑은 것이다. 인간이 만든 인형이 왕 앞에서 춤을 추고, 왕이 이를 즐기다가 불현듯 섬뜩한 느낌을 받지만, 그 인형이 제어 가능한 존재란 걸 알고 곧 기뻐하며 함께 수도로 돌아간다는 내용이다.

<나>는 현대 과학 논문에서 뽑은 것이다. 일본의 로봇공학자 모리 박사는 인간을 닮은 로봇을 만들다가 불현듯 불쾌감을 느낀 적이 있었던 듯하다. 인간을 닮은 것은 어느 정도까지는 인간에게 즐거움을 주지만, 어느 순간 급격히 섬뜩한 느낌을 가지게 되는데 그 이유가 무엇일까를 가벼운 과학 논문으로 작성하였다. 그에 따르면 인공물이 사람과 외형적으로 유사성이 많이 높아지고, 그것에 동작까지 가미되면 인간은 그제서야 인공물이 인간이 닮지 않은 점을 불현듯 깨닫게 되는데 그것이 불쾌함이 생겨나는 원인이라고 보았다. 그리고 이 현상은 인간의 모습과 다른 디자인을 추구함으로 가능하다고 보았다.

<다>는 서양의 근대 소설인 프랑켄슈타인에서 발췌한 것이다. 발췌한 부분은 프랑켄슈타인 박사는 어느날 무생명한 것에 생명을 불어 넣는 방법을 알게 되자 이 지식을 활용하여 시체를 짜맞춘 것에 생명을 불어 넣게 되는데 처음에는 친밀감을 가지고 그 존재를 마주하였지만 생명이 불어넣어지고 드디어 움직이는 순간이 오자 섬뜩함과 두려움에 사로잡히게 된다는 부분이다.

<가>, <나>, <다>는 모두 인간과 '인간이 만든 인간 아닌 것'의 관계에 대한 내용을 담고 있다. 하루가 멀다하고 쏟아져 나오는 로봇의 발전상에 관한 뉴스. 그것을 대하는 우리 마음속 풍경은 이중적인 면이 있다. 신기하기도 하면서 '그 존재들의 사람 같음'으로 인해 두려움도 느끼는 것이다. 이 문제는 이러한 상황을 묻고자 했다.

4. 출제 근거

가) 교육과정 근거

적용 교육과정	교육부 고시 제2015-74호 [별책5] "국어과 교육과정" 교육부 고시 제2015-74호 [별책6] "도덕과 교육과정" 교육부 고시 제2015-74호 [별책7] "사회과 교육과정"	
관련 성취기준	1. 교과명: 도덕	
		과목명: 생활과 윤리
	성취기준 1	[12생윤04-01] 과학 기술 연구에 대한 다양한 관점을 조사하여 비교·설명할 수 있으며 이를 과학 기술의 사회적 책임 문제에 적용하여 비판 또는 정당화할 수 있다.
		관련
		제시문 <나>
	2. 교과명: 국어	
		과목명: 독서, 문학
성취기준 1	[12독서03-03] 과학·기술 분야의 글을 읽으며 제재에 담긴 지식과 정보의 객관성, 논거의 입증 과정과 타당성, 과학적 원리의 응용과 한계 등을 비판적으로 이해한다.	
	관련	
	제시문 <나>	
성취기준 2	[12문학04-01] 문학을 통하여 자아를 성찰하고 타자를 이해하며 상호 소통하는 태도를 지닌다.	
	관련	
	제시문 <다>	
3. 교과명: 사회		
	과목명: 통합사회	
성취기준 1	[10통사09-03] 미래 지구촌의 모습을 다양한 측면에서 예측하고, 이를 바탕으로 자신의 미래 삶의 방향을 설정한다.	
	관련	
	제시문 <가>	

나) 자료 출처

교과서 외						
자료명(도서명)	작성자 (저자)	발행처	발행 연도	쪽수	관련 자료	재구성 여부
열자(列子)	열자 지음, 유덕선 번역	홍문관	2014	237~238		×
불쾌한 골짜기 내외(『현대미술학 논문집』 26권, 제1호)	강수미	현대미술학회	2022	7~30		○
프랑켄슈타인	메리 셸리 김선형 옮김	문학동네	2012	64~65, 72~73		○

5. 문항 해설

■ 제시문 요약

제시문 <가> : 열자 지음, 유덕선 번역, 『열자(列子)』, 「탕문편(湯問篇)」, 홍문관, 2014, 237~238면.

목왕은 수도로 돌아오는 길에 언사라는 기술자가 만든 인형을 본다. 그 인형은 연기를 할 수 있을 정도로 인간의 닮았으며 모든 행동이 자연스러웠다. 그런데 이 인형이 공연 도중 왕의 시종들에게 눈짓을 하는데 그 모습이 왕에게 굉장한 불쾌감을 불러일으킨다. 사람이 아닌 것이 사람처럼 움직이며 자신의 권역을 침해했다는 느낌 때문이었을 것이다. 왕이 인형을 베어버리라 하자 언사는 그 인형은 진짜 사람이 아니며 단순한 물질들끼리의 결합임을 보인다. 그것을 보고 왕 또한 이리저리 살피며 조작한 결과 그것이 통제 가능한 것임을 확인하게 되는데 이로써 왕은 불쾌함을 거두고 이들을 데리고 수도로 돌아간다.

제시문 <나> : 강수미, 「불쾌한 골짜기 내외」, 『현대미술학 논문집』 26권 제1호, 현대미술학회, 2022, 7~30면. (부분 재구성)

로봇공학자 모리 박사의 불쾌한 골짜기는 인간이 만든 것이 인간과의 유사성이 높아질 때, 초기에는 친밀감이 높아지지만, 어느 순간을 지나면 불쾌한 느낌을 유발한다는 일종의 가설이다. '움직이는 로봇' 같은 초기의 유사성에는 친밀도가 높아지다가 정점을 지나면 급격히 친밀도가 떨어지며 불쾌함이 느껴지는 골짜기가 생겨나는데 이때 급격한 하락을 유발하는 것은 '움직임'의 요소이다. 움직임이 가미되면 인간과의 유사도가 높아지고, 그 결과 그간 잘 인지하지 못했던 '이질감'이 불현듯 부각되면서 인공물에 대한 불쾌감을 유발한다는 것이다. 이러한 불쾌함을 극복하기 위해서 모리 박사는 '디자인의 차별화'를 제안한다. 친밀도의 정점에 머무를 정도의 디자인을 유지함으로써 불쾌감을 미리 방지할 수 있다고 본다.

제시문 <다> : 메리 셸리, 김선형 옮김, 『프랑켄슈타인』, 문학동네, 2012, 64~65, 72~73면. (부분 재구성)

나는 어느 순간 무생명한 것에 생명을 불어넣을 수 있는 방법을 알아냈다. 그것을 수행하기 위해 시신의 부분들을 조달하며 점차 사람과 흡사한 모양의 괴물을 만들어 나갔다. 모양이 점차 완성되어 가면서 그 석이 생의 동반자가 될 수 있으리라 믿었다. 그런데 그것에 생명이 불어넣어지던 순간, 즉 관절과 근육이 움직이던 순간, 나는 그 괴물의 실체를 불현듯 깨닫게 된다. 평온하게만 보이던 그의 모습들이 흉측한 괴물로 바뀌는 것을 인지한 것이다. 무시무시함에 사로잡힌 나는 실험실을 뛰쳐나와 방으로 들어갔지만 그 괴물 또한 방으로 다가와서 나를 응시한다. 그가 움직임으로 인해 모든 것이 악몽으로 변해버렸다.

■ 논제의 구성

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

<가>에서의 불쾌감이란 문맥상 목왕이 느낀 '오싹함'이란 걸 쉽게 짐작할 수 있다. 목왕은 인형이 자신의 시종을 불러내는 장면을 보자 오싹함이라는 불쾌감을 느낀다. 이런 느낌을 받은 이유는 인간을 닮은 것이 자신의 권한 영역으로 들어서려는 것을 목격했기 때문이다.

<나>에서의 불쾌감이란 '움직이는 손' 등이 주는 으스스함을 뜻한다. 이론에 따르면 인간을 전혀 닮지 않았거나, 닮았다고 하더라도 인간을 위협할 정도로 닮지 않은 것에 대해서 인간은 오히려 친밀감을 느낀다. 하지만 닮음이 정점을 지나고 그것에 움직임이 가미되면 불쾌감을 느끼는데 이것은 인간과의 유사도가 크게 증가하여 인간의 영역에 접근했기 때문으로 이해할 수 있다.

따라서 이 둘의 불쾌감의 공통점은 '인간이 만든 것[인공물]이 인간의 영역으로 접근함으로써(인간과 유사한 행동을 함으로써) 생겨난 것'이라 요약할 수 있다.

<가>의 후반부에서 왕은 기쁘게 웃으며 그들을 태우고 수도로 돌아간다. 인형이 주는 불쾌감을 극복한 것인데, 그 근본 원인은 그 인형이 언제든지 제어 가능한 존재란 것을 알았기 때문이다. 원리를 알게 되었고 그럼으로써 앞의 영역에 들어오게 되어 그 두려움이 사라진 것이라 하겠다. <나>의 후반부에서 모리 박사는 불쾌감을 극복할 방안을 제시한다. 인간과 거리를 둔 디자인을 하면 된다는 것이다. 요약하면 <가>는 '제어 방식 확보(=통제 방식의 확보)'이고, <나>는 '디자인(=생김새)의 분별'이다.

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

<다>의 나는 시신의 조각들을 모아 인간을 닮은 존재를 만들어내는 행위를 한다. 또한 그 존재에 대해 처음에는 친밀감을 가지고 대하지만, 그것의 근육과 관절이 살아 움직이자 섬뜩함을 느끼고 그를 피해 방으로 피신한 채 두려움에 떠는 내용을 담고 있다.

그런데 이러한 행위와 심리는 <나>의 불쾌한 골짜기 이론과 닮은 면이 많다. 먼저 둘은 '인간이 창조한 인간을 닮은 존재'에 대해 다루고 있다. 그리고 그 존재를 마주할 때 인간이 느끼는 두려움을 다루고 있다.

이 문항은 <나>와 <다>의 지문을 정확히 독해하고 있는가, 그리고 둘의 공통점을 심리적 추이에 맞추어 잘 대응시키고 있는가를 묻고자 했다. '인공물을 만드는 행위 - 초기의 친근감 - 움직임을 느끼자 불현듯 느끼는 두려움(불쾌감)'을 잘 연결시킬 수 있는가를 묻기 위해 출제되었다.

6. 채점 기준		
하위 문항	채점 기준	배점
문제 2-1	<p>■ 답안의 구성요소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 답안이 논제의 요구사항을 충족하고 있는가. - 답안 구성이 전체적으로 논리적인가. - 답안의 언어 사용이 명확하고 자신의 언어로 잘 표현하고 있는가. <p>■ 논제에 대한 답안은 다음의 조건을 충족해야 한다.</p>	

<p>【불쾌감의 공통점】 ① '인간에 만든 인간을 닮은 존재(인간을 닮은 인공물)'라는 개념이 들어가야 함. ② <가>와 <나>를 요약하면서 '인간의 영역에 접근(다가섬)'이란 내용이 들어가야 함.</p> <p>【극복 방식의 변별점】 ③ <가>는 '제어 가능성' 또는 '통제 가능성' 또는 '원리의 이해(앎)'과 같은 개념이 포함되어 있어야 함. ④ <나>는 '디자인의 변별' 또는 '다르게 생긴 것' 또는 '인간 외형과의 거리감' 등의 내용이 들어가야 함.</p> <p><유의 사항> - 글자 수 200자 이내 답안은 0점(9등급) 처리함. - 수험생의 개인 정보를 암시한 답안은 0점(9등급) 처리함.</p>	
①, ②, ③, ④를 충족하는 경우	1등급
①, ②, ③, ④를 충족하고, 논리적 구성 및 정서법이 부족한 경우	2등급
①, ②, ③, ④ 중 3개를 충족하는 경우	3등급
①, ②, ③, ④ 중 3개를 충족하고, 논리적 구성 및 정서법이 부족한 경우	4등급
①, ②, ③, ④ 중 2개를 충족하는 경우	5등급
①, ②, ③, ④ 중 2개를 충족하고, 논리적 구성 및 정서법이 부족한 경우	6등급
①, ②, ③, ④ 중 1개 미만을 충족하는 경우	7등급
①, ②, ③, ④ 중 1개 미만을 충족하고, 논리적 구성 및 정서법이 부족한 경우.	8등급
글자 수가 모자라거나, 수험생의 개인 정보를 암시한 경우	9등급

※ 하위 문항이 있는 경우 칸을 나누어 채점 기준을 작성함.
 ※ 채점 기준은 문항의 출제의도에 대한 평가를 위한 것이어야 함.

[문제 2-2]

하위 문항	채점 기준	배점
문제 2-2	<p>■ 답안의 구성요소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 답안이 논제의 요구사항을 충족하고 있는가. - 답안 구성이 전체적으로 논리적인가. - 답안의 언어 사용이 명확하고 자신의 언어로 잘 표현하고 있는가. <p>■ 논제에 대한 답안은 다음의 조건을 충족해야 한다.</p> <p>【불쾌한 골짜기의 이해】</p> <p>① 인간을 닮은 인공물을 대하는 초기감정은 친밀함, 후기 감정은 불쾌감(오싹함, 으스스함, 두려움 등도 가능)을 이해함.</p> <p>② 불안한 골짜기로 떨어지는 이유가 '인간을 닮아 있는 상황 + 움직임'이고, '움직임이 생길 때 그간 지각하지 못했던 이질감이 갑자기 지각되는 현상'에 대해 지적해야 함.</p> <p>【나의 행동과 심리적 변화의 이해】</p> <p>③ <나>의 '인공물을 만드는 행위'가 <다>의 '괴물을 만드는 행위'에 대응함을 알고 있어야 함.</p>	

<p>④ <나>의 초기에 보이는 친근감의 상승이 <다>의 괴물을 대하는 심리에도 나타나고 있음을 언급해야 함.</p> <p>⑤ <나>의 불쾌한 골짜기에 떨어지는 순간이 <다>에서도 나타나고 있음을 언급해야 함. 특히 '근육과 관절이 움직이는 장면'을 언급하고 이 움직임으로 인해 갑자기 괴물을 이질적인 존재로 자각한다는 내용이 들어가야 함.</p> <p><유의 사항> - 글자 수 200자 이내 답안은 0점(9등급) 처리함. - 수험생의 개인 정보를 암시한 답안은 0점(9등급) 처리함.</p>	
①, ②, ③, ④, ⑤를 충족하는 경우	1등급
①, ②, ③, ④, ⑤를 충족하고, 논리적 구성 및 정서법이 부족한 경우	2등급
①, ②, ③, ④, ⑤ 중 4개를 충족하는 경우	3등급
①, ②, ③, ④, ⑤ 중 4개를 충족하고, 논리적 구성 및 정서법이 부족한 경우	4등급
①, ②, ③, ④, ⑤ 중 3개를 충족하는 경우	5등급
①, ②, ③, ④, ⑤ 중 3개를 충족하고, 논리적 구성 및 정서법이 부족한 경우	6등급
①, ②, ③, ④, ⑤ 중 3개 미만을 충족하는 경우	7등급
①, ②, ③, ④, ⑤ 중 3개 미만을 충족하고, 논리적 구성 및 정서법이 부족한 경우	8등급
글자 수가 모자라거나, 수험생의 개인 정보를 암시한 경우	9등급

※ 하위 문항이 있는 경우 칸을 나누어 채점 기준을 작성함.
※ 채점 기준은 문항의 출제의도에 대한 평가를 위한 것이어야 함.

7. 예시 답안

2-1.

<가>와 <나>는 모두 인간을 닮은 인공물이 인간의 영역에 접어들 때에 인간의 마음속에 생기는 불쾌감에 대해 다루고 있다. <가>의 인형은 왕의 권력에 접근함으로써 왕의 불쾌감을 자아냈고, <나>의 '움직이는 손'과 같은 인공물은 인간과의 유사성으로 인간의 영역에 접근함으로써 불쾌감을 자아냈다. 하지만 이 둘의 극복 방식은 변별된다. <가>에서는 인형의 행동을 언제든 멈추게 할 수 있는 '통제 가능성'을 확보함으로써 극복했고, <나>에서는 인간의 외형과는 다른, 즉 인간의 모습과 '변별되는 디자인'을 추구함으로써 극복할 수 있다고 주장하였다.

2-2.

<나>의 불쾌한 골짜기 이론은 인간을 닮은 인공물이 인간과 유사해질 때 생기는 심리 변화에 대한 것이다. 인간은 처음에는 인간과 닮은 것에 친밀감을 느끼나, 그것이 인간 외형을 점차 닮아가고 여기에 움직임까지 가미되면 불쾌감을 느낀다는 것이다. 이유는 움직임이 외형의 이질감을 자각시켰기 때문이라고 본다.

<다>의 나의 행위 및 심리적 변화는 불쾌한 골짜기 이론에 대응된다. 먼저 이 둘은 인간이 인간을

맑은 인공물을 만드는 데서 생겨나는 문제들이다. <나>의 인공물은 <다>에서는 괴물로 나타난다. 다음 <나>의 초기 단계의 친밀감은 <다>의 초기 괴물과의 친밀감으로 나타난다. <나>에 따르면 인간의 외형을 닮아갈 때 친밀감도 높아지는데 <다>도 괴물의 외양이 완성될수록 친밀감이 높아지고 있다.

마지막으로 <나>는 인간과의 유사성이 정점을 지나면 급격한 불쾌감의 골짜기로 빠진다고 보는데 <다> 또한 이 현상이 나타난다. <나>에 따르면 급격한 불쾌감을 유발하는 요인은 '움직임'인데 이 움직임이 오히려 외형의 이질감이 자각시키면서 불쾌감이 생겨난다고 본다. <다>에서 움직이지 않던 괴물을 평온하게 느끼던 '나'가, 그의 근육과 관절이 살아 움직이자 불현듯 그 실체를 느끼고 두려움에 빠지는 장면이 있는데 이것이 바로 이 단계에 해당한다.

