

2022학년도 연세대학교 수시모집 논술시험 문제(인문·사회계열)

모집단위		수험번호		성명	
------	--	------	--	----	--

* 아래 제시문을 읽고 문제에 답하시오.

<제시문 가>

이스라엘의 하이파에서 이루어진 연구를 살펴보자. 그곳의 어린이집은 난처한 상황에 처해 있었다. 아이를 맡긴 부모 중 25%가 운영 시간이 지나 늦게 아이를 데리러 오는 바람에 아이들은 불안해하고 직원들은 초과근무를 하게 된 것이다. 그래서 어린이집은 부모가 늦게 올 때마다 3달러의 벌금을 부과하기로 결정했다. 좋은 계획처럼 들리는가? 이제 부모들에게는 제 시간에 도착하게 하는 인센티브가 도덕적인 것과 경제적인 것 두 가지가 되었다.

새로운 방안이 발표된 뒤, 늦게 도착한 부모의 수는 기대와 달리 증가했다. 오래지 않아 30%가 마감시간 이후에 도착했으며 몇 주만에 40%가 되었다. 그 이유는 간단했다. 부모들은 지각 요금을 벌금이 아니라 할증금으로 해석하고 이제 아이를 제 시간에 데리러 와야 하는 의무에서 벗어났다고 생각한 것이다. 이후 많은 다른 연구에서 이 결과를 재확인했다. 사실 사람들이 일하는 이유는 가끔 서로 충돌하게 마련이다. 몇 년 전 메사추세츠 대학의 연구자들은 직장에서 경제적 인센티브가 가져오는 효과에 관한 51건의 연구를 분석했다. 그들은 보너스가 직원의 자발적인 동기와 도덕적 잣대를 둔화시킬 수도 있다는 압도적인 증거를 발견했다. 그리고 그것만으로 충분하지 않았는지 그들은 보너스와 목표가 창의성을 훼손할 수도 있다는 사실을 발견했다. 예컨대, 시간당으로 임금을 지불하면 근무 시간만 늘어난다. 출판물별로 비용을 지불하면 출판물 수만 증가한다. 외과 수술 횟수로 비용을 지불하면 수술 횟수만 늘어난다.

이 점에서 서구 자본주의 경제와 구소련 경제체제는 놀라울 정도로 유사하다. 구소련 시대의 관리자들도 목표치를 가지고 일했다. 예를 들어 가구 공장에서 목표치를 높이면 제품의 품질이 떨어졌다. 다음으로 테이블과 의자의 가격이 무게에 따라 책정되자 갑자기 공장에서는 무거워서 옮기기 힘든 부품이 생산되었다. 재미있게 들릴지 모르지만 슬픈 사실은 오늘날 많은 조직에서 이런 일이 여전히 일어나고 있다는 점이다. 치료 횟수로 돈을 받는 외과 의사는 더 나은 치료를 제공하는 것보다 수술 건수를 늘이려 골몰할 뿐이다. 직원에게 최소 시간(연간 1,500시간) 근무 청구서를 요구하는 거대 로펌은 변호사로 하여금 일을 더 잘하는 것이 아니라 더 오래 하게 만들 뿐이다. 공산주의나 자본주의 두 시스템 모두에서 숫자의 폭정은 우리에게서 내재적 동기를 앗아간다.

<제시문 나>

These days, the politicians argue that we should all be able to rise as far as our talent and hard work will take us. But why exactly that far? Why assume that our talents should determine our destiny, and that we deserve the rewards that flow from them?

There are two reasons to question this assumption. First, my having this or that talent is not my doing but a matter of good luck, and I do not deserve the benefits (or burdens) that derive from luck. People who value merit acknowledge that I do not deserve the benefits that arise from being born into a wealthy family. So why should other forms of luck—such as having a particular talent—be any different? If I won a million dollars in the state lottery*, I would be delighted at my good fortune. But it would be foolish to claim I had earned the unexpected gain, or that my winning had anything to do with my merit. Similarly, if I bought a lottery ticket and failed to win, I might be disappointed, but I could not complain that I had been denied something I deserved.

Second, that I live in a society that prizes the talents I happen to have is also not something for which I can claim credit. This too is a matter of good fortune. An NBA** superstar makes tens of millions of dollars playing basketball, a hugely popular game. Beyond being blessed with exceptional athletic gifts, he is lucky to live in a society that values and rewards them. It is not his doing that he lives today, when people love the game at which he excels, rather than in Renaissance Florence, when fresco painters, not basketball players, were in high demand. The same can be said of those who excel in pursuits our society values less highly. The world champion arm wrestler may be as good at arm wrestling as the superstar is at basketball. It is not his fault that, except for a few supporters, no one is willing to pay to watch him pin an opponent's arm to the table.

Much of the appeal of the faith in merit consists in the idea that our success is our own doing, at least under the right conditions. Insofar as the economy is a field of fair competition, free from privilege*** or prejudice****, we are responsible for our fate. We succeed or fail based on our merits. We get what we deserve. This is a liberating picture, for it suggests we can be self-made human agents, the authors of our fate, the masters of our destiny. It is also morally satisfying, because it suggests the economy can answer to the ancient notion of justice as giving people their due. But the recognition that our talents are not our own doing complicates this picture of self-making. It puts in doubt the faith that overcoming prejudice and privilege is sufficient to bring about a just society. If our talents are gifts for which we are indebted—whether to the genetic lottery or to God—then it is a mistake to assume we deserve the benefits that flow from them.

*lottery: 복권, **NBA: 미국 프로농구연맹, ***privilege: 특권, ****prejudice: 편견

<제시문 다>

공정이란 개인의 재능과 노력에 대한 합당한 평가를 통해 실현된다. 불평등은 그 자체로 정의롭지 않다고는 할 수 없다. 재능을 타고났다고 하더라도 그 재능을 활용하여 성과를 내는 것은 개인의 노력에 달려 있기 때문이다. 따라서 개인의 재능과 노력에 기초한 기여도를 중시해야 한다. 누군가 타인에게 직접적인 피해를 주지 않으면서 재화를 소유하거나 특정한 자격을 얻었다면, 그 사람의 업적은 정당하게 인정되어야 한다. 즉 자신의 노력으로 얻은 것에 대해서는 정당한 권리를 갖는다는 것이다.

개인의 성취가 정당한 노력의 대가로 이루어진 것이라면, 그 결과가 비록 어느 정도의 불평등을 유발하더라도 그것은 정의를 위하여 치러야 할 대가로 보아야 한다. 그 결과가 불평등으로 나타난다고 해서 이를 정의롭지 않다고 느끼는 것은 타당하지 않다. 만약 천부적 재능을 한 사회의 공동 자산으로 생각하고 이 재능이 산출하는 이익을 구성원들이 함께 나누자고 한다면, 이는 개인의 권리에 대한 부당한 간섭이자 정의를 침해하는 일이 될 수 있다.

마찬가지 이유로 대학의 학생선발 과정이나 절차는 지원자의 재능과 노력을 반영하는 학업성취도에 따라 이뤄져야 한다. 만약 그런 과정과 절차를 거치지 않고 학업능력과 상관없이 성별, 출신 지역, 국적, 소득수준, 혹은 순전한 운 등을 기준으로 선발한다면 다양한 문제가 야기될 수 있다. 우선 지원자의 학업성취 욕구를 현저히 저하시킬 것이며, 소모적인 공정성 논란을 일으킬 수 있다. 더 심각한 문제는 재능과 노력을 정당하게 평가하지 않는 선발 절차가 대학을 넘어 사회 발전에까지 악영향을 미칠 것이라는 점이다.

<제시문 라>

최후통첩 게임(Ultimatum Game)에서는 두 명의 참가자가 '제안자'와 '응답자'의 역할을 맡아 돈을 나눈다. 제안자는 먼저 이 돈을 둘로 쪼개어 자신의 몫과 상대의 몫을 제안한다. 응답자가 이를 수락하면, 두 사람은 각자의 몫을 챙겨 게임을 끝낸다. 응답자가 제안을 거부해도 게임은 끝난다. 다만, 이때는 두 사람 모두 빈털터리로 집에 돌아가야 한다. 최후통첩 게임을 활용한 두 건의 실험이 진행되었다.

첫 번째 실험에서는 게임 전에 동전 던지기를 통해 제안자와 응답자의 역할을 나누었다. 두 참가자는 이전에 서로 만난 적이 없고 앞으로도 만날 일이 없다. 참가자들이 냉철한 의사결정자라면 게임은 항상 제안자가 응답자보다 훨씬 더 많은 돈을 가진 채 끝나야 한다. 경제적 관점에서 응답자는 1원이라도 챙기는 것이 빈손으로 집에 가는 것보다 낫다. 이 사실을 제안자도 알기 때문에 얼마든지 자기 몫을 더 요구할 수 있다. 그러나 실제 게임에서는 대부분 두 사람이 60:40에 가까운 비율로 돈을 나누어 가지면서 끝난다. 제안자는 더 큰 몫을 가지길 주저하고, 응답자는 당연히 절반에 가까운 돈을 받을 거라 기대한다. 드물게 어떤 제안자가 더 큰 돈을 챙기려 하면, 그래서 가령 80:20 혹은 90:10으로 제안을 하면, 응답자는 즉시 표정이 굳어지고 제안을 거절할 것이다.

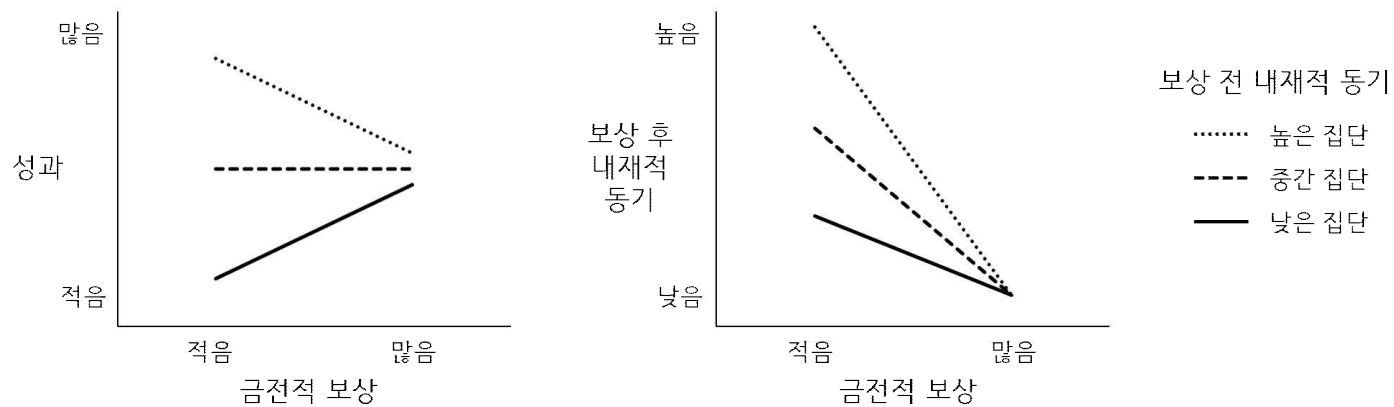
왜 그럴까? 한 가지 이유는 두 사람의 역할을 결정했던 방식에 있다. 만약 사람들이 다른 절차를 통해 자격을 획득했다면 어떨까? 두 번째 실험에서는 동전을 던지는 대신에 참가자들이 일련의 상식 문제에 답하게 하였다. 시험에서 높은 점수를 받은 사람에게 제안자 역할을, 낮은 점수를 받은 사람에게는 응답자 역할을 맡겼다. 이후 절차는 같았지만, 게임 결과는 크게 달랐다. 제안자들은 평균 80:20의 비율로 제안하였고, 응답자들은 기꺼이 그 제안을 받아들였다.

[문제 1-1] <제시문 가>와 <제시문 나> 각각의 관점에서 아래 지문을 평가하시오. (600자 안팎, 25점)

성과급 제도는 직원을 실적에 따라 경제적으로 보상한다. 회사에서 모든 직원이 능력, 업적, 성과에 상관없이 같은 임금을 받는다면 직원들은 열심히 일하려고 하지 않을 것이다. 더 많은 교육을 받았고 경력도 많고 열심히 일하여 그 조직에 많은 보탬이 된다고 스스로 생각하는 직원이 그에 상응하는 보상을 기대하는 것은 자연스러운 일이다.

[문제 1-2] <제시문 나>와 <제시문 다> 각각의 관점에서 <제시문 라>의 실험 결과를 설명하시오. (600자 안팎, 25점)

[문제 2-1] 개인이 가지고 있었던 일에 대한 내재적 동기에 따라 사람들을 세 집단으로 나누었다. 아래 왼쪽 그림은 집단별로 금전적 보상과 성과의 관계를 보여주는 추세선이고, 오른쪽 그림은 금전적 보상과 '보상 후'의 내재적 동기의 관계를 보여주는 추세선이다. 두 개의 그래프를 다양한 측면에서 분석하고, 이를 기초로 <제시문 가>의 주장을 평가하시오. (600자 안팎, 25점)



[문제 2-2] 최후통첩 게임에서 두 참가자가 1만 원을 나눈다. 먼저 제안자가 자신의 몫으로 $(1-x)$ 만 원, 응답자의 몫으로 x 만 원을 제안한다 (단, $0 \leq x \leq 1$). 응답자는 제안을 수락 또는 거부할 수 있다. 응답자가 수락하면 제안대로 배분하고, 두 사람의 만족감은 다음과 같이 정해진다.

제안자: $y_1 = 1 - x$

응답자: $y_2 = x - c \times \max(0, 0.5 - x)$ (단 $c \geq 0$ 이고 $\max(a, b)$ 는 a 와 b 의 최댓값을 의미함.)

응답자의 만족감은 수익 x 에서 균등한 배분 0.5를 받지 못해서 생기는 불만감 $c \times \max(0, 0.5 - x)$ 를 뺀 것이다. 여기서 c 는 개인이 균등한 배분을 중요시하는 정도를 나타낸다. 만약 응답자가 제안을 거부하면 두 사람 모두 돈을 받지 못하고, 만족감도 둘 다 0이 된다. 따라서 응답자는 $y_2 \geq 0$ 이면 제안을 수락하고, $y_2 < 0$ 이면 거부한다. 이러한 점을 고려하여 제안자는 x 를 정한다. 이때 제안자는 응답자의 c 를 알고 있다고 가정한다. 이런 상황에서 제안자의 만족감 y_1 을 최대화하는 x 를 구하여 c 의 함수로 표현하고, <제시문 라>의 실험 결과를 그 함수를 이용하여 설명하시오. (글자 수 제약 없음, 25점)