

2026학년도 수시모집 논술전형

논술고사 문제지 (인문계열 I)

모집단위	학부/학과	수험번호	성명
------	-------	------	----

◆ 유의 사항 ◆

1. 시험 시간은 100분임.
2. 답안은 검은색 펜이나 연필로 작성할 것.
3. 학교명, 성명 등 자신의 신상에 관련된 사항을 답안에는 드러내지 말 것.
4. 연습은 문제지 여백을 이용할 것.
5. 답안은 해당 문항 답안지에만 작성할 것.

감독확인



이화여자대학교

[1~3] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

[가] 세계는 불연속적인 자극들이 끊임없이 충돌하고 상호 침투하는 혼돈의 장이지만, 우리가 이러한 자극과 혼돈을 경험하는 경우는 드물다. 우리는 견고한 질서를 갖춘 일상 세계를 위협하는 것들을 감각하지 않아야 삶을 유지할 수 있기 때문이다. 베르그송은 이러한 태도를 낳는 정신의 성향을 가리켜 ‘삶에의 주의(注意)’라 표현한다. ‘주의’란 분산된 정신을 한데 모아 균형을 제공하는 것으로, ‘삶에의 주의’는 환경에 적응하고자 정신을 집중하여 신체에 유입되는 정보를 토대로 적절한 행위를 선택하는 경향을 가리킨다.

인간 존재가 ‘삶에의 주의’에 의거하여 전체가 아닌 필요한 부분만을 취사선택하는 대표적인 예는 지각과 인식이 다. 먼저 감각 기관을 통해 대상을 파악하는 지각에 대해 살펴보자. 우리는 사물을 보통 범주화하여 지각한다. 눈앞의 컵은 다른 컵과는 다른 그 컵만의 미묘한 뉘앙스와 고유한 질감을 가지고 있음에도, 우리는 그것을 개별자가 아닌 컵이라는 일반적 대상으로 받아들인다. 이성적 사유를 통해 대상을 파악하는 인식에서도 마찬가지이다. 우리는 추상화와 일반화를 통해 개념을 만들어 내며, 그렇게 만들어진 개념을 토대로 무언가를 사유하고 추론하며 판단한다. 추상화란 여러 개체들 사이에서 공통 속성을 추려내는 작업을 일컫는 것으로서, 이 과정에서 개체들의 차이와 특이성은 배제되고 만다. 일반화란 추상화를 통해 추려낸 공통 속성을 공유하는 유개념을 만든 후 대상들을 그 유개념에 끼워 맞추는 작업을 일컫는 것으로서, 이때 유개념에 맞게 그 속성이 임의로 보태지기도 하고 제거되기도 하는 식으로 변형이 이루어진다. 베르그송은 인간의 지각과 인식이 유용성의 논리에 복속되어 보다 용이하게 사물들을 분류하고 관리하고자 왜곡을 감행하고 있는 것뿐이라고 지적한다.

그럼에도 불구하고 베르그송은 우리가 지각과 인식의 한계를 극복할 수 있다고 말한다. 베르그송에 따르면 생명체 중에서도 고등한 존재자인 인간에게는 ‘삶에의 주의’와는 다른, ‘정신의 주의’가 존재한다. 그는 ‘정신의 주의’를 통해 소환되는 기억은 반복을 통해 학습된 기억과는 구분되는 것이라고 하면서, 그것은 반복 불가능하고 우발적이며 무용한 기억으로서, 과거 경험의 세부 사항들을 보존하고 있어 ‘탁월한 기억’이라고 말한다. 예술가들은 시각 기관에 의해 포착된 상(像) 이면의 모습을, 청각 기관에 의해 붙들린 음향 너머의 소리를 포착하고자 노력함으로써 ‘삶에의 주의’에 매몰된 사람들의 지각 기능을 확장해 주었다는 것이다. 이러한 노력을 통해 예술가들이 발견해 낸 세계의 모습은 허구가 아니라, 우리가 접하고 있음에도 불구하고 우리의 경험에서 배제된 것들로, 이는 ‘주의의 전향’을 끊임없이 시도하는 노력을 통해 얻어진 것이라고 그는 말한다. 베르그송이 자신의 예술론에서 예술가들은 탁월한 관찰자를 넘어선 탁월한 실천자가 되어야 한다고 강조하는 것은 이러한 인식을 바탕으로 한 것이다.

[나] 문학비평가 다르코 수빈은 SF를 인지와 낮삶의 상호작용인 ‘인지적 낮삶’이 나타나는 장르로 규정하였다. 인지한다는 것은 어떤 대상을 경험을 통해 이해하는 것이고, 어떤 대상을 낮설게 느낀다는 것은 실제로 경험한 적이 없기 때문에 그것을 새롭게 느끼거나 이해하지 못하는 것이다. 따라서 일반적으로 인지와 낮삶은 반대의 위치에 있다. 하지만 수빈은 SF가 인지와 낮삶을 동시에 갖추고 있다고 보았다. 그는 작가의 경험적 환경에 대안이 되는 상상의 틀이 SF의 주요 형식적 장치가 된다고 했는데, 이때 작가의 경험적 환경은 우리가 실제 살고 있는 현실을 의미하며 이는 현재 과학 기술의 수준으로 이해할 수 있는 것들이다. 따라서 작가의 경험적 환경은 모두에게 익숙하게 느껴지는 인지의 영역에 해당한다. 하지만 상상의 틀은 다르다. 예를 들어 어떤 SF 작품에 빛의 속도로 이동하는 우주선이 있다고 하자. 수빈은 SF 작가가 고안한 낮선 것이 단지 작가의 상상력을 표현하는 작품 속 장치로 그치는 것이 아니라 독자에게 낮삶을 유발하는 것으로 보았다. 그동안 경험하지 못했던 것을 바라보며 느낀 이 낮삶은, 사람들이 실제로 경험하고 있는 현실에 대한 낮삶으로 이어진다. 당연하다고 생각했던 현실을 낮설게 느끼며 새로운 관점에서 바라볼 수 있게 된 것이다. 수빈은 SF의 낮삶은 단지 새로운 것을 접하며 느끼는 것에 그치지 않고 현실을 바라보는 다른 시각을 제공함으로써 현실을 보다 깊이 있게 이해하는 도구가 될 수 있다고 본 것이다.

[다] 하먼은 아름다움과 지식의 차이가 객체에 대한 인식의 차이에서 비롯된다고 보았다. 그는 객체를 내부 구성 요소로 설명하거나 외부에 미치는 효과로 설명하는 것을 지식이라고 보았다. 예를 들어 양초에 대해 왁스로 이루어진 것이라고 설명하거나, 연소하면서 빛을 내는 역할을 한다고 설명하는 것이 이에 해당한다. 그는 객체를 어느 방향으로도 환원하지 않으면서 객체에 초점을 맞추는, 즉 지식과 무관한 인지 활동이 가능하다고 주장하였다. 이러한 인지 활동이 곧 예술이고, 우리는 그러한 예술에서 아름다움을 느낄 수 있다는 것이다. 하먼은 예술의 아름다움이 은유의 방식으로 나타난다고 주장하였다. 그는 지각할 수 없는 객체와 지각할 수 있는 성질 사이의 긴장으로 이루어진 은유에 관심을 가졌다. 사람들이 교사라는 단어를 들었을 때 떠오르는 교사의 고유한 특성들이 있다. 예컨대 “교사는 학생들을 가르치는 사람이다.”와 같은 직서적(直敍的) 표현에서 우리는 교사의 성질을 쉽게 파악할 수 있고, 이때의 교사는 우리가 지각으로 파악할 수 있는 객체이다. 이러한 표현은 미적 효과를 발생시키지 않는다. 그런데 “교사는 양초이다.”라는 은유에서는 우리가 일반적으로 교사를 생각할 때 떠올리지 않는 양초의 성질이 교사와 결합하면서, ‘양초 같은 교사’라는 객체는 환원하기로 표현할 수 없고 지각으로 파악할 수 없는 존재가 된다. 이때 이 문장을 접한 이들은 교사라는 객체와 양초의 성질 사이의 긴장 속에서 유추를 활용하여 객체의 의미를 파악하기 위해 노력하게 되는데, 그 과정에서 아름다움을 느끼게 된다.

[라] 먼바다 쪽 하늘에서 붉은 노을과 검은 노을이 어지럽게 뒤엉키고 녹녹한 바람이 불어오면 오른쪽 무릎 관절이 쑤셨다. 다음날 비가 내렸다. 여름 장마 때는 임진년 울포 싸움에서 총 맞은 왼편 어깨가 결렸고 날씨가 갑자기 추워지면 무릎과 허리가 함께 아팠다. 허리의 통증이 허벅지와 장딴지의 신경을 타고 내려가 발가락 끝까지 저렸다. (중략)

서울 의금부 형틀에 묶여 있을 때, 임금의 형장(刑杖)은 몸을 가득 채우며 파고들었다. 눈앞에 캄캄한 절벽이 일어섰고 매가 거듭될 때마다 절벽은 흰빛으로 부서져 나갔다. 그리고 또 절벽이 일어섰다. 형장이 내 허반신에 닿을 때, 적탄에 맞은 왼쪽 어깨뼈 속까지 아픔의 번개들이 치받고 올라왔다. 임금의 형장이 적탄의 상처에 포개질 때마다 나는 수없이 혼절했다. 정신이 돌아오는 사이사이에 나를 심문하는 위관의 목소리가 들렸다. (중략)

혼절과 혼절 사이에서 나는 아무것도 대답할 수 없었다. 위관의 질문은 답변을 예비하고 있었으므로 나는 아무것도 답변할 수 없었다. 위관은 집요했으나, 아무것도 묻고 있지 않았다. 아마도 거기에 대답할 수 있는 사람은 임금뿐이었다. 임금은 나를 죽여서 사직을 보존하고 싶었을 것이고 나를 살려서 사직을 보존하고 싶었을 것이었다.

히데요시가 전 일본의 군사력을 휘몰아 직접 군을 지휘하며 바다를 건너올 것이라는 풍문 앞에 조정은 무겁게 침묵하고 있었다. 나를 죽이면 나를 살릴 수 없기 때문에 임금은 나를 풀어 준 것 같았다. 그러므로 나를 살려 준 것은 결국은 적이었다. 살아서, 나는 다시 나를 살려 준 적 앞으로 나아갔다. 세상은 뒤엎겨 있었다. (중략)

[A] 의금부에서 풀려난 뒤부터, 추운 날에는 허리가 결렸고 왼쪽 무릎이 시리고 쑤셨다. 무릎이 시릴 때, 두 다리가 땅을 밟지 못하는 것처럼 얼얼했다. 뺏속의 구멍으로 찬 바닷바람이 드나드는 듯싶었다. 뺏속을 드나드는 바람은 내 몸 안에 들어와서 살고 있는 임금의 숨결이며 기침 소리처럼 느껴졌다. 내 어깨에는 적이 들어와 살았고, 허리와 무릎에는 임금이 들어와 살았다. 활을 당겨 표적을 겨눌 때 나는 내 어깨에 들러붙은 적을 느꼈고 칼의 세(勢)를 바꾸려고 몸을 돌릴 때 나는 내 허리와 무릎 속에서 살고 있는 임금을 느꼈다. 시린 무릎으로 땅을 온전히 딛지 못할 때도 내 몸은 무거웠다. 적과 임금이 동거하는 내 몸은 새벽이면 자주 식은땀을 흘렸다. 구들에 불을 때지 않고 자는 밤에도 땀은 흘렸다.

[마] 철학자 플로리디는, 우리가 사는 세계 속의 경험은 더 이상 로그인된 정보 세계와 로그아웃된 물리 세계의 경험으로 구분되지 않으며, 인간이 자신을 독립적 존재라기보다 상호 연결된 정보적 유기체인 ‘인포그(inforg)’로 이해한다고 본다. 인포그로서 인간은 다른 생물학적 행위자들 및 공학적 인공물들과 함께 궁극적으로 정보로 이루어진 총체적 환경인 인포스피어(infosphere)를 공유한다. 인포스피어는 많은 부분 인간의 개입 없이 수많은 정보 장치들과 알고리즘, 인공 지능의 작동을 통해 정보의 처리가 이루어지는 공간으로, 우리가 사는 실질적 생활 환경 전체를 총칭하는 말이다. 플로리디는 인포그로서의 인간이 인포스피어와 맺는 관계는 인간과 기술, 그리고 대상이나 세계와의 관계에 대한 인식의 근본적인 전환을 요구한다고 주장한다. 인간과 기술의 관계는 단순히 주체와 객체, 자연과 문화라는 이분법적 구도를 통해서 이해될 수 없다. 인간은 더 이상 독립적으로 존재하는 주체도 아니며, 세계의 중심도 만물의 척도도 입법자도 아니다. 인간이 아닌 정보의 관점에서 보면 인포스피어에 거주하는 모든 존재자나 행위자는 모두 동등하게 정보적이라는 면에서 어떤 물리적 차이도 없다.

플로리디는 인포스피어에 거주하는 모든 존재자는 정보적 존재자로서 내재적인 도덕적 가치를 지닌다고 보았다. 이는 칸트의 입장과 대비된다. 칸트는 어떤 것이 갖는 가치를, 그것이 수단으로서 갖는 도구적 가치와 목적으로서 갖는 내재적 가치로 구분한다. 도구적 가치는 어떤 것이 특정한 목적의 달성 수단으로서 갖게 되는 상대적 가치이며, 그것을 도구로 사용하는 행위자의 관심이나 이해관계에 의존하는 우연적 가치이다. 이에 비해 목적으로서 갖는 내재적 가치는 해당 존재자가 그 자체로 갖는 가치로, 침해될 수 없는 절대적 가치이다. 칸트는 그러한 가치를 존엄성이라 부르며, 인격적 존재인 인간만이 목적적 존재로서 그러한 존엄성을 갖는다고 생각한다. 이를 바탕으로 칸트의 윤리학에서 도덕적 행위자는 자신의 행위에 책임질 수 있는 존재이며, 그 외연은 인격적인 존재로서의 인간에 한정된다. 플로리디는 이와 같이 행위자의 우선성을 가정하는 윤리적 담론 구조를 전복한다. 그는 정보적인 상호 작용에서 모든 정보적 존재자들은 도덕적 행위의 전송자인 행위자나 행위의 수신자로서 정보적 대상으로 인식되고 해석되는 피동자로 분류될 수 있다고 보고, 피동자를 도덕적 관심의 중심으로서 윤리적 담론의 핵심에 위치시킨다. 도덕적 책임을 질 수 있는 행위자의 관점이 아니라, 도덕적 책임을 질 수 없더라도 행위자에게 도덕적 책임을 물을 수 있는 피동자의 관점에서 도덕을 설명하려 한 것이다. 피동자에는 인격체나 생물뿐 아니라 기술이나 인공물이 포함되는데, 플로리디는 칸트가 말하는 내재적 가치를 피동자 중심의 윤리학과 결합한다. 그에 따르면 정보적 구조로 분석될 수 있는 모든 존재자는 도덕적 피동자로서 그 자체로 내재적인 가치를 가지며, 단지 있는 그대로 그것이 존재한다는 사실만으로도 그 본성에 적합한 방식으로 실존하고 발전할 수 있는 권리를 갖는다.

플로리디의 피동자 중심 윤리학은 도덕적 행위를 하는 주체의 관점이 아니라, 행위로 인하여 영향을 받게 되는 피동자의 관점에서 접근한다. 이를 통해 인포스피어에 거주하는 정보적 존재자는 최소한의 존중과 보호를 받을 자격을 갖는다. 지금까지 도덕적 공동체에서 배제되어 있던 모든 종류의 존재들이 도덕적으로 유의미하고 중요한 존재가 될 수 있는 가능성을 열어 놓은 것이다.

[바] Prior to the development of artificial intelligence (AI), information technology comprised tools that carried out functions as dictated by humans. AI’s effects on human knowledge, however, are paradoxical. On the one hand, AI intermediaries* can navigate and analyze bodies of data vaster than the unaided human mind could have previously imagined. On the other, this power—the ability to engage with vast bodies of data—may also accentuate forms of manipulation and error. AI is capable of exploiting human passions more effectively than traditional propaganda*. Having tailored itself to individual preferences and instincts, AI draws out responses its creator or user desires. Similarly, the deployment* of AI intermediaries may also amplify inherent biases, even if these AI intermediaries are technically under human control. The dynamics of market competition prompt social media platforms and search engines to present information that users find most compelling. As a result, information that users are believed to want to see is prioritized, distorting a representative picture of reality. Much as technology accelerated the speed of information production and dissemination* in the nineteenth and twentieth centuries, in this era, information is being altered by the mapping of AI onto dissemination processes.

*intermediary: 매개체, propaganda: 선전, deployment: 배치, dissemination: 전파

[사] 어느 나그네가 나에게 이런 말을 했다.

“어제저녁엔 아주 처참한 광경을 보았습니다. 어떤 불량한 사람이 큰 몽둥이로 돌아다니는 개[犬]를 쳐서 죽이는데 보기에 너무 참혹하여 실로 마음이 아파서 견딜 수가 없었습니다. 그래서 이제부터는 맹세코 개나 돼지의 고기를 먹지 않기로 했습니다.”

이 말을 듣고 나는 이렇게 대답했다.

“어떤 사람이 불이 이글이글하는 화로를 끼고 앉아서 이[蟲]를 잡아서 그 불 속에 넣어 태워 죽이는 것을 보고 나는 마음이 아파서 다시는 이를 잡지 않기로 맹세했습니다.”

그 나그네는 실망하는 듯한 표정으로,

“이는 미물이 아닙니까? 나는 덩그렇게 크고 육중한 짐승이 죽는 것을 보고 불쌍히 여겨서 한 말인데, 당신은 구태여 이를 예로 들어서 대꾸하니 이것은 필연코 나를 놀리는 것이 아닙니까?”

라고 대들었다. 나는 좀 구체적으로 설명할 필요를 느꼈다.

“무릇 피[血]와 기운[氣]이 있는 것은 사람으로부터 소, 말, 돼지, 양, 벌레, 개미에 이르기까지 모두가 한결같이 살기를 원하고 죽기를 싫어합니다. 어찌 큰 놈만 죽기를 싫어하고 작은 놈만 죽기를 좋아하겠습니까? 그런즉 개와 이의 죽음은 같은 것입니다. 그래서 예를 들어 큰 놈과 작은 놈을 적절히 대조한 것이지 당신을 놀리기 위해서 한 말은 아닙니다. 당신이 내 말을 믿지 못하겠으면 당신의 열 손가락을 깨물어 보십시오. 엄지손가락만이 아프고 그 나머지는 안 아릅니까? 한 몸에 붙어 있는 큰 지절[支節]과 작은 부분에 골고루 피와 고기가 있으니 그 아픔은 같은 것이 아니겠습니까? 하물며 각기 기운과 숨을 받은 자로서 어찌 저놈은 죽음을 싫어하고 이놈은 좋아할 리가 있겠습니까? 당신은 물러가서 눈 감고 고요히 생각해 보십시오. 그리하여 달팽이의 뿔을 쇠뿔과 같이 보고, 메추리를 대붕[大鵬]과 동일시하도록 해 보십시오. 연후에 나는 당신과 함께 도[道]를 이야기하겠습니다.”

라고 했다.

1 제시문 [가]의 ‘예술가’의 행위와 제시문 [나]의 ‘작가’의 행위를 비교하여 논하시오. [30점]

2 제시문 [다]의 관점으로, 제시문 [라]의 [A]의 ‘미적 효과’에 대해 설명하시오. [30점]

3 (1) 제시문 [바]를 한국어로 요약하고, 제시문 [마]의 ‘정보적 존재자’ 개념을 바탕으로 제시문 [바]의 인간과 AI의 관계를 논하시오. [20점]

(2) 제시문 [마]에서 설명한 ‘피동자 중심 윤리학’의 관점을 적용하여 제시문 [사]의 ‘나그네’의 견해를 비판하시오. [20점]