

계 열 문 항 1

<가>

보도 위에는 레오니아에서 나온 어제의 쓰레기들이 깨끗한 비닐봉지에 싸여 쓰레기차를 기다리고 있습니다. 눌러 짠 치약, 터져 버린 전등, 신문, 그릇, 포장 재료 같은 것들만이 아니라 보일러, 백과사전, 피아노, 도자기 세트 같은 것들도 있습니다. 레오니아의 풍요로움은 매일 생산되고 판매되고 구매되는 것보다 매일 새로운 것들에게 자리를 내어주기 위해 버려지는 물건들로 측정될 수 있습니다. 당연히 그곳 청소부들은 천사처럼 환영받습니다. 어제의 잔재를 치우는 그들의 임무는 신심에 영향을 주는 의식처럼 말 없는 존경을 받습니다.

레오니아 사람들은 청소부들이 쓰레기를 어디로 가져가는지 아무도 궁금해하지 않습니다. 물론 청소부들은 그것을 도시 밖으로 가져갑니다. 하지만 매년 도시가 확장되기 때문에 쓰레기장은 점점 더 멀리 물러나야 합니다. 버려지는 양이 늘어나면 늘어날수록 쓰레기 더미는 점점 더 높아지고 겹겹이 쌓이고 반경을 넓혀갑니다. 그 결과 과거의 파편들이 벗을 수 없는 갑옷처럼 단단하게 굳습니다. 도시는 매일 새로워지면서 하나의 결정체가 되어 자신을 보존하게 됩니다. 바로 그저께의, 그리고 매달, 매년, 십 년 전의 쓰레기들 위에 쌓이는 어제의 쓰레기 더미로 말입니다. 레오니아를 에워싼 튼튼한 쓰레기 성벽이 산처럼 사방에서 도시를 압도합니다.

레오니아의 국경선 너머에는 쓰레기를 끊임없이 밖으로 밀어내는 도시들이 분화구처럼 생긴 산들을 만들고 있습니다. 그런 분화구들이 세계 전체를 뒤덮고 있을지 모릅니다. 거기서는 오염된 산들의 잔해가 서로를 지탱하거나 중첩되거나 뒤섞이면서 국경을 만들 겁니다. 쓰레기 산의 높이는 점점 더 높아지고 그럴수록 붕괴 위험은 더욱 커져만 갑니다.

<나>

한때는 쓰레기에 신경 쓰지 않고 산다는 것이 부유함을 뜻했다. 하인을 여럿 둘 수 있는 사람들은 육체노동을 할 필요가 없었을뿐더러, 일상생활에서도 가장 기본적인 문제들로 골치 아플 필요가 없었다. 비슷한 일이 1950년대 미국에서도 일어났다. 쓰레기 대부분을 도시 당국이나 민간 업체들이 직접 수거해서 도시 외곽으로 보내 매립장에 묻거나 소각로에서 태웠고, 음식 쓰레기는 분쇄기에 갈아 하수구로 내려보냈다. 쓰레기는 사람들의 관심에서 저 멀리 사라져 폐기물 처리 전문가와 시스템만의 고민거리가 되었다.

냉전 시대에는 ‘버리는 행위가 해방을 뜻한다.’라는 말이 자본주의를 공산주의와 비교하는 용도로 쓰였다. 1954년 역사학자 존 쿠웬호벤은 “민주주의를 수호하고 어느 정도의 낭비를 용인하는 것은 부유함의 전제 조건이다. 낭비는 부유함의 결과이자 민주주의의 결과”라고 주장했다. 새로운 물건을 산다는 것은 자유를 뜻했고, 무엇이든 선택할 수 있는 자유는 곧 어떤 상품을 구매하느냐의 문제였다. 사람들은 멈추지 않는 소비의 자유가 경제의 무한한 성장을 보증한다고 믿었다. 물건을 잠시 사용하고 버리는 일회성마저도 생활의 편리함이자 자유의 즐거움이었다. 일회용품과 포장재, 그리고 이것들이 나타내는 편리함, 청결함, 노동 절감은 너저분한 옛날 방식과 대비되는 현대인의 자유로운 삶을 의미했다. 거침없이 물건을 소비하고 폐기하는 인간의 행위는 20세기의 고유한 현상이며, 재사용과 재활용이라는 옛날 습관은 사실상 사라져 버렸다.

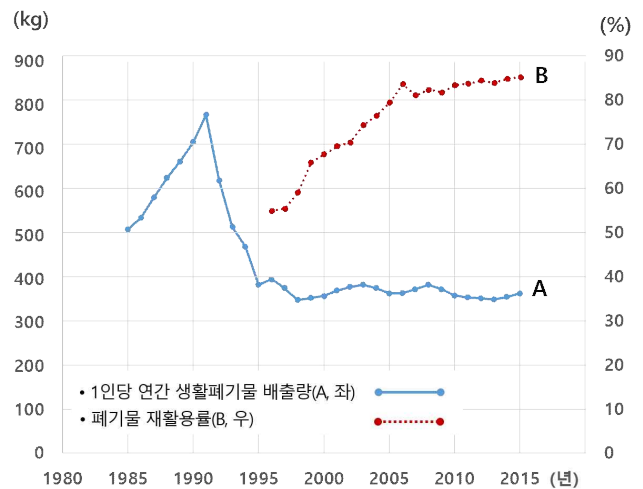
벤스 패커드는 『쓰레기 제조자』에서 ‘계획적인 구식화(planned obsolescence)’라는 용어를 세상에 널리 알렸다. 그것은 일정 기간이 지나면 상품이 수명을 다하거나 기능이 저하되도록 만들고, 아니면 낡게 해서 촌스럽게 보이게끔 하는 소비자본주의의 전략을 말한다. 이런 전략에 따라서 소비자들은 자기도 모르게 신상품을 끝없이 욕망하고 구매하게 되는 것이다. 예를 들어 1913년 포드사는 조립생산 라인의 노동 효율성을 높여 저렴한 가격의 자동차로 시장 점유율을 크게 높였다. 가격 경쟁에서 밀린 GM사는 1923년부터 매년 모델을 바꿔 출시하는 ‘연식’이라는 개념을 도입했는데, 4년 뒤 특정 모델의 신차 판매량에서 포드사를 앞서게 되었다. 1950년대에 이르러 미국인들은 그 이전 어느 때보다도 집을 많이 소유하게 되었고, 그들의 가정은 수많은 상품으로 가득 채워졌다.

<다>

지난 근대 산업사회는 인간 역사상 전 지구적 차원에서 환경에 가장 큰 충격을 주었다. 산업혁명 이후 본격화된 산업자본주의와 소비자본주의는 자연환경을 일방적으로 착취하여 생산력을 극대화했다. 특히 화석연료의 대규모 채굴과 사용을 통해 고도의 산업화를 이룬 나라들에서는 생산과 소비의 융합이 긴밀히 이루어졌다. 자본주의는 많은 사람을 극빈 상태에서 벗어나게 해준 성공적인 물질대사 시스템처럼 보였다. 하지만 이러한 경제 성장 구조는 기후 급변과 생태계 파괴라는 최악의 이중 위기를 불러일으켰다. 1950년대 이후 자본주의 경제만이 아니라 사회와 문화 또한 급격히 변화함에 따라 지구는 ‘사피엔스가 장악한 행성’, 즉 인류세의 행성이 되었다. 생물다양성이 파괴되고 새로운 사회경제적 불평등이 나타나는 등 인간이 초래한 위기가 인간과 생태계를 다시 덮치는 악순환이야말로 인류세의 특징이다. 그렇기에 오늘날 생태계는 이러한 인간 사회계에 포위된 채 겨우 연명하거나 붕괴 직전에 놓여있다. 이제 문제는 ‘인간과 자연으로 이루어진 전체 생명 공동체가 어떻게 공존할 수 있을까?’이다.

자연 생태계는 자연순환과 먹이사슬을 통해 지속 가능한 물질대사를 한다. 인간 사회계 역시 자연을 상대로 물질대사를 한다. 그런데 자연 생태계와 달리, 인간 사회계는 자연으로부터 물질과 에너지를 ‘추출’하고 그것을 ‘변환’하여 ‘소비’한 후 폐기물을 일방적으로 ‘배출’한다. 이러한 물질대사에서 순환은 매우 제한적이다. 따라서 인간 사회계가 지속 가능하기 위해서는 폐기물의 발생을 최소한으로 억제하고 순환적으로 이용함으로써 최악의 위기에 대응해야만 한다. 이때 비로소 사회계와 생태계는 상호 순환하며 함께 진화하는 관계가 된다. 즉, 생태계는 사회화된 자연 생태 시스템이 되고, 사회계는 생태계에 의존하는 사회경제 시스템이 된다는 것이다. 이를 ‘사회-생태계’라고 부른다.

인류세는 재난을 양산한다. 재난에 대처하기 위해서는 사회-생태계의 안정성이 대단히 중요하다. 사회-생태계의 안정을 유지하려면 ‘회복력(resilience)’이 강화되어야 한다. 회복력이란 외부 충격을 흡수하고 시스템을 재조직하면서도 시스템 자체의 고유 기능, 구조, 정체성, 피드백을 유지할 수 있는 능력을 뜻한다. 그러므로 자연 재난과 극한 기상이변을 극복하기 위해서는 생태 문명으로의 전환이 절실히 요구된다. 그리고 이를 실현하기 위해서는 순환적인 사회경제를 향한 거시적 차원의 여러 정책만이 아니라 녹색소비를 위한 노력에서처럼 미시적 차원의 개인의 책임 의식과 참여가 필요하다.



<그림 1> 쓰레기종량제* 시행 전후 생활폐기물 배출량 및 폐기물 재활용률의 변화 추이

* 1990년대 들어 시행된 쓰레기종량제는 오염 배출자 부담의 원칙에 따라 생활폐기물 발생을 원천적으로 줄이고 재활용품의 분리배출을 촉진하기 위한 정책이었다. 주요 내용으로, 생활폐기물은 자치단체가 판매한 규격 봉투에 담아 배출하고, 재활용품(종이, 고철, 병, 플라스틱 등)은 일시와 장소에 따라 배출하면 무료 수거되며, 폐가구, 폐가전제품 등은 구매환스티커로 수수료를 부담하여 배출하게 했다.

1-1. <가>에 나타난 레오니아 사람들의 쓰레기에 대한 태도와 도시의 문제 상황을 <나>의 내용을 활용하여 설명하시오. (300±30자)

1-2. <다>의 논지에 따라 <나>에 나타난 문제를 비판하고, 이를 바탕으로 <그림 1>을 해석하시오. (600±60자)

계 열 문 항 2

<가>

왕세자가 추진하는 프로젝트인 ‘행복의 섬’에 도착하자마자 솔로코프는 영화관의 거대한 스크린 앞에 놓인 안락한 소파에 앉았다. 자리에 앉자 곧 영화가 시작되었다. 다름 아닌 솔로코프 자신의 일대기를 그린 영화였다. 그의 개인 소장품과 여러 매체를 통해 수집한 정보와 영상을 인공지능이 모아 편집한 영화였다. 솔로코프는 짜깁기된 단조로운 영화에 싫증을 느끼고 반쯤 눈을 감았다. 그러는 동안 표정, 체온, 심박수, 혈압, 생체 신호, 그리고 세로토닌과 도파민 같은 호르몬 수치 등 모든 생체 지표가 그가 앉은 평범해 보이는 가죽 소파를 통해 철저히 기록되고 있다는 사실은 미처 인식하지 못했다. 영화가 끝나자 화면에 여러 질문이 나타났다. 시종드는 로봇 카린이 그에게 읽으라는 손짓을 했다.

“나는 거의 모든 사람에게 따뜻한 감정을 느끼는가?” 솔로코프는 기분이 상해서 카린을 바라봤다. “무슨 이따위 바보 같은 질문이 다 있어? 내가 이걸 대답해야 해?”

“솔로코프 씨, 행복이 매우 주관적인 감정이라는 것을 이해하셔야 합니다. 이 질문들은 우리가 당신의 기본적인 상태를 더 잘 이해해 맞춤형 서비스를 제공하기 위한 것입니다. ‘매우 그렇지 않다’부터 ‘매우 그렇다’까지 총 5단계로 된 척도를 사용해 최대한 솔직하게 답하시길 바랍니다.”

솔로코프는 로봇을 향해 “바보 같군.”이라며 투덜댔으나 이내 다시 화면을 보며 응답 버튼을 누르기 시작했다. 질문이 끝도 없이 이어졌다. 얼마 남지 않은 인내심을 시험하려는 모양이었다. 그가 포기하려 하기 직전에 질문이 끝나고 머리 위 조명이 켜지면서 카린이 말했다.

“축하합니다, 솔로코프 씨. 이제 함께 지내실 손님들을 만나러 갑니다. 솔로코프 씨도 좋아하실 겁니다.”

...(중략)...

화려하게 차려 입은 아킬라 공주가 은수저로 와인잔을 두드려 손님들을 주목하게 했다. 우선 자신의 오빠인 왕세자가 연회에 참석하지 못한 것을 사과했다. 왕세자는 이 행복의 섬을 통제하는 인공지능 알고리즘을 설계한 책임자이기도 했다. 공주가 미리 준비한 인사말을 읽었다.

“왕세자께서는 인간을 행복하게 해주지 못한다면 어떤 기술도 좋은 게 아니라고 자주 말씀하셨습니다. 왕세자는 기술의 힘을 통해 인간이 행복에 이르는 궁극의 길을 찾자 이 섬을 설계했습니다. 이 섬에 오신 여러분은 왕실이 이룩한 이 전례 없는 과업을 목격하는 특전을 누리게 될 겁니다.” 공주의 또렷한 영어 악센트는 아주 매력적이지만 동시에 다소 차갑게 느껴졌다. 솔로코프는 그녀에게서 눈을 땔 수 없었다.

“공주님, 저는 왕세자의 비전과 결단력을 진심으로 존경합니다만 아직 문제가 남아 있습니다.” 신경생리학자가 입을 열었다. 그는 목청을 가다듬고 말을 이어갔다. “우리는 도파민이 뇌의 보상체계를 통제한다는 것, 또 옥시토신이 정서적 교감을 강화하고 엔도르핀이 통증을 완화해준다는 것도 알고 있습니다. 가바는 불안을 잠재우고 세로토닌은 자신감을 북돋우고 아드레날린은 활력을 채워주죠. 하지만 지금까지 우리는 행복감과 직접 관련된 어떠한 신경전달물질도 발견하지 못했습니다.”

시인이 와인잔을 높이 들며 끼어들었다. “에밀리 디킨슨이 ‘저 작은 돌맹이는 얼마나 행복할까?’라고 썼고 레이먼드 카버는 ‘행복은 예상치 못하게 찾아온다.’라고 했습니다. 그러니 모든 사람에게는 행복을 바라보는 저마다의 방식이 있는 게 아닐까요?”

“제 생각에 사람들은 모두 더 행복하게 살고자 노력하는데, 다만 기술과 실천력에서 차이가 있을 뿐인 것 같아요. 어떤 사람은 스스로 자신을 속이며 살아가기도 하고요.” 피곤해 보이는 여배우가 물담배 연기를 한껏 들이마신 후 천천히 내뿜으며 말했다.

아킬라 공주가 모두의 의견에 인내심 있게 고개를 끄덕인 후 말했다.

“이것이 바로 우리가 여기에 모인 이유입니다. 여러분 모두 행복에 대해 각기 다른 태도를 지니고 있기 때문이죠. 하지만 가장 중요한 사실은 여러분 모두 ‘행복하지 않다’는 겁니다.”

<나>

1990년대부터 행복이라는 주제와 그 분야 연구에 관심을 둔 심리학자들과 경제학자들의 협력 연구가 활성화

화되기 시작했다. 그전까지만 해도 행복은 사람에 따라 상대적이고 파악하기 어려운 개념으로 여겨져 그 연구에 진정한 관심을 보이는 연구자는 별로 없었다. 그래서 행복을 정확히 측정할 수 있노라 주장하는 연구는 실증주의 학계에서 큰 의심을 사곤 했다. 하지만 경제학적 관점에서 행복이 상대적이라면 객관적인 경제 개선과 부양이 반드시 국민에게 실질적 혜택을 가져온다고 볼 수 없다. 심리학적 측면에서도 행복이 상대적이라면 감정과 기분에 대한 객관적인 과학이 가능한지조차 의심스러워진다. 따라서 이 문제를 신속하게 해결하는 것이 절대적으로 중요했다. 그런데 진짜 문제는 혹시 사람들이 자신의 감정 상태를 제대로 파악하지 못하는 데 있는 것은 아닐까? 그들이 행복처럼 까다로운 개념을 이해하지 못해 마치 합리적 의사 결정을 내리는데 서툰 것처럼 행복을 가능하고 평가하는 데 서툰 것은 아닐까?

그리하여 1990년대 내내 많은 경제학자와 심리학자가 서로 손을 잡고 설문 조사, 가치 척도 등 주관적 안녕감, 긍정적 정서와 부정적 정서를 객관적으로 측정한다고 알려진 방법들을 대대적으로 동원하였다. ‘옥스퍼드 행복 척도’나 ‘삶의 만족도 척도’ 같은 것들이 그 예다. 그리고 각국 정부는 한 걸음 더 나아가 ‘국민총생산(GNP)’과 비슷하게 국민 행복에 관한 통계 데이터를 모아 ‘국민총행복(GNH)’을 지표화하였으며, ‘경제 웰빙 지수’나 ‘인간 개발 지수’ 등을 공공정책의 효과와 경제 발전을 가늠하는 지표로 활용하기 시작했다. 이러한 입장에 따르면 행복의 다양한 수준들은 ‘고통의 양에 대한 쾌락의 양’으로 표현될 수 있으므로 인간에게 행복은 객관적으로 근거 있는 것, 나아가 정확하게 측정되고 실증적으로 비교할 수 있는 것이다. 이렇게 보면 행복은 완전히 상대적일 수는 없다. 도리어 행복은 보편적이고 객관적이며 정확하고 공정한 방식으로 측정할 수 있는 개념이 된다.

<다>

오늘날 우리는 데이터 수집 및 분석 가능성과 관련하여 엄청난 낙관론의 시대를 살고 있다. 이런 낙관론 덕에 마음과 몸, 뇌에 대한 세심한 과학적 관찰만으로 사회를 운영할 수 있다는 행동주의와 공리주의의 야망이 재점화되었다. 행동주의 경제학자나 행복 전도사들이 드디어 인간의 동기 부여와 만족의 비밀에 접근할 수 있게 되었다고 선언할 때마다 새로운 심리 감시가 암시되는 셈이다.

돌이켜 보면 1960년대 처음으로 사회 전체의 행복에 관한 데이터들을 수집하려던 연구자들은 사람들이 자신의 행복에 대해 보고할 때, 그 보고가 얼마나 믿을 만한 것인지를 의심해야 했다. 하지만 오늘날 스마트폰이 제공하는 새로운 형태의 감시와 자기 감시, 그리고 데이터 분석학은 이 문제를 일소할 수 있다고 약속한다. 사람들의 말을 본인들은 모르게 한꺼번에 해석할 수 있다면, 혹은 사람들이 스마트폰 앱을 통해 자신의 행복 상태를 실시간 수치로 표현해 알려줄 수 있다면, 연구자들은 굳이 설문 조사를 통해 사람들의 행복에 대해 보고받을 필요가 없게 된다. 빅 데이터는 인간의 미래 행동을 예측할 수 있는 자료로 활용될 수 있고, 소셜 미디어는 사람들이 자신의 기분과 행동을 자발적으로 보고하게 하며, 사람의 신체, 얼굴, 행동을 추적하여 기분을 읽어내는 감성 컴퓨팅 기술의 발전은 사람의 감정을 판별하고 감정에 영향을 미치는 컴퓨터의 능력을 증대시킬 것이다.

이렇게 되면 인간 행복의 조건과 본질에 관한 과학적 탐구로 시작했던 작업이 한순간에 행동 통제를 위한 새로운 전략으로 탈바꿈될 수 있다. 인간의 번영과 진보를 이해하기 위해 시작한 작업이 사람들에게 필요하지 않은 물건을 판매하기 위한 수단으로, 노동자를 존중하지 않는 경영자들을 위해 더욱 열심히 일하게 만드는 수단으로, 나아가 제시된 정책을 아무런 비판 없이 무작정 따르게 만드는 수단으로 변할 수 있다. 이렇게 마음과 육체, 그리고 세상 사이의 관계를 정량화하는 작업은 사람들에게 대한 통제력을 확고히 하고 그들의 결정을 예측하는 토대로 활용될 수 있다.

2-1. <나>의 내용에 근거하여 <가>의 왕세자와 시인의 관점 차이를 설명하시오. (300±30자)

2-2. <나>와 <다>를 활용하여 <가>의 ‘행복의 섬’ 프로젝트의 이점과 한계를 논하시오. (600±60자)