



2017학년도 논술고사

인문계열



성 명	
전 형	
수험번호	

표지를 제외한 페이지 수 : 7

로그인/회원가입 필요 없는 자료 제공 사이트 - 레전드스터디닷컴!



[문제 1] 다음 제시문을 읽고 아래 문제에 답하시오.

(가)

지금 폐하께서는 위대한 제국을 창업하시고 자손만대에 길이 빛날 공로를 이룩하셨습니다. 이것은 참으로 유학을 공부하는 어리석은 학자들이 이해할 수 없는 일입니다.

이전에는 제후들이 높은 관직과 풍족한 녹봉을 주면서 천하를 떠돌며 유세하는 선비들을 자신들의 나라로 초청했습니다. 그러나 지금은 천하가 이미 하나로 통일되어 태평과 안정을 누리고 있고, 법령 역시 모두 하나로 통일되어 백성들은 집에서 생업에 힘쓰고 있습니다. 그런데 지금 유학을 공부하는 선비들은 새로운 시대의 법령과 제도를 익히는 대신 오로지 과거의 학문과 일만 배우고 익히면서 새로운 시대를 부정하고 백성들을 의혹과 어리석음으로 갈팡질팡하게 만들고 있습니다.

신(臣) 승상 이사는 죽음을 무릅쓰고 감히 아뢰겠습니다. 과거에 천하가 분열되어 혼란을 겪고 있을 때에는 온 세상을 바로잡아 안정시키고 하나로 통일할 만한 인물이 나오지 않았습니다. 이 때문에 제후들은 서로 앞을 다투어 일어났고, 유학을 공부한다는 선비들은 말만 꺼내면 옛일을 들먹이면서 현실을 비난했습니다. 이들은 허무맹랑한 말을 그럴싸하게 꾸며 진실을 왜곡했습니다. 또한 자신들이 사사로이 배우고 익힌 지식으로 나라에서 제정한 정책과 법령을 비난했습니다.

그러나 지금 황제께서는 천하를 하나로 통일하셨고, 옳은 일과 잘못된 일을 분명하게 가려 주는 큰 법령과 도리 역시 하나로 제정하시었습니다. 천하가 통일되고, 법령과 도리가 제정되었는데도 유학을 공부하는 선비들은 자신들이 사사로이 배우고 익힌 옛날의 학문을 잣대로 하여 이를 비판합니다. 그들은 조정에 들어오면 마음속으로는 반감을 품고, 조정 밖에 나가서는 이것은 맞고, 저것은 틀렸다 하며 거리에서 마구 떠들어 댁니다. 또한 명성을 얻기 위해 황제 앞에서까지 터무니없는 말을 늘어놓고, 남과 견주어 특별하게 비교될 만한 기발한 주장을 내세우려고 합니다. 그들은 입만 열면 비난을 늘어놓고, 또한 못사람들을 잘못된 길로 이끌고자 합니다. 유학을 공부하는 선비들의 이와 같은 행동을 금지하지 않는다면, 위로는 황제의 권위가 추락하고 아래로는 봉당이 만들어질 것입니다. 마땅히 이를 금지하는 것이 옳습니다.

신은 간청합니다. 역사를 기록하는 관리로 하여금 우리 진나라에 관한 내용 이외의 모든 기록을 불태워 버리도록 하십시오. 또 관리가 아니면서 『시경』이나 『서경』, 그리고 제자백가 등 옛날의 서적을 간직하고 있다면, 모두 지방 관리들에게 바치도록 하여 이것들을 모아 불태워 버리십시오. 또한 감히 『시경』이나 『서경』을 들먹이며 현실을 비판하는 자가 있다면, 그 일가족을 몰살시키십시오. 만약 나라의 관리가 이와 같은 사실을 알고도 체포하지 않았다면 역시 일가족을 몰살시키는 죄로 처벌하십시오. 이러한 황제의 명령이 내려간 다음 30일이 지나도록 서적을 불태우지 않은 자는 이마에 먹물을 들이는 형벌에 처하거나 머나먼 변방을 수비하는 군인으로 보내 낮에는 장성을 쌓는 노역에 힘쓰도록 하고 밤에는 적의 동정을 살피도록 하시기 바랍니다. 그러나 의약과 점복(占卜), 그리고 농업에 관한 서적들은 불태우지 마시고 남겨두시기 바랍니다. 또한 법령을 배우려고 하는 사람이 있다면 나라의 관리를 스승으로 삼아 배우도록 하십시오.

-이사, 「황제에게 올리는 글」-

(나)

나는 날마다 연암 박지원 선생의 뒤를 쫓아 노닐었다. 몇 달 사이에 낮에는 대면하지 않는 일이 없었고, 밤에도 걸음하기를 꺼리지 않았다. 눈으로는 그분의 문아(文雅)한 얼굴을 즐겨워하였고, 귀로는 학문에 관하여 논하는 말씀을 들었다. 게다가 나는 한창 글을 쓰는 데 힘을 기울일 때였는데, 선생은 고금(古今)의 문장을 비판하고 바로잡으며 그 득실을 저울질하는 글을 써서 나를 가르쳐주셨다. 그 글은 다음과 같다.

옛것을 모방하여 글을 짓되 마치 거울이 물건을 비추듯 하고, 물[水]이 형체를 묘사한 것 같다면 비슷하다고 할 수 있을까? 좌우가 반대로 되고 본말이 뒤집혀 보이므로 어찌 비슷하다고 할 수 있겠는가? 그림자가 형상을 따르듯 한다면 비슷하다고 할 수 있을까? 한낮에는 작아지고, 저물녘에는 꺾다리 거인이 되므로 어찌 비슷하다고 할 수 있겠는가? 그림이 형체를 묘사하듯 한다면 비슷하다고 할 수 있을까? 길을 가는 자는 움직이지 않고, 말을 하는 자는 소리가 들리지 않으므로 어찌 비슷하다고 할 수 있겠는가?

그렇다면 결국에는 비슷함을 얻을 수는 없는 것인가? 나는 말한다. 도대체 왜 비슷하기를 추구하는가? 비슷함을 추구하는 자들이 있지만, 비슷한 것은 진짜가 아니다. 천하에는 이른바 서로 같은 것을 두고 반드시 꼭 닮았다고 하고, 구분하기 어려운 것을 두고는 진짜 같다고들 한다. 무릇 진짜 같다고 하고 꼭 닮았다고 말하는 순간, 그 말 속에는 가짜요 다르다는 사실이 들어 있다.

따라서 천하에는 이해하기 어려워도 배울 수 있는 것이 있고, 완전히 다르면서도 서로 비슷한 것이 있다. 동서남북 각종 언어의 통역을 통해 이민족과 의사를 통할 수 있고, 전서(篆書), 주문(籀文), 예서(隸書), 해서(楷書)의 각종 글씨체로 모두 문장을 쓸 수 있다. 무엇 때문인가? 다른 것은 겉모습이고, 같은 것은 마음이기 때문이다. 이를 통해 볼 때, 마음이 비슷한 것은 근본적인 뜻이고, 겉모습이 비슷한 것은 껍데기일 뿐이다.

낙서 이서구가 못난 나를 쫓아 공부한 지 여러 해가 되었다. 언젠가 자기가 지은 『녹천지고(綠天之稿)』를 들고 와서 내게 물었다.

“안타깝습니다. 제가 글을 지은 지 겨우 몇 해에 불과한데 남에게 노여움을 산 적이 많습니다. 한 마디라도 말이 새롭고 한 글자라도 조금 기이하면 곧장 ‘옛글에 이런 것이 있었느냐?’고 묻습니다. ‘없습니다.’ 하고 답하면 얼굴을 붉히며 ‘어찌 감히 그런 짓을 하느냐?’라고 합니다. 아! 옛글에 있는 것이라면 제가 무엇 하러 다시 쓰겠습니까? 원컨대 선생께서 단안을 내려 주십시오.”

나는 두 손을 모아 쥐고 이마에 댄 뒤 말하였다.

“이 말이 몹시 정확하여 끊어진 학문을 일으킬 수 있겠다. 창힐이 처음 글자를 만들 때 옛날의 어떤 것을 모방했던가? 공자의 수제자 안연은 배우기를 좋아했지만 유독 저서를 남기지 않았다. 그러니 진실로 옛것을 좋아하는 자로 하여금 창힐이 글자 만들 때를 생각하면서 안연이 드러내지 않은 생각을 저술하게 할 수만 있다면, 문장은 비로소 바로잡힐 것이다. 네 나이 아직 어리니, 남에게 노여움을 사게 되거든 ‘널리 배우지 못하여 미처 옛것을 살피지 못했습니다.’ 하고 공손히 사과해라. 그런데도 캐어문기를 그치지 않거나 노여움을 풀지 않거든 조심스레 이렇게 대답해라. 『서경』에 실린 은나라의 <고(誥)>와 『시경』에 실린 주나라의 <아(雅)>는 삼대(三代) 시절의 현대 문이고, 이사와 왕희지의 뛰어난 서체는 이들이 살았던 시대에는 속되다고 평가받았습니다.’

이 글의 취지가 고매하고 문장이 명료하였기에 나는 깊이 탄복하였다. 그리하여 선생이 지은 글이



라면 긴 문장이거나 짧은 글, 시나 장난스러운 글들까지 모두 손으로 베껴서 보관하였다.

-이서구, 『연암집』을 뽑고서-

(다)

학문의 병적 상태 가운데 첫 번째는 낡고 헌것과 새롭고 신기한 것이라는 양 극단의 하나에 치우쳐 있다는 점이다. 이 경우 새로운 것을 선택하는 것은 마치 크로노스*의 자식들이 그 아버지의 성질과 악의(惡意)를 닮은 것 같다. 왜냐하면 아버지가 자식들을 잡아먹는데, 자식 또한 아버지를 잡아먹고 억누르려고 하기 때문이다. 즉 헌것을 편애하는 사람은 새것이 덧붙여지는 것을 시샘하고, 새것을 편애하는 사람은 신기함을 덧붙이는 데 만족하지 않고 아예 말살해 버리려 한다.

확실히 예언자의 충고는 이 문제에 대한 참된 지침이 된다. “너희는 옛 길에 서서 선한 길이 어디인지 알아보고, 그리고 향하라.” 옛스러움은 존경할 만하다. 그것은 사람이 그 위에 서서 가장 좋은 길이 어느 것인가 발견해야 한다는 것을 말해준다. 일단 그 길을 발견했다면 전진해야 한다. 사실상 “고대는 세계의 청년 시절이었다.” 오랜 시간을 거쳐 왔다는 점에서 근대야말로 낡은 시대이다. 우리로부터 거꾸로 세어 올라가서 고대라고 생각하는 시대는 진정한 고대가 아니다.

고대에 대한 편애는 불신감이라는 또 하나의 잘못을 낳는다. 세계가 지금까지 오랫동안 깨닫지 못하고 간과해 온 것을 이제 와서 발견할 수 있겠느냐는 것이다. 이 점에서 인간 판단력의 경박함과 변덕스러움을 볼 수 있다. 인간은 어떤 일이 이루어질 때까지는 과연 그것을 이룩할 수 있을까 하고 생각하다가 그것이 한 번 이루어지면, 곧 그것이 더 빨리 이루어질 수는 없었던가 하고 생각한다.

이를테면 알렉산드로스의 아시아 원정이 그것이다. 아시아 원정은 처음에는 거대하고 불가능한 사업으로 여겨졌다. 나중에 리비우스는 “쓸데없는 걱정을 그저 무시했다.”는 정도로 밖에 쓸 생각을 하지 않았다. 같은 일이 서방으로의 항해에서 콜럼버스에게 일어났다. 이러한 일은 지적인 문제에서 더욱 빈번히 일어났다. 이를테면 유클리드의 많은 정리(定理)들은 증명할 수 있을 때까지는 도저히 찬동할 수 없는 것들로 여겨졌지만, 일단 증명된 후 우리의 마음은 전부터 알고 있었던 것처럼 그것을 소급하여 받아들이고 있다.

-베이컨, 『학문의 진보』-

*크로노스: 자신의 지위를 빼앗기지 않으려 자식들을 잡아먹었다는 그리스 신화 속의 존재

[문제1-1] 제시문 (가)의 ‘이사’와 (나)의 ‘박지원’이 비판하는 대상(또는 현상)과 그 이유를 각각 설명하고, 이들의 공통점을 제시하시오. 글의 분량은 띄어쓰기를 포함하여 400(±100)자로 할 것(25점).

[문제1-2] 제시문 (다)에서 소개된 ‘학문의 병적 상태’를 요약하고, 이를 극복할 수 있는 방안을 (나)의 내용을 활용하여 제시하시오. 글의 분량은 띄어쓰기를 포함하여 400(±100)자로 할 것(25점).



[문제 2] 다음 제시문을 읽고 아래 문제에 답하시오.

(가)

인간의 인지 기능을 인공지능과 비교하기 위해서는 먼저 컴퓨터의 기원에 대해 주목할 필요가 있다. ‘컴퓨터’라는 개념을 세상에 내놓은 과학자는 존 폰 노이만과 앨런 튜링이다. 컴퓨터 이전 시대에는 세상에 등장했던 모든 기계장치들이 저마다 만들어진 목적, 혹은 수행하는 특정한 기능을 가지고 있었다. ‘무엇에 쓰는 물건인고?’라고 물으면 대답할 수 있는 기능들을 하나씩 가지고 있었다는 뜻이다. 예를 들어, ‘자동차는 무엇에 쓰는 물건인고?’하고 물으면, 인간이나 물건을 빠르게 먼 거리로 이동하게 해주는 교통수단이라고 설명할 수 있듯이 말이다. 하지만 컴퓨터는 특별한 기능을 위해 만들어진 장치가 아니다. 한 가지 목적, 한 가지 기능만 가지고 있는 것이 아니라 범용으로 사용될 수 있는 장치인 것이다. 숫자와 언어로 이루어진 상징체계를 사용해 컴퓨터가 이해할 수 있는 방식으로 논리적 완결성을 가진 업무 방식을 제안하면 그것을 수행한다. 상징기호들로 표현된 업무 지시서를 ‘프로그램’이라고 부르는데, 정확하게는 ‘컴퓨터는 프로그램으로 표현 가능한 모든 일을 수행하는 장치’라고 정의할 수 있다. 논리적 완결성을 가진 프로그램 속 논리체계를 ‘알고리즘’이라고 앨런 튜링은 명명했다. 컴퓨터라는 개념을 최초로 제안한 학자인 존 폰 노이만과 앨런 튜링이 수학자들이라는 대목이 각별히 중요하다. 컴퓨터는 수학적으로 매우 아름다운 장치이지만, 논리적이고 수학적으로 표현 가능한 업무만 수행 가능하도록 디자인된 것은 컴퓨터의 성과이자 한계가 되었다.

반면, 인간의 인지 기능의 기초가 되는 뇌에서 벌어지는 과정은 전적으로 생물학적이다. 신경세포가 시냅스를 만들면서 거대한 네트워크 안에서 신호를 주고받으며 ‘사고’를 만들어 가는데, 이 과정을 통해 우리는 세상을 인지하고, 감정과 욕구를 느끼며, 상황을 판단하고 의사결정을 한다. 그리고 이런 내 자신을 의식하는 능력 또한 여기서 비롯된다. 생물학적으로 더없이 아름다운 장치인 뇌가 사고하는 이런 일련의 과정이 과연 컴퓨터의 알고리즘으로 표현 가능한가? 다시 말해, 뇌의 생물학적인 인식 과정이 과연 숫자와 언어의 상징체계로 표현될 수 있는가? 그 과정은 수학적으로 완결성을 갖는가? 이 질문들은 아직 아무도 답을 모르는 열린 질문들이다.

영국의 수학자 앨런 튜링은 1950년에 기계가 지성을 가질 수 있는가(원래 질문은 기계는 생각할 수 있는가), 가질 수 있다면 그것을 어떻게 판정하면 좋은가를 생각하기 위해 게임을 고안하여 그것을 ‘모방게임’이라 불렀다. 현재 그것은 ‘튜링 테스트’라는 이름으로 알려져 있다. 그 게임은 다음과 같은 것이다. 두 명의 사람 A, B 그리고 어떤 기계가 있다고 하자. 두 사람 앞에는 디스플레이와 키보드로 이루어진 단말기가 각각 놓여있다. A는 심판을 맡는다. A의 단말기는 B의 단말기 혹은 기계와 접속되어 있다. 단 A에게는 자신의 단말기가 접속되어 있는 상대가 어느 쪽인지는 보이지 않는다. A는 단말기를 통해 B나 기계 중 한 쪽과 대화를 한다. 여기서 B의 역할은 자신이 인간임을 심판 A에게 알리는 데 있다. 기계는 기계대로 자신이 인간인 듯 응답하고 A가 자신을 인간이라고 믿게끔 만들어져 있다. 단말기를 통해 문자로 대화를 하는 것은 음질 등에 의해 인간인지를 판단할 수 없게 하기 위해서다. A는 대화의 내용에만 의지해서 자신과 대화하는 상대가 어느 쪽인지를 맞혀야만 한다. 이 게임에서 A가 상당한 확률로 기계 쪽을 인간이라고 판정한다면 기계는 지능을 갖고 있다고 말해도 좋다. 튜링 테스트에 합격한 인공지능은 있는가? 괜찮은 수준에 도달한 것은 있다. 예를 들자면 바이첸바움 이 개발한 ‘이라이저(ELIZA)’라는, 한국어나 영어와 같은 자연언어를 다루는 시스템이다. 이것은 정신

과 의사의 흉내를 낸다. 환자 역을 하는 심판 중에는 마지막까지 상대가 인간이라고 믿은 사람도 있었고 때로는 심판의 고뇌를 해결해 치료해 버렸다는 이야기도 있었다. 이라이자의 자연언어 처리 시스템은 실은 이런 일을 하고 있다. 우선 심판이 'I have been very depressed lately(최근 계속 몹시 침울합니다)'라고 입력한다. 이것을 받은 이라이자는 우선 인칭(당신과 나)을 바꿔 쓴다. 'YOU HAVE BEEN VERY DEPRESSED LATELY' 그리고 'YOU SAY'를 그 앞에 붙인다는 규칙에 따라 이 문장을 변형하여 심판에게 되돌려 보낸다. 이리하여 심판은 'You say you have been very depressed lately'를 받는다. 즉 '최근 당신은 계속 몹시 침울하다는 거군요'라는 식이다. 심판이 'What about my mother beating me?(어머니가 나를 때리는 것에 대해 어떻게 생각합니까?)'를 입력하면 이라이자는 인칭을 바꿔 써서 'WHAT ABOUT YOUR MOTHER BEATING YOU?'를 만든다. 여기에는 'YOU' 그리고 'MOTHER'라는 가족관계를 나타내는 단어가 포함되어 있다. 이라이자에게 'MOTHER'가 가족관계어라는 것을 미리 등록해 두었으므로 이라이자는 'YOU'와 가족관계어가 함께 포함되어 있는 문장에만 적용할 수 있는 규칙을 검색해서 'TELL ME MORE ABOUT YOUR FAMILY'를 입력한다. 심판은 '당신의 가족에 관해 더 말해 주세요'를 보고 '음, 정신과 의사 같아' 하고 생각한다. 이라이자만이 아니라 대략 세간에서 자연언어 처리 시스템이라 불리는 것이 하고 있는 실제 작업은 이러한 것이다. 한마디로 말하면 미리 주어진 규칙에 따라 입력된 문장을 알고리즘적으로 바꿔 쓰고 있다.

(나)

인간의 인지적 기능의 기초가 되는 뇌의 생물학적인 정보처리 과정은 컴퓨터의 수학적 정보처리 과정과 다르기 때문에 각기 능력과 성과를 내는 분야가 서로 다르다. 개와 고양이를 구별하거나, 남자와 여자를 구별하는 과제가 인간에게는 전혀 어려운 문제가 아니지만, 인공지능에게는 만만치 않은 문제다. 개/고양이, 남자/여자를 구별하는 만능의 규칙이 없기 때문에 알고리즘적으로 답을 찾기 어렵다. 머리카락이 길다거나, 다리가 가늘다고 해서 여성은 아니지 않은가? 머리가 크다거나 덩치가 크다고 남자라고 간주할 수 없으니까. 인간은 사물을 매우 쉽게 구별하지만 인공지능은 사물 구별을 가장 어려워한다. 페이스북의 인공지능 테스트에서 구별하는 데 실패한 빵과 개, 개와 사람의 사진들이 그 예이다(<그림> 참조). 머핀과 치와와, 고양이와 아이스크림 사진을 놓고 인간은 한눈에 알아차리지만, 인공지능은 헛갈려 한다. 컴퓨터는 숫자와 언어라는 기호로 표현 가능한 문제, 즉 논리적으로 완결성을 갖춘 계산이나 추론과제에 능한 반면, 사물구별과 같은 감각운동 능력이 필요한 과제를 해결하기 어려워한다. "인간에게 어려운 것은 컴퓨터에게 쉽고, 인간에게 쉬운 것은 컴퓨터에게 어렵다"는 '모라베크의 역설' 현상이다. 미국 로봇 공학자 한스 모라베크는 그 이유를 진화에서 찾았다. 걷기, 뛰기, 듣기, 보기, 만지기는 인류 등장 훨씬 이전부터 진화해온 것인 반면, 계산이나 논리적인 사고를 하는 지능은 역사가 오래되지 않았기 때문이라는 것이다. 인간이 배우기 힘든 체스나 바둑은 컴퓨터가 쉽게 흉내 내고, 인간이 쉽게 배우는 걷기가 컴퓨터에게는 어렵다. 그 이유는 걷기는 오랜 진화의 산물인 반면 계산과 추론은 상대적으로 진화의 역사가 짧기 때문이라는 설명이다. 이러한 맥락에서 구글 딥마인드의 CEO인 데미스 하사비스는 한 인터뷰에서 "(알파고에게 로봇 팔을 만들어주지 않은 것은) 암전하게 바둑알을 내려놓도록 만드는 건 정말 어려운 일이기 때문이다. 감각운동 능력은 수 백만년 동안 진화를 통해 인류와 동물에게 선사된 것으로, 인류와 동물은 이런 능력이 이미 탑재된 상태에서 태어나 원리를 알기도 힘들다"고 말했다.



<그림 출처: 페이스북>

(다)

미국의 철학자 존 설은 1980년에 ‘중국어 방’이라는 사고 실험을 제안했다. 다음과 같은 이야기다. 어떤 방에 영어만 가능한 사람(존이라 부르기로 하자)을 넣어 둔다. 그는 중국어를 이해할 수 없지만 눈은 좋으므로 한자의 형태는 식별할 수 있다. 이 방에는 두 개의 창이 있다. 하나의 창으로부터 중국어로 쓰인 질문이 들어온다. 이것에 대해 존은 방에 있는 영어로 쓰인 매뉴얼에 따라 질문이 어떤 뜻인지도 모른 채 기계적으로 한자 배열을 조작하여 어떤 중국어 문장을 써낸다. 그는 이 문장을 주어



진 질문에 대한 대답으로서 방 밖으로 되돌려 보낸다. 매뉴얼은 잘 만들어져 있으므로 존이 되돌려 보낸 대답은 보통의 중국어 화자가 하는 대답과 조금도 다르지 않다. 따라서 방 밖에 있는 사람에게 방 속에 있는 인간이 중국어를 이해할 수 있는 듯 보인다. 하지만 여기서 존이 하고 있는 일은 기호를 규칙에 따라 정렬하는 형식적 기호 조작을 하고 있을 뿐이다.

어떠한 형태의 기호를 어떻게 배열하면 문장이 되는가 또는 문장을 구성하는 기호를 어떻게 정렬하거나 바꿔 넣으면 다른 문장이 되는가 하는 측면을 다루는 것을 ‘통사론(syntax)’이라 한다. ‘this is a pen’은 올바른 영어 문장이지만 ‘pen a this is’는 잘못되었다. ‘this is a pen’의 ‘is’와 ‘this’를 바꾸면 다른 올바른 문장이 되지만 ‘this’와 ‘pen’의 위치를 바꾸면 안 된다는 것이 통사론이 다루는 범위이다. 한편 기호가 무엇을 가리키는가 또는 문장 전체의 의미가 구성요소인 기호의 의미로부터 어떻게 합성되는가 하는 측면을 다루는 것을 ‘의미론(semantics)’이라 부른다. ‘pen’은 잉크를 사용하는 필기구임은 의미론이 다루는 범위이다.

* 제시문의 출처: <과학으로 풀어낸 철학입문>과 <한겨레> 2016년 9월 11일자 ‘과학칼럼 정재승의 영혼공작소’

[문제2-1] 제시문 (가)와 (나)에 나타난 인간의 인지 기능과 인공지능의 차이를 기술하고, 제시문 (나)의 입장에서 ‘모라베크의 역설’ 현상의 이유를 설명하시오. 글의 분량은 띄어쓰기를 포함하여 400(±100)자로 할 것(25점).

[문제2-2] 제시문 (다)를 참고하여, 제시문 (가)의 ‘이라이자’가 만일 튜링 테스트를 통과했다 하더라도 지성을 가졌다고 볼 수 없는 이유를 설명하시오. 글의 분량은 띄어쓰기를 포함하여 400(±100)자로 할 것(25점).