

2020학년도 중앙대학교 수시모집 논술전형

- 인문사회계열Ⅱ 문제지 -

대학	학과(학부)	수험 번호	성명

□ 답안 작성 시 유의 사항

1. 문제지는 표지를 제외하고 모두 6장으로 구성되어 있습니다.
2. 연습지가 필요한 경우 문제지의 여백을 이용하십시오.
3. 답안지의 수험 번호 표기란에는 반드시 컴퓨터용 수성 사인펜으로 표기하고, 답안은 흑색 필기구를 사용하여 작성하십시오.
4. 답안은 원고지 작성법에 따라 작성하십시오(숫자, 수식, 표 등은 예외).
5. 주어진 답안 작성 분량을 지키고(띄어쓰기 포함) 답안지는 한 장만 사용하십시오.
6. 답안을 작성할 때 답과 관련된 내용 이외에 어떤 것도 쓰지 마십시오.
7. 제시문 속의 문장을 그대로 옮겨 쓰지 마십시오.
8. 시험 종료 30분 전부터 답안지 교체는 불가합니다.
9. 휴대폰 등 전자기기는 전원을 끄고 가방에 넣어 바닥에 내려놓으십시오. 시험 중 휴대폰(전자기기 포함)이 울리면 부정행위로 간주하고 즉시 퇴실 조치합니다.
※ 지정 구역을 벗어난 답안은 채점이 불가능함.
※ 수정액, 수정테이프 절대 사용 불가함.

※ 위의 내용을 정확하게 숙지하였음을 확인합니다 : 응시자 성명 _____(서명)



CHUNG-ANG UNIVERSITY

[인문사회계열II]

□ 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

(가) 내가 다니던 중학교는 광화문 네거리에서 서대문으로 넘어가는 언덕의 옛 경희궁 터에 있었다. 나는 아침저녁으로 이 길을 지나다녀야 했는데, 이 길가에 단골 책방이 있었다. 그곳은 얼마 크지 않은 책방이었으나 비교적 여러 종류의 책들이 구비되어 있었던 것으로 기억된다. 나는 내 짝이었던 케이(K) 군과 더불어 방과 후의 거의 모든 시간을 이곳에서 살다시피 했다. 당시 나는 그 책방에 있는 거의 모든 책을 읽었다고 해도 지나친 말이 아니다. 그러던 중 운명처럼 나를 붙잡은 작품이 바로 괴테의 “파우스트”였다.

“파우스트”라는 작품을 빼놓고서는, 나는 나의 독서 체험과 관련하여 이야기할 뼈대가 없음을 느낀다. 이 작품은 젊은 날의 독서 체험의 핵심이자, 지금도 나의 삶을 끊임없이 간섭하고 있는 인생의 한 축복이기도 하다. 이 작품을 처음 접한 것은 중학교 이 학년 때였다. 이때 “파우스트”와 만난 것은 물론 우연이었다. 더 정확히 말한다면 그곳에 있던 책 순서대로 이 책이 골라 잡혔다고 하는 편이 옳을 것이다. 따라서 “파우스트”는 나에게 있어서 새삼스러운 충격도 아니었고, 유익한 의미는 더더구나 아니었다. 그나마 첫 독서에서 얻어진 감상은 파우스트는 유식한 사람, 좋은 사람, 그러면서도 고민이 많은 사람이며, 메피스토펠레스는 무식하면서도 꾀만 많고 나쁜 사람이라는 도식이었다. 그러나 그 밖의 것은 통 무슨 말인지 알 수 없었다.

“파우스트”와의 두 번째 만남은 대학교 일 학년 때 다시 시작되었다. 당시 나는 심한 불면증에 시달리고 있었는데, 별의별 방법을 모두 써 보아도 속수무책이었다. 그때 문득 떠오른 것이 “파우스트”였다. 이 책을 읽으면 잠이 올 것 같은 예감이 든 것이다. 이렇게 “파우스트”와 나는 다시 만났다. 그러나 이번에도 실패하였다. 이 실패는 어렸을 때와는 달리 여러 가지 부분에서 왔다. 우선 잠을 자는 일에 아무 도움이 되지 않았다. 정신은 더욱 맑아지고, 두 눈은 더욱 또렷해질 뿐이었다. 그래서 글의 내용도 더욱 분명하게 들어왔고 이 글이 파우스트 박사와 메피스토펠레스를 대립시키는 단순한 구조가 아니라는 사실에 나는 흥미해졌다. 그리고 메피스토펠레스와의 계약에 의해 파우스트가 젊어진다는 설정 자체가 갖는 신비주의 역시 나를 혼란스럽게 했다.

“파우스트”는 이후에 독일어 원문의 모습으로 내 앞에 나타났다. 독문과에 진학한 나로서는 피할 수 없는 현실이었다. 아무튼 학교에서 독일어로 읽고 번역하고 배움으로써, “파우스트”는 예전과는 다르게, 비교적 선명한 모습으로 다가왔다. 무엇보다 파우스트의 행로가 ‘죄와 구원’이라는 인간 본질의 역정*이라는 점을 알게 되었다. 먹고사는 문제에 허덕이면서 아르바이트 자리를 찾아 헤매던 나에게 죄, 구원, 본질 따위의 단어가 우리의 물질적 실존과도 무관한 것이 아니라는 점이 차츰 시야에 들어오게 된 것이다. 그런 의미에서 “파우스트”는 나에게 문학, 또는 인문주의에 대한 개안*의 길이였다고 할 수 있다.

*역정: 지금까지 지나온 경로.

*개안: 깨달아 아는 일.

(나) 누구나 때로는 일탈적 행동을 할 수 있지만, 대부분 가볍고 일시적이며 쉽게 감추어질 수 있다. 이를 가리켜 ‘1차적 일탈’이라 한다. 1차적 일탈은 모르는 채 지나가는 것이 대부분이며, 당사자도 자신을 일탈자로 생각하지 않는 경우가 많다. 그러나 이러한 일탈 행동이 일단 발견되고 세상에 알려지면 그 개인은 일탈자로 낙인찍히고, 다른 사람들은 그를 일탈자로 대하기 시작한다. 결과적으로 일탈자로 낙인찍힌 사람들은 그 낙인을 받아들이게 된다. 그리고 이에 따라 일탈자로서의 새로

운 자아 개념을 발전시켜 그에 따라 행동하기 시작한다. 결국, 일탈이 습관화되어 일탈 행동에서 벗어나기 어렵게 된다. 이를 '2차적 일탈'이라 일컫는다. 예를 들어, 범죄를 저질러 교도소에 수감되었다가 형을 마치고 전과자로 낙인찍혀 나온 사람은 공식적이든 비공식적이든 취업과 같은 중요한 사회적 기회 획득에서 차별을 받곤 한다. 이럴 경우, 그들은 자신을 전과자로 인식하고, 재범의 길로 빠져들 가능성이 있다.

(다) 미국의 정치학자 액셀로드는 '죄수의 딜레마'라 불리는 단순한 게임에 매료되었다. 이 게임은 '물주' 한 명과 게임 참여자 두 명으로 구성되어 물주가 게임을 하는 두 상대에게 판정을 내려 이득을 지불하는 방식이다. 진행 방법은 이러했다.

내가 당신과 대결하고 있다고 가정해 보자. 나와 당신은 '협력'과 '배신'이라고 표시된 카드를 받는다. 게임할 때 그중 하나를 뽑아 탁자 위에 얹어 놓는다. 이때 어느 쪽도 상대의 패에 영향을 받지 않도록 패를 보이지 않게 하는 것이 중요하다. 게임의 승패는 자기가 어떤 카드를 냈는가 하는 것뿐 아니라 상대가 무엇을 냈는가에 따라서 결정된다. 바로 이 점이 흥미진진한 요소이다. 카드는 양쪽 모두 두 장씩이므로 가능한 결과는 네 가지가 된다. 각각의 결과에서 얻는 이득은 아래와 같다.

결과 1		결과 2			
나	협력	상호 협력의 포상 \$ 300	나	배신	상호 배신의 벌 \$ 10
당신	협력	상호 협력의 포상 \$ 300	당신	배신	상호 배신의 벌 \$ 10
결과 3		결과 4			
나	배신	배신의 유혹 \$ 500	나	협력	벌금 \$ 100
당신	협력	벌금 \$ 100	당신	배신	유혹의 이득 \$ 500

그럼 왜 '딜레마'일까? 이것을 이해하려면 내가 당신과 게임을 하고 있을 때 나의 머릿속에서 어떤 생각이 진행될지 상상해 보면 된다. 나는 당신이 낼 수 있는 카드가 '협력'과 '배신'이라는 카드 두 장밖에 없다는 것을 알고 있다. 만일 당신이 '배신' 카드를 낸다면 나 또한 '배신' 카드를 내야 내가 최선의 결과를 얻는다. 상호 배신으로 벌을 받지만, 만일 '협력' 카드를 낸다면 나는 그 손해를 혼자서 뒤집어쓰므로 그보다는 나을 것이다. 다음에는 당신이 '협력' 카드를 낼 때를 상상해 보자. 이때도 내가 '배신' 카드를 내야 최선의 결과를 얻는다. 만일 내가 '협력' 카드를 낸다면 우리 둘 모두는 적지 않은 이득을 얻을 수 있을 것이다. 그러나 만일 '배신' 카드를 낸다면 그보다 더 높은 이득을 얻을 수 있다. 따라서 당신이 어느 카드를 내든 나는 늘 '배신' 카드를 내는 것이 최선의 수라는 결론에 이른다.

그리하여 나는 나무랄 데 없는 논리로, 당신이 무엇을 내든 나는 '배신' 카드를 내지 않으면 안 된다는 답을 얻었다. 당신 또한 똑같은 논리로 똑같은 결론을 내릴 것이므로 이성적인 두 경기자가 만나면 둘 다 배신하여 똑같이 벌금을 물거나 낮은 이득을 얻을 것이다. 만약 '협력' 카드만 낸다면 상호 협력에 대한 비교적 높은 포상을 얻을 것이라는 사실을 둘 다 잘 알고 있다. 바로 이 때문에 이 게임이 딜레마이며, 지나칠 정도로 역설적이기까지 한다.

이 딜레마를 피할 수 있는 방법은 정녕 없는가? 만일 둘이 합의할 수 있는 어떤 방법이 있다면,

각각이 상대에게 “나는 이기적인 큰 이익을 바라지 않는다.”라고 안심시킬 방법만 있다면, 협약을 성사시킬 수 있는 어떤 특별한 방법만 있다면 가능할 수도 있을 텐데..... 하지만 단순한 죄수의 딜레마 게임에서는 이처럼 신뢰를 확인할 방법이 없다.

그런데 이 단순한 버전 외에 또 하나의 변형된 게임이 있다. 이를 ‘반복된’ 또는 ‘되풀이된’ 죄수의 딜레마 게임이라고 한다. 이 반복 게임은 좀 더 복잡하고, 그 복잡함 속에는 희망이 있다. 이 반복 게임은 경기자 두 명이 위에서 이야기한 단순 게임을 무한정 반복하는 게임이다. 이번에는 게임이 한 번으로 끝나지 않고 또다시 카드를 집어서 다음 게임을 한다. 그 결과 승리를 거둔 전략은 놀랍게도 가장 단순하고 가장 덜 교묘해 보이는 전략인 ‘눈에는 눈, 이에는 이’였다. 이 전략은 최초의 승부는 협력에서 출발하고, 그 이후에는 단순히 상대의 앞 수를 흉내 내는 것이었다. 몇 번 게임을 반복하다 보면 우리는 서로에게 신뢰 또는 불신을 쌓고, 보복하거나 회유할 기회를 갖는다. 중요한 것은 무한정 계속되는 게임에서 우리가 서로에게 손해를 입히지 않고 오히려 물주에게 손해를 입힘으로써 둘 모두가 승자가 될 수 있다는 점이다. ‘배신’이 유일한 합리적인 전략임을 예측할 수 있는 단순한 게임과는 달리, 반복 방식의 게임은 다수의 전략적 선택의 여지를 제공한다.

(라) 흔히 ‘실패는 성공의 어머니’라고 한다. 발명왕 토머스 에디슨도 인류의 밤을 밝힌 백열전구에 적합한 필라멘트를 찾기 위해 1만 번 이상의 실험을 했다. 중간에 포기할 마음이 들지 않았느냐고 어느 기자가 묻자 “왜 포기를 하나요? 나는 이미 필라멘트가 작동하지 않은 이유를 9,000가지 이상 알고 있었는데요.”라고 답했다. 이처럼 남이 하지 않은 일을 할 때에는 타고난 천재라도 수없이 실패하게 마련이다. 정말로 창의적이고 혁신적인 일은 다른 사람들의 성공 이야기를 베껴서 되는 것이 아니기 때문이다. 여러 가지 험난한 실패를 딛고 끊임없이 도전하면서 남이 안 한 모험적인 시도를 해야만 진정한 성공이 가능한 것이다.

(마) 가건물 안, 이영복이 군용 침대 위에 우두커니 앉아 있다. 그는 전혀 움직이지 않는다. 침대 말에는 주파수 조정이 안 되는 고장 난 라디오가 켜져 있다. 일기 예보와 권투 시합 중계방송이 뒤섞여서 들려온다. 김진만, 구덩이에 죽은 물고기들을 버리고 돌아온다.

김진만: 바삭바삭 목이 타! 새까맣게 가슴속도 타고! (식탁으로 가서 주전자를 들어 올리더니 입을 벌리고 물을 쏟아붓는다.) 며칠째 죽은 물고기만 건져 냈더니 염병할, 나도 이젠 죽고 말겠어!

이영복: (침묵)

김진만: 건져도 건져도 끝이 없다니까!

이영복: (침묵)

김진만: 다 죽은 거야! 한 놈도 남김없이, 수십만 마리가 한꺼번에 다 뒤흔어져 버렸어!

이영복: (침묵)

김진만: 여봐, 자네만 충격을 받은 게 아냐. 이번 일로 나 역시 충격이 커. 자네 돈, 내 돈, 몽땅 털어서 이 염병할 양식장에 쏟아 넣었지! 그랬는데 염병할, 우리 이제 완전히 망했어!

이영복: (침묵)

김진만: 얼빠진 듯 가만있지 말고, 무슨 좋은 방법을 말해 봐!

이영복: 생각해 봐야겠어.....

김진만: 도대체 언제까지 생각만 할 거야? 우리가 공동 명의로 이 양식장을 구입했을 때, 그 염병할 브로커 자식이 뭐라고 했지? 몰라도 된다고 했어, 몰라도 된다고! 우리가 물고기를 먹어만 봤지 키워 본 적이 없다고 했더니, 그 사기꾼 브로커 자식이 몰라도 되니까 안심하라는 거야. 손톱만한 물고기 새끼들을 사다가 양식장에 집어넣고 몇 개월쯤 기다리기만 하면, 저절로 말뚝만하게 자라난다면, 투자한 돈의 몇백 배를 번다나 어쩐다나..... 우리가 속은 거야! 몰라도 된다는 그

사기꾼 브로커 자식한테 우리가 속은 거라구!

이영복: (침묵)

김진만: 우리 이제 어떻게 하면 좋겠어?

이영복: (침묵)

김진만: 그 염병 앓다가 꼬꾸라질 자식이 상습적으로 남을 속여 먹는 브로커라는 거야. 다른 양식장 일꾼들이 말해 주더군. 적조 때가 되면 나타나 아주 헐값으로 양식장을 샀다가, 적조가 사라진 다음 아주 비싸게 팔아먹는댔어. 가만히 앉아서 떼돈 벌 수 있다는 그놈 핏에, 순진한 우리가 걸려든 거지!

김진만, 해먹 위로 올라가 눕는다.

김진만: 난 가만두지 않을 거야! 그 자식이 나타나면, 멍살 잡고 따귀부터 때리겠어! 양식장을 되돌려 줄 테니까 우리 돈 내놓아라 호통을 치겠다구!

이영복: 하지만..... 그게 무슨 소용 있을까.....

김진만: 뭐라구?

이영복: 난 생각해 봤어..... 생각해 봤더니..... 지금까지 우리가 했던 모든 일들은..... 뭔가 알고 했던 건 하나도 없어.

김진만: 도대체 무슨 소릴 하는 거야?

이영복: 생각해 봐, 자네도. 우리가 처음 했던 일은..... 신설 도서관에 책을 납품하던 일이었지. 그런데 우리 무슨 책임지 몰라도 됐어. 그저 오천 권 가져오라 그러면 아무 책이나 오천 권 가져다 주고, 만 권 주문하면 만 권 갖다주고.....

(바) 영화 「굿 윌 헌팅」에서 교수로 나온 로빈 윌리엄스는 오만한 천재 소년 역을 맡은 맷 데이먼에게 말한다. “내가 미술에 대해 물으면 넌 온갖 정보를 다 갖다 댈걸? 미켈란젤로를 예로 들어볼까? 그의 걸작이나 정치적 야심, 교황과의 관계, 성적 본능까지도 넌 알고 있을 거야, 그치? 하지만 시스티나 성당의 내음이 어떤지는 모를걸? 한 번도 그 성당의 아름다운 천장화를 직접 본 적이 없을 테니까.”

철들지 않았을 때는 경험보다 지식과 기술에 의존하며 이들의 축적에 자부심을 느끼고 그것이 최고의 진리라 믿고 살아간다. 그러나 시간이 흐를수록 직접 체험한 것이 더 진실하다는 것을 자각하게 된다. 남을 통해서가 아니라 바로 내가 느끼는 직접 체험을 통해 인생에서 가장 중요한 것이 무엇인지, 내가 누구인지 알게 될 때 그 무엇보다도 소중한 것을 얻게 되지 않을까.

(사) 물을 건널 때 사람들은 모두 고개를 젓히고 하늘을 바라보았다. 나는 속으로 사람들이 고개를 젓히고 하늘에 조용히 기도를 올리는가 생각했다. 한참 뒤에야 알았지만 물 건너는 사람들이 넘실거리고 빙글빙글 빨리 돌아가는 강물을 보면, 마치 자기 몸은 물을 거슬러 올라가는 것 같고 눈은 강물과 함께 따라 내려가는 것만 같아서, 갑자기 현기증이 생기고 몸이 빙글 돌며 물에 빠지게 된다는 것이다.

그들이 고개를 젓히고 우러러 하늘을 보는 까닭은 하늘에 기도를 하는 것이 아니라, 곧 물을 피하여 보지 않으려 함이다. 어느 겨울에 경각에 달린 생명을 위하여 기도를 드릴 경황인들 있을 것이랴. 이토록 위험하다 보니 물소리를 듣지 못하고, 모두들 말하기를 ‘요동의 별판은 넓고 편편하기* 때문에 물소리가 요란하게 나지 않는다.’고 한다. 이는 물을 몰라서 하는 말이다. 요동 땅 강물이 소리를 내지 않는 것이 아니라, 단지 밤에 건너지 않았기 때문이다. 낮에는 눈으로 물을 볼 수 있으므로 눈은 오직 위험한 데만 쏠려 바야흐로 별별 떨면서 눈으로 보는 것을 걱정하고 있는 판인데, 어

찌 귀에 소리가 다시 들리겠는가?

오늘 나는 밤중에 물을 건너는지라 눈으로는 위험을 볼 수 없으니 그 위험은 오로지 듣는 데만 쏠려 귀가 바야흐로 무서워 부들부들 떨면서 그 걱정을 이기지 못하게 되었다.

나는 오늘에서야 도(道)라는 것이 무엇인지 깨달았도다. 마음에 잡된 생각을 끊은 사람, 곧 마음에 선입견을 품지 않는 사람은 육신의 귀와 눈이 탈이 되지 않거니와, 귀와 눈을 믿는 사람일수록 보고 듣는 것을 더 상세하게 살피게 되어 그것이 결국 더욱 병폐를 만들어 낸다는 사실을.

*편편하기: 물건의 표면이 높낮이가 없이 매우 평평하고 너르기.

(아) 2004년은 전자 공학의 해였다. 2004년이 전자 공학의 해였던 이유는 영국 과학자 플레밍이 2극 진공관을 발명해서 전자 공학을 연 해인 1904년의 100주년이었기 때문이다. 플레밍의 2극 진공관은 초기에는 크게 쓸모가 있던 것이 아니었다. 그런데 이것이 곧 정류·증폭·발진이 가능한 3극 진공관으로 진화했고, 3극 진공관은 반도체 트랜지스터로 이어졌다. 반도체 트랜지스터가 전기·전자·컴퓨터의 혁명을 가져오고, 우리 삶을 완전히 바꾸었다는 사실은 새삼 재론할 필요가 없다.

기초 과학이 왜 중요한가? 플레밍의 사례가 보여 주는 답은 기초 과학의 발전이 기술의 발전을 낳고, 기술 발전이 경제의 동력으로 국가 경쟁력의 고양을 가져오기 때문이라는 것이다. 우리가 익히 들어 왔던 모범 답안이다.

그런데 이렇게 경제 논리로만 과학을 생각할 때 빠지기 쉬운 함정이 있다. 우선 과학 연구가 기술과 산업으로 이어지는 데는 오랜 시간이 걸릴뿐더러 불확실성마저 존재한다. 플레밍의 기초 연구는 1889년에 이루어졌는데, 2극 진공관은 1904년에 발명되었다. 15년이라는 시간의 격차가 존재했다. 이는 지금의 기초 과학 연구에도 그대로 적용된다. 줄기세포 연구, 양자 컴퓨터 연구도 모든 문제가 술술 풀리면 몇 년이면 응용할 수 있겠지만, 조건이 맞지 않으면 영영 상용화되지 않을 수도 있다. '과학은 기술을 낳는다.'는 측면만 강조하다 보면, 정부와 기업은 당장 기술로 이어지지 않는 과학은 선뜻 지원하지 않는다. 오히려 정부는 기초 과학을 하는 과학자들에게 응용에 대한 로드맵과 심지어 예상되는 일자리 창출까지 적어 내라고 요구한다.

(자) '생각의 틀'은 한마디로 세상을 바라보는 마음의 창이다. 어떤 문제를 바라보는 관점, 세상을 향한 마음가짐, 세상에 대한 은유, 사람들에 대한 고정 관념 등이 모두 이 범주에 포함되는 말이다. 마음을 비춰 보는 창으로서의 틀은 특정한 방향으로 세상을 보도록 이끄는 조력자의 역할을 하지만, 동시에 우리가 보는 세상을 제한하는 검열관의 역할도 한다. 그래서, 어떤 '생각의 틀'로 세상에 접근하느냐에 따라 우리가 삶으로부터 얻어 내는 결과물들은 달라진다.

유럽의 국가들을 보면 장기 기증과 관련하여 한 가지 흥미로운 점을 발견할 수 있다. 장기 이식에 필요한 의료 시설이나 경제 수준, 교육 수준, 종교 등에 차이가 있지만 같은 유럽 내에서도 나라마다 실제 장기 기증에 현격한 차이를 보인다. 오스트리아, 벨기에, 프랑스, 헝가리, 폴란드, 포르투갈, 스웨덴의 장기 기증 비율은 덴마크, 영국, 독일과 비교하면 월등하게 높다. 장기 기증 서약률에서 이 두 그룹의 국가들 사이에 거의 60퍼센트 이상의 차이가 나고 있다. 여러 상황을 감안해도 이 정도 차이는 미스터리가 아닐 수 없다. 무엇이 이런 차이를 만들어 냈을까?

의외로 단순한 곳에서 답을 찾을 수 있다. 장기 기증 비율이 높은 국가들의 경우 정책상 모든 국민이 자동적으로 장기 기증자가 된다. 본인이 원하는 경우에 한해, 장기 기증을 원치 않는다는 서류 절차를 밟으면 기증을 하지 않아도 된다. 그러나 기증 비율이 낮은 나라의 경우, 본인이 원할 때만 서류 절차를 거쳐 장기 기증자가 된다. 즉, 기증 비율이 높은 나라는 아무런 의사 표현을 하지 않아도 자동적으로 장기 기증자가 되고, 기증 비율이 낮은 나라에서는 특별한 절차를 거쳐야만 장기 기증자가 되는 것이다. 똑같은 선택을 놓고 틀만 바꾼 것이다. 한쪽에서는 장기 기증자가 되기 위한

선택으로 틀을 설정했고, 다른 쪽에서는 장기 기증자가 되지 않기 위한 선택으로 틀을 설정한 것이다.

이 두 가지 정책을 각각 '탈퇴하기'와 '가입하기'라고 한다. 만약 어떤 사람이 장기 기증에 대한 강렬한 의지를 갖고 있다면, 선택의 문제가 어떻게 설정되어 있든 상관없이 장기 기증을 할 것이라고 생각할 수도 있다. 같은 원리로 장기 기증에 거부감을 갖고 있는 사람이라면 정책의 틀에 상관없이 장기 기증을 하지 않을 것이라고 가정할 수 있다. 그러나 이 두 정책은 사람들에게 아주 다른 생각의 틀을 가지도록 유도함으로써 실제 행동에 현격한 차이를 만들어 낸다.

[문제 1] 제시문 (가), (나), (다), (라)에는 '행위의 반복'이 다양한 모습으로 나타난다. 각 제시문에서 반복에 나타난 '특징'과 반복의 '결과'를 각각 찾아 하나의 완성된 글로 논술하시오. [40점, 550-570자]

[문제 2] '도전'이라는 측면에서 제시문 (라) '에디슨' 사례와 제시문 (마) '두 인물' 사례의 차이점을 찾아 서술하고, (마)의 두 인물이 실패를 딛고 성공하기 위해 필요한 자세를 제시문 (바)와 (사)를 통합적으로 고려하여 서술하시오. [40점, 550-570자]

[문제 3] 제시문 (아)에서 기초 과학 연구 지원에 나타난 문제점을 찾아 서술하고, 그 해결 방안을 제시문 (자)에 언급된 '두 가지 정책의 틀'을 모두 활용하여 제시하시오. [20점, 400-420자]