

한양대학교 2016학년도 모의 논술고사

인문계

모의 논술

수험번호 () 성명 ()

공통된 화제를 중심으로 제시문 [가]와 [나]를 요약하고, 밑줄 친 ㉠과 ㉡의 구체적 사례를 들면서 제시문 [다]에서 말하고자 하는 바를 옹호하거나 비판하시오. (1,000자, 100점)

[가] 문화의 세계화는 지구 차원에서 일어나는 문화 상품의 흐름을 전제로 한다. 우리가 오늘날 문화의 세계화에 대해 말하는 것은 대부분 문화적 재화(영화, 방송, 음반, 언론매체, 특히 잡지)의 전지구화를 뜻하기 때문이다. 특히 세계 곳곳에서는 맥도널드와 코카콜라로 대변할 수 있는 미국화에 대한 우려의 목소리가 높다. 이것은 전혀 다른 기준에 의거하여 평생을 살아가는 인류의 10분의 9를 제쳐놓고 이루어지는 것이기 때문이다. 따라서 인류 전체에게 필요한 공동의 나침반과 기준을 제공할 수 있는 진정한 문화의 세계화가 오려면, 미디어나 문화산업이 그런 일을 맡아서는 안 된다. 왜냐하면 그들의 목표는 이윤을 남기는 것이지 보편적 문화를 세우는 것이 아니기 때문이다.

이처럼 세계화는 운송 수단과 정보 통신 기술의 발달, 시장자유주의라는 현상을 통해 각 나라 사이에 어떠한 장벽도 없게 만들었으며, 이는 곧 막강한 자본의 힘에 의해 일방적인 전통문화의 침식이라는 결과를 생성해왔다. 물론 여기서 말하는 ‘문화’는 문화 그 자체가 아니라 ‘문화 산업’, 다시 말해 문화를 생산하고 상품화하고 전파하는 산업 활동의 결과이다. 아무리 문화의 세계화가 보편화한다 하더라도 ㉠ 실제로 특수한 지역의 고유문화는 변질되거나 파괴되지 않는다는 견해는 여기서 도출된다. 그래서 문화는 일정 사회 집단의 동일성을 위한 행동, 언어, 문화의 집합으로서의 정체성과 함께, 어린 시절부터 지워지지 않는 방식으로 우리의 몸과 정신에 스며든 것으로서의 전통성을 가지는 것이다.

물론 우리는 미디어나 문화산업이 이윤 추구와 시장 확대라는 탐욕스러운 자본의 논리일 뿐이지 실제 문화 자체를 이야기하지 못하며, 인류 공동의 나침반과 기준 제공이라는 진정하고 보편적인 문화 세우기와는 다르다는 점을 말할 수 있다. 그럼에도 문화는 문화의 상품화를 통해 강자 중심의 일방적인 폭주의 징후를 보이는 것이 사실이다. 문화 산업의 강자가 되어 세계 시장에 나서는 것이 중요한 까닭은 바로 여기에 있다고 할 수 있다. 문화의 의미 안에 민족적 정체성이나 지역적 특수성이 본질로 함유되어 있더라도, 문화가 산업의 형식으로 유통되고 재생산된다는 점이 재차 강조되어야 하는 까닭 역시 여기에 있다. 이 점에 착안하여 우리는 정보 통신 기술을 포함한 문화 강국으로 그 행보를 넓혀가야 할 것이다.

[나] 우리는 대체로 머리끝에서 발밑까지를 서양식으로 꾸미고 있다. “목은 잘라도 머리털은 못 자른다.”고 하던 구한말의 비분강개를 잊은 지 오래다. 외양뿐 아니라, 우리가 신봉하는 종교, 우리가 따르는 사상, 우리가 즐기는 예술, 이 모든 것이 대체로 서양적인 것이다. 우리가 연구하는 학문이 또한 예외가 아니다. 피와 뼈와 살을 조상에게서 물려받았을 뿐, 문화라고 일컬을 수 있는 거의 모든 것이 서양에서 받아들인 것들인 양 싶다. 이러한 현실을 앞에 놓고서 민족 문화의 전통을 찾고 이를 계승하고자 한다면, 이것은 편협한 배타주의나 국수주의로 오인되기에 알맞은 이야기가 될 것 같다. 그러면 민족 문화의 전통을 말하는 것은 반드시 보수적이라는 멍에를 메어야만 하는 것일까? 이 문제에 대한 올바른 해답을 얻기 위해서는, 전통이란 어떤 것이며, 또 그것은 어떻게 계승되어 왔는가를 살펴야 할 것이다.

전통은 물론 과거로부터 이어온 것을 말한다. 이 전통은 대체로 사회 및 그 사회의 구성원인 개인의 몸
에 배어 있는 것이다. 그러므로 스스로 깨닫지 못하는 사이에 전통은 우리의 현실에 작용하는 경우가 있
다. 그러나 과거에서 이어온 것을 무턱대고 모두 전통이라고 한다면, 인습이라는 것과의 구별이 서지 않을
것이다. 우리는 인습을 버려야 할 것이라고는 생각하지만, 계승해야 할 것이라고는 생각하지 않는다.

그러므로 어느 의미에서는 고정불변의 신비로운 전통이라는 것이 존재한다기보다 오히려 우리 자신이
전통을 찾아내고 창조한다고도 할 수가 있다. 따라서 과거에는 훌륭한 문화적 전통의 소산으로 생각되던
것이 후대에는 버림을 받게 되는 예도 또한 허다하다. 한편, 과거에는 돌보아지지 않던 것이 후대에 높이
평가되는 일도 또한 한두 가지가 아니다. 우리가 현재 민족 문화의 전통과 명맥을 이어 준 것이라고 생각
하는 거의 모두가 그러한 것이다. 신라의 향가, 고려의 가요, 조선시대의 사설시조, 백자, 풍속화 같은 것
이 다 그러한 것이다.

한편, 우리가 계승해야 할 민족 문화의 전통으로 여겨지는 것들이, 과거의 인습을 타파하고 새로운 것을
창조하려는 노력의 결정이었다는 것은 지극히 중대한 사실이다. 세종대왕의 훈민정음 창제과정에서 이 점
은 뚜렷이 나타나고 있다. 만일, 세종이 보수주의적 유학자들에게 한글 창제의 뜻을 굽혔던들, 우리 민족
문화의 최대 걸작품이 햇빛을 못 보고 말았을 것이 아니겠는가? 이러한 의미에서, 민족 문화의 전통을 무
시한다는 것은 지나친 자기 학대에서 나오는 편견에 지나지 않을 것이다. 따라서 민족 문화의 전통을 계
승하자는 것이 국수주의나 배타주의가 될 수는 없다. 오히려 왕성한 창조적 정신은 선진문화의 섭취에 인
색하지 않을 것이다.

다만, 새로운 민족 문화의 창조가 단순한 과거의 모방이 아닌 것과 마찬가지로, 또 단순한 외래문화의
모방도 아닐 것임은 스스로 명백한 일이다. ㉠ 외래문화도 새로운 문화의 창조에 이바지함으로써 뜻이 있
는 것이고, 그러함으로써 비로소 민족 문화의 전통을 더욱 빛낼 수가 있는 것이다.

[다] 정보사회의 태양이 지고 있다. 우리가 개인과 사회 차원에서의 요구에 완전히 적응하기도 전에
말이다. 인류는 수렵꾼으로 살았고, 농부로 살았으며, 공장에서도 일했다. 그리고 지금은 컴퓨터로 대표되
는 정보사회에서 살고 있다. 바로 드림 소사이어티(Dream Society)다. 합리적인 서구 사회는 변화를 중시
하는 시대정신과 감정을 제어하는 능력 덕에 범세계적인 물질 경쟁에서 승리했다. 우리는 그 어느 때보다
도 가난과 질병을 상대로 한 투쟁에서 승리를 거두고 있는 것처럼 보인다. 더욱이 부강한 나라들은 군사
력에서도 절대적 우위를 차지하고 있다. 오늘날은 정보 기술의 장악이 군사력 우위를 의미하기도 한다.

그러나 이러한 현상은 오래 지속되지 못할 것이다. 새로운 시대가 오고 있기 때문이다. 새로운 논리에
바탕을 둔 새로운 시장 쟁탈전이 시작된 것이다. 미래의 전쟁은 아이디어와 가치관을 내용으로 하는, 국경
을 넘어선 ‘콘텐츠 전쟁’이 될 것이다. 이제 정보 독점은 끝이 났다. 인터넷에는 경계가 없다. 가치관, 이
데올로기적 기초 등을 적에게 팔 수 있는 문화가 승리할 것이다. 미래의 전쟁은 정신력의 전투로 인식될
것이며, 사상자는 없을 것이다. 뛰어난 이야기를 가진 전사(戰士)가 세계와 시장을 지배할 것이다. 신체의
전쟁이 아닌 문화와 이야기의 전쟁이 미래 드림 소사이어티의 전쟁이다.

앞으로 우리는 여가 시간에 모든 종류의 ‘이야기하기(storytelling)’를 살 것이다. 가족들이 함께 있다는
단란함을 확신시켜주는 여가 시간에 대한 세계 각국의 이야기들을 나눌 것이다. 테마 레스토랑에서 영감
어린 중동의 이야기를 들을 수도 있고, 남극의 위대한 이야기를 만끽할 수도 있으리라. 그 현장이 감정을
발산하는 것이 전부인 록 콘서트나 스포츠 행사장일 수도 있을 것이다. 이러한 것들을 ‘감성 조깅’이라고
부를 수 있겠다. 건강한 몸매를 유지하려고 운동을 하는 것처럼 진지할 필요 없이 감성을 연습시켜 갈 것
이다. 그래서 미래에는 일과 여가 시간 사이의 구분이 사라질 것이다. 왜냐하면 우리가 여가 시간에 바라
는 것과 일에서 요구하는 것이 같아질 것이기 때문이다.