

『2015학년도 수시모집 논술전형』

논술고사

기출문제, 출제의도 및 해설

2014. 11. 23(일) 오후



한국외국어대학교
HANKUK UNIVERSITY OF FOREIGN STUDIES

2015학년도 수시모집 논술전형(일 오후)

논 술 고 사

한국외국어대학교

고사장번호() 지원모집단위() 수험번호() 성명()

<유의 사항>

1. 시험시간은 120분임.
2. 반드시 문항별 지정된 작성영역에 답안을 기재할 것.
3. 답안의 분량을 지킬 것(띄어쓰기 포함).
4. 자신을 드러내는 표시를 하지 말 것.
5. 제목을 쓰지 말 것.
6. 답안 작성은 검정색 펜만을 사용할 것.

I. 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

<자료 1>

캐시 데이빗슨(Cathy N. Davidson)은 최근 저서에서, “인터넷이 아이들의 정서개발에 해로울 수 있지는 않을까?”라는 의문보다는 “아이들의 미래를 위한 교육 및 학습 환경은 바람직한가?”에 대한 의문을 가져야 한다고 주장하였다. 데이빗슨이 이 질문에 대해 제시한 대답은 “존재하지 않을 세상에 대한 준비를 우리 학생들에게 계속 시킬 수는 없다”로 간결하게 요약할 수 있다. 디지털의 번성을 마흔이 넘은 어른들이 제대로 누리지 못한다는 이유만으로 그 유용성을 무시하는 일은 결코 일어나지 않아야 한다는 것이다. 우리 학생들에 대한 이러한 형태의 위계적인 억압은 결국 문화전반에 대한 파괴행위나 다름없다.

어른들은 디지털 영상을 만들어보려는 아이들을 훈계하면서 길고 지루한 고전 소설책을 던져주거나 유치한 정치코미디 사이트에 접속하는 아이들의 컴퓨터를 꺼버리면서 감동적인 고전 영화를 보여주려고 한다. 이런 행위는 지금 돌아가고 있는 현실세계에 대해 우리 스스로 눈을 가리고 부정하는 것과 다름없다. 한때는 최고의 가치를 지녔던 먼지 쌓인 고전 소설책이나 아날로그 기기에서 상영되는 영화는 언젠가 다시 그 가치가 부각될 날이 있을지도 모르지만, 지금은 고전문학 호사가나 전통문화 평론가들만이 관심을 가질 작품일 뿐이다. 반면에 디지털 영상이나 정치풍자 웹사이트는 지적 호기심을 불러일으킬 뿐만 아니라, 유익하고 유쾌하기까지 하다는 점을 인정해야 한다. 스마트한 전자책 덕분에 아이들뿐 아니라 가족 모두가 다독을 즐기며 잊었던 독서 취미를 다시 가질 수 있게 되었다.

물리적 공간이라는 교실의 개념 또한 바뀌어야 한다. 모든 기기가 인터넷으로 연결되어 이를 통해 지구 반대편에 있는 자료를 순식간에 불러올 수 있고 교사와 학생이 늘 함께 머무는 가상공간이 주어진다면, 굳이 새벽에 눈발이 날릴 때 통학버스가 올 수 있을지를 걱정해야 할 필요도 없다. 지금보다 한층 진화한 기기들을 통해 교사와 각 학생이 서로의 얼굴을 마주할 수 있는 공간이 주어진다면 지각하는 학생의 문 여는 소리에 모두의 시선과 주의력이 빼앗길 필요가 없을 것이다. 가상교실에서 두 시간의 집중이 열흘 동안의 현실세계 교실에서 배울 수 있는 양을 대체할 수 있다고 이제는 믿어지지 않는가?

Virginia Heffernan, *New York Times*

<자료 2>

Computers and their associated technologies are awesome additions to a culture and are quite capable of altering the way we think. But like all important technologies of the past, there are controversies related to the pros and cons. It is shocking that in the twenty-first century, we can still talk of new technologies as if they were gifts from the gods. Don't we all know what the combustion engine* has done for us and against us? What television is doing for us and against us? At the very least, we need to discuss about what our kids will lose, and what we will lose, if they enter a world in which computer technology is their chief source of motivation, authority, and psychological sustenance**. Will they become more impressed by calculation than human judgment? Will speed of response become, more than ever, a defining quality of intelligence? Is virtual reality a new form of therapy?

Robert Fulghum, in his recent book, elegantly summarized what technology advocates overlooked and left out: share everything, play fair, don't hit people, put things back where you found them, clean up your own mess, and wash your hands before you eat. We have ample evidence that it takes many years of teaching such social values in school before they have been accepted and internalized. That is why it won't do for children to learn in "settings of their own choosing." That is also why schools require children to be in a certain place at a certain time and to follow certain rules, like raising their hands when they wish to speak, not talking when others are talking, not chewing gum, not leaving until the bell rings, and exhibiting patience toward slower learners. This process is called making civilized people. The god of technology does not appear interested in this function of schools. At least, it does not come up much when technology's virtues are only emphasized.

* combustion engine: 연소기관

** sustenance: 영양분

Neil Postman, *Virtual Students, Digital Classroom*

[문제 1] <자료 1>과 <자료 2>의 요지를 각각 서술하십시오. (200자 내외, 100점)

[문제 2] <자료 2>에 근거하여 <자료 1>의 주장이 갖는 한계에 대해 논하십시오. (500자 내외, 210점)

< 뒷면에 계속 >

II. 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

<자료 3>

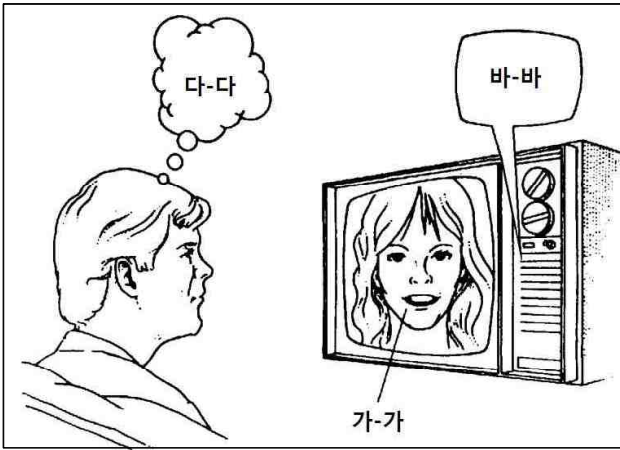
2013년도 (단위: %)		체감 계층		
		고소득층 (0.8)	중산층 (51.8)	저소득층 (47.4)
OECD 기준 계층	고소득층 (30.8)	0.8	22.7	7.4
	중산층 (61.9)	0.0	27.9 <45.1>	34.0 <54.9>
	저소득층 (7.3)	0.0	1.3	6.0

※참고

- 1) < > 안의 수치는 OECD 기준 중산층 중에서 해당 체감 계층의 비중임.
- 2) 각 수치에는 반올림이 적용됨.
- 3) OECD 기준 계층이란 가구원 수를 고려한 가처분소득에 근거하여 분류한 사회경제적 계층으로서 OECD와 한국 통계청이 공식적으로 사용하는 정의임.
- 4) 체감 계층이란 본인이 생각하기에 스스로가 해당 계층에 속한다고 생각하는 계층으로서 주관적 판단에 기초함.

oo경제연구원, 「당신은 중산층입니까?」

<자료 4>



일반적으로 말소리 지각이 청각에 의해서만 이루어진다고 생각하기 쉬우나 실제로 대면해 대화하는 상황에서 말소리 지각은 청각뿐 아니라 시각에 의해서도 많은 영향을 받는다. 사람들은 귀로 듣는 소리만으로는 잘 알 수 없는 조음방법이나 위치에 관한 정보를 눈으로 입 모양을 읽음으로써 파악할 수 있다. 맥거크 효과(McGurk effect)는 사람이 말소리를 지각하는 동안 시각적인 정보와 청각적인 정보를 어떻게 통합하는지를 잘 보여주는 예이다. 맥거크 효과는 시각정보와 청각정보가 서로 불일치되는 조음위치 정보를 주는 자극이 제시될 때 발생한다. 예컨대, 청각적으로 “바”인 소리가 시각적인 입모양이 “가”인 동영상에 더빙된 자극을 보고 들을 때 “다”로 지각된다. 이러한 맥거크 효과는 시각적인 조음위치 정보가 자동적으로 말소리 처리에 통합됨을 시사하고 있다. 맥거크 효과는 서구 문화에서는 강력한 효과가 있으나, 미국인들에 비해 시각적인 영향을 덜 받는 중국인과 일본인의 경우 그 효과가 상대적으로 약하다는 보고가 있다. 한국인의 경우에도 중국인, 일본인과 마찬가지로 미국인에 비해 그 효과가 상대적으로 적게 나왔다. 이 결과는 말소리 지각이 문화적인 영향을 받을 수 있음을 시사해 준다.

최양규, 「조음위치에 관한 시각정보가 말소리 지각에 미치는 영향」

<자료 5>

세상에 만족이 있느냐 인생에게 만족이 있느냐
있다면 나에게도 있으리라

세상에 만족이 있기는 있지만은 사람의 앞에만 있다
거리는 사람의 팔 길이와 같고 속력은 사람의 걸음과 비례가 된다
만족은 잡으려야 잡을 수도 없고 버리려야 버릴 수도 없다

만족을 얻고 보면 얻은 것은 불만족이요 만족은 의연히 앞에 있다
만족은 우자(愚者)나 성자(聖者)의 주관적 소유가 아니면 약자의 기대뿐이다
만족은 언제든지 인생과 수적* 평행(曁的平行)이다
나는 차라리 발꿈치를 돌려서 만족의 목은 자취를 밟을까 하노라

아아, 나는 만족을 얻었노라
아지랭이 같은 꿈과 금실 같은 환상이 넘 계신 꽃동산에 둘릴 때에 아아, 나는 만족을 얻었노라

* 수적(曁的): 마주 서 있는

한용운, 「만족」

[문제 3] <자료 3>과 <자료 4>를 ‘객관적 현상과 주관적 판단의 불일치’라는 측면에서
비교·분석하시오. (400자 내외, 180점)

[문제 4] <자료 5>에 나타난 ‘화자의 태도’를 바탕으로 <자료 3>의 현상을 해석·추론하시오. (500자 내
외, 210점)