

『2015학년도 수시모집 논술전형』

논술고사

기출문제, 출제의도 및 해설

2014. 11. 23(일) 오후



한국외국어대학교
HANKUK UNIVERSITY OF FOREIGN STUDIES

논 술 고 사

한국외국어대학교

고사장번호() 지원모집단위() 수험번호() 성명()

<유 의 사 항>

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 보여주고자 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: 자양분

Neil Postman, *Virtual Students, Digital Classroom*

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

[문제 2] <자료 2>에 근거하여 <자료 1>의 주장이 갖는 한계에 대해 논하시오. (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(豎的平行)이다
나는 차라리 발꿈치를 돌려서 만족의 묵은 자취를 밟을까 하노라

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

* 수적(豎的): 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)

2015학년도 수시모집 논술고사 출제 의도 및 해설

<2014. 11. 23(일), 오후 14:00 ~ 16:00>

1. 출제 의도

한국외국어대학교 2015학년도 논술고사(동양어대학, 일본어대학, 글로벌캠퍼스 해당모집단위)는 다음과 같은 점을 전제로 실시되었다. 첫째, 한국 중등학교의 교과과정을 준수하여 공교육 정상화에 기여한다. 둘째, 한국외국어대학교의 교육이념에 맞는 인재를 선발한다.

문제는 4개가 출제되는데 I 과 II로 이루어진다. I 은 두 개의 자료로 구성되는데 이를 통해 문제1과 문제2가 주어진다. 문제1은 200자 내외로 자료1과 자료2의 요지를 각각 서술하는 것이다. 자료1은 인터넷/디지털의 발전과 보편화/효용성을 중시하고 옹호하는 입장을 드러내고, 자료2는 학생들에게 기계/디지털을 통한 편의정보다는 인간성, 사회성 등을 교육해야 한다는 입장을 보인다. 이 문제는 학문 탐구를 하는데 필수적인 기초자료의 요지 파악과 요약 능력을 측정하려는 것이다.

문제2는 자료2에 근거하여 자료1의 주장이 갖는 한계를 논하는 것이다. 곧 자녀/학생들을 교육하는데 있어 인간성, 사회성을 함양하는 것이 중요하다는 측면에서 디지털 매체들이 가지는 효용성의 한계를 논해야 한다. 이 문제는 두 개의 자료를 각각 적절하게 이해/파악한 후 주어진 발문에 따라 상관성을 적절하게 논해야 한다. 자료2는 영문으로 주어졌다. 영문 자료를 제시한 것은 지식과 정보가 유례없이 빠르게 유통되는 시대 변화를 감안한 것이다. 지구촌 시대에 부합하는 글로벌 인재를 양성하는 것을 목표로 하는 한국외국어대학교의 교육정신을 감안할 때 영어 실력은 학생 선발의 기본 요건 중 하나이다.

II는 3개의 자료로 이루어지고 이를 통해 문제3과 문제4가 주어진다. 자료3은 고소득층, 중산층, 저소득층 분포를 OECD 기준 계층과 체감 계층으로 제시한 것이다. 자료4는 조음위치에 시각정보가 말소리 지각에 미치는 영향을 보여준다. 자료5는 한용운의 시작품으로 만족을 추구하는 것이 그것의 속성 상 성취될 수 없음을 인식하고 현재와 과거를 긍정/만족하는 내용이다.

문제3은 자료3과 자료4를 객관적 현상과 주관적 판단의 불일치라는 측면에서 비교·분석하는 것이다. 자료3의 OECD 기준을 객관적 지표라고 할 때 그와 비교한 체감 계층에는 다소 주관적 요소가 작용했음을 알 수 있다. 자료4에서도 텔레비전의 화면을 보면서 인지한 입모양과 스피커에서 실제로 나오는 음성을 다르게 인식하고 조합하여 다르게 발음하는 상황을 보여준다. 이러한 측면들을 분석하여 제시해야 하는데 이 문제는 주어진 두 개의 자료를 적절하게 이해/분석/비교하는 능력을 측정하려는 것이다.

문제4는 자료5에 나타난 화자의 태도를 바탕으로 자료3의 현상을 해석하고 추론하는 것이다. 자료5에 나타난 화자의 태도는 인생에 대한 주관적인 판단을 반영하고 있는데 그것은 자신의 현재와 과거를 긍정/만족하는 것이다. 따라서 자료3에서 객관적 지표라고 할 수 있는 OECD 기준 대비 주관적인 판단인 체감 계층에서 긍정/만족하는 분류군을 찾아 해석하고 추론해야 한다. 이 문제는 주어진 자료들을 적절하게 이해하고 주어진 문제의 관점에서 적용하고 추론하는 것이다.

이상의 4문제는 각각 다음의 의도로 출제되었다고 할 수 있다. I 의 문제1과 문제2는 요지 요약, 자료에 제시된 특정한 논점에서 다른 자료의 문제점을 논하는 것으로 요약 능력과 제한적인 논술 능력을 측정하려는 것이다. II의 문제3과 문제4는 두 이질적인 자료를 특정한 논점에서 비교·분석하기, 제시된 몇 개의 요건들을 충족하며 적용하고 추론하기를 통해 비교할 수 있는 종합적인 적용과 추론 능력, 그것을 뒷받침하는 근거 제시 능력을 측정하고자 하였다.

2. 해설

가. 자료 출전

논술고사에 활용된 국문과 영문 자료는 독립된 저작물에서 추출하기보다는 원저에서 관련 내용을 추출한 다음 이를 출제의도에 맞게 가공하여 사용하였다. 국문 자료는 다양한 저작물 가운데 필요한 내용을 추출하여 그대로 사용하거나 이해하기 쉽도록 운문하여 사용하였다. 논술고사에 활용된 <자료>의 출전은 다음과 같다.

<자료 1>

출처: Virginia Heffernan, *New York Times*(2011. 08. 07)을 바탕으로 작성

<자료 2>

출처: Neil Postman, *Virtual Students, Digital Classman*을 바탕으로 작성

<자료 3>

출처: oo경제연구원, 「당신은 중산층입니까?」

<자료 4>

출처: 최양규, 「조음위치에 관한 시각정보가 말소리 지각에 미치는 영향」

<자료 5>

출처: 한용운, 「만족」

나. 각 자료 요지

<자료 1>

<자료 1>에서는 디지털 문화에 익숙한 학생들을 위해 교육 환경이 바뀌어야 하고, 신기술을 적극적으로 도입해야 함을 주장한다. 교실도 디지털 가상공간의 혁신적인 개념을 도입하여 효율과 속도에 부응해야 함을 강조한다.

<자료 2>

<자료 2>에서는 신기술의 무조건적인 도입을 경계하고, 근본적인 인간성의 확립에 바탕을 둔 사회적 가치를 교육시킬 수 있는 학교의 역할을 강조한다.

<자료 3>

<자료 3>은 소득기준 OECD 계층과 설문에서 나타난 체감 계층의 불일치가 크다는 것을 보여주고 있다. 전체 고소득층의 0.8%만이 스스로 고소득층이라 생각하고, 나머지 22.7%와 7.4%는 각각 중산층, 저소득층으로 생각한다. 공식 중산층과 체감 중산층의 괴리는 더욱 심각하다. OECD 기준 중산층

에서 스스로를 중산층이라 생각하는 경우는 45.1%에 불과하며, 나머지 55%는 자신을 저소득층이라 여긴다. 반면, OECD 기준 저소득층 7.3% 중 17.8%(전체의 1.3%)는 스스로 중산층이라 여긴다. <자료 3>은 객관적인 소득분류와 주관적 체감 사이에 괴리가 존재함을 보여주는 것으로, 이는 각 경제적 계층의 상대적 박탈감, 사회경제적 지위에 대한 불만족도 때문이다. 또 다른 이유로는 OECD는 소득수준만으로 계층을 정의한 반면, 국민들은 소득 수준뿐만 아니라 자산 수준, 삶의 질, 사회적 기여와 시민 의식 등 다양한 요소를 고려하여 계층을 정의하기 때문이다.

<자료 4>

언어사용자는 말소리를 지각하는 과정에서 청각에만 의존하는 것이 아니라, 입모양과 같은 시각 정보도 종합적으로 활용한다. 맥거크 효과(McGurk effect)는 바로 이와 같은 말소리 지각의 특성을 활용해 시각정보와 청각정보의 불일치 현상을 조명하고, 이 과정에서 말소리 지각의 주관적 해석을 다루었다.

<자료 5>

자료 5는 한용운의 시작품인「만족」인데, 시적 화자는 세상과 인생에 만족이 있는지를 묻고 있다. 그러면서 만족이라는 것이 부단히 추구되는 성격의 것이어서 늘 자신과 일정한 거리를 두고 앞에 높임으로 결코 충족될 수 없는 것이라고 한다. 화자의 결론은 만족이라는 것이 어리석은 이나 성인의 주관적인 것이거나 약자의 기대일 뿐이라는 것이다. 결국 화자는 만족을 얻으려는 것이 쉽지 않음을 인식하고 차라리 현재와 과거를 긍정/만족하려는 태도를 보인다. 그리고 넷 째 연에서는 (주관적인 또는 깨우침으로서의) 만족을 얻었다고 한다.

다. 내용적 측면

- ① 한국외대의 키워드인 국제(international studies), 문화(cultural studies), 언어(language studies) 연구를 내용요소를 바탕으로 고등학교 학생들이 충분히 이해할 수 있는 인문과학과 사회과학의 지문을 활용하였다.
- ② 한국외대의 통합논술 교육의 목표인 1. 통합적 통찰 능력 및 인식 능력의 함양, 2. 통합적 비판 능력과 판단 능력 고양, 3. 전문인으로서 적합한 통합적 탐구 능력과 통합적 적성 개발, 4. 올바른 가치관 정립, 5. 정보화 시대의 통합적 정보 취득 역량 함양, 6. 논리적이면서도 창의적인 표현 능력 개발의 취지를 고려하여 자료를 선정하였다.
- ③ 고등학교 교과서에서 다루고 있는 주제들을 적극적으로 활용하였다.
- ④ 제시문은 개념과 쟁점을 도출할 수 있는 지문을 활용하였다..
- ⑤ 고등학교 교육과정의 수준을 충분히 고려하여 학생들이 이해하기 쉽도록 내용을 구성하였다.
- ⑥ 실험결과, 비평, 개념 적용 사례의 다양한 범주의 내용과 도표를 활용할 수 있도록 자료를 구성하였다.
- ⑦ 기본적인 학습 역량에 주안점을 두어 앞의 두 문제에서는 요지 파악, 비판 평가를, 뒤의 두 문제에서는 비교분석, 적용 및 추론능력을 물을 수 있는 자료를 제시하였다.

라. 형식적 측면

- ① Part.1에서는 국문, 영문 자료 하나씩으로 구성하고, Part. 2에서는 국문 자료 세 개로 지문을 구성한다.
- ② 첫 번째 문항은 요지를 서술하도록 하였다.
- ③ 두 번째 문항은 비판 능력을 평가하기 위해 <자료 2>의 관점에서 <자료 1>의 주장이 갖는 한계를 논하도록 출제하였다.
- ④ 세 번째 문항은 <자료 3>과 <자료 4>의 비교 대상을 제시하여 내용을 확인할 수 있는 분석능력을 평가하는 문항으로 출제하였다.
- ⑤ 네 번째 문항은 표나 그래프 자료에 대해 적용, 추론할 수 있는 문항으로 출제하였다.