

제 3 교시

논술

성명		수험 번호							
----	--	-------	--	--	--	--	--	--	--

1. <보기>의 쟁점에 대하여 두 규칙을 모두 적용하여 찬성 또는 반대 중 하나의 입장을 밝히시오. 단, 두 규칙을 적용할 때 모두 합하여 3~4개의 자료를 판단 근거로 활용하시오. [자료의 출처를 ‘자료 ①’, ‘자료 ②’와 같은 방식으로 명시할 것] (900~1200자, 40점)

<보기>

최근 가상현실(Virtual Reality: VR)을 구현하는 상호작용 매체에 대한 규제가 쟁점으로 부각되고 있다. 이는 VR 매체가 긍정적인 면과 부정적인 면을 동시에 갖고 있기 때문이다. VR 매체 활용 산업은 부가가치가 크고, VR 매체가 모의 조종 훈련이나 모의 올림픽 경기 대비 훈련에 매우 유용하다는 점을 고려할 때 관련 산업을 육성할 필요가 있다는 의견이 있다. 한편, 사회 일각에서 청소년을 포함한 VR 매체 이용자의 매체 중독, 현실과 가상의 혼동 등 부작용에 대한 우려도 제기된다.

<규칙>

○ 규칙 1: 정부는 폭력이나 위법한 행위를 단순히 옹호하는 표현을 규제할 수 없다. 단, 어떤 표현이 불법적 행동을 즉각적으로 야기할 것을 의도하고, 실제로 그 의도가 실현될 개연성이 있는 경우에는 예외적으로 규제할 수 있다.

○ 규칙 2: 기술적 진보가 표현 매체의 특성에 근본적 변화를 가져오는 경우에는 새로운 매체에 대한 규제가 필요하다.

<자료>

① 상호작용 매체를 포함한 다양한 표현 매체의 이용 동기는 사회환경 학습 및 감시 동기, 사회관계 통제 동기, 오락 및 여가 추구 동기, 자기 현시 및 표현 동기 등으로 파악되었는데, 이는 피트만 등이 제시했던 매체에 대한 전통적인 이용 동기, 즉 자아 실현 동기, 통제 동기 및 사회적 동기 등과 크게 다르지 않다.

② 기존의 영화나 인쇄 매체의 이용자에 대해서는 물리적 접근을 차단하는 기술로 특정한 매체에 대한 접근을 제한할 수 있다. 그러나 사이버 네트워킹을 통해 폭력적이고 음란한 가상세계를 구현하는 VR 매체에 대한 접근 수단이 다양하여 물리적·기술적으로 완전히 차단하는 것은 매우 어렵거나 비현실적이다.

③ 범죄 원인에 관한 보도에 따르면, 폭력적이고 잔인한 범죄를 저지른 사람 중에는 폭력성이 강한 미디어 콘텐츠를 반복적으로 이용한 경우가 많았다. 특히 VR 매체 콘텐츠 제작자가 제공한 폭력적인 콘텐츠를 청소년과 같은 감수성이 큰 이용자가 사용하는 경우, 폭력적이고 잔인한 행위를 현실화할 가능성이 더욱 커질 것이라고 보도하였다.

④ 상호작용 매체의 영향에 대한 양적인 연구 조사 결과는 VR 매체가 사람에 따라 매우 다른 영향을 미친다는 점을 보여준다. 그런데 그러한 영향에 의해 개인이 더 공격적으로 된다고나 현실과 게임 상황을 혼동하는지에 대해서는 확실한 판단 근거를 제시하지 못한다.

⑤ 인지 기능 향상과 관련한 연구에 따르면 고전적 비디오 게임은 인지 기능에 영향을 주며, 특히 지각 과정에 영향을 준다. 인지심리학자 드류는 61~78세의 노인 13명에게 「Crystal Castles」이라는 게임을 매주 1시간씩 두 달 동안 하게 하고 인지 검사를 시행한 결과, 게임 후 노인들의 인지 기능이 향상되었다고 보고하였다.

⑥ 미디어 연구자 거슨은 VR 매체 게임의 특성을 ‘완전하게 몰입되는 환상 경험’으로 묘사한다. 이러한 특성은 실시간 상호작용성과 가상공간의 현실감을 극대화하여 실제 상황과 게임의 차이를 분간하지 못하게 하며, 궁극적으로 게임을 하고 있다는 것을 잊고 현실세계와 가상세계의 구분을 불가능하게 한다.

2. <사례>의 A섬 해안 주민이 직면하고 있는 가장 중요한 문제점을 밝히고, 그것이 왜 가장 중요한지 설명한 다음, 문제점을 해결할 수 있는 방안을 <조건>에 맞추어 제시하시오. (1300~1600자, 60점)

—<조건>—

- <제시문>의 세 입장을 검토하고 그중 하나의 입장을 중심으로 해결 방안의 타당성에 대해 논증할 것.

—<사례>—

A섬의 주민은 해안과 내륙으로 나뉘어 살고 있다. 해안 주민은 어로 활동을 하며, 내륙 주민은 감자를 재배한다. 해안 주민은 어선들을 공동으로 소유하였다. 어선을 이용한 어로 작업에서 얻은 어획물은 동등하게 분배되었지만, 어로 작업에 참여하지 않은 주민에게는 어획물을 분배하지 않았다. 해안 주민은 이런 관행을 통해 경제 생활의 질서를 유지했다.

세월이 지남에 따라 공동 소유 어선은 노후하여 사용할 수 없게 되었고, 그 사이에 내륙 주민과 거래를 통해 부를 축적한 해안 주민은 개별적으로 선박을 제작하였다. 그리하여 해안 주민은 어선 소유자와 어선을 소유하지 않은 자로 계층이 분화되었다. 양자는 일종의 어로 작업을 구성하여 공동으로 작업하고, 작업을 완료한 후에는 어선 소유자가 주도하여 조원에게 어획물을 분배하였다. 그리고 어로 작업에 참여하지 않은 주민에게는 여전히 어획물을 분배하지 않았다. 그러나 이런 상황이 지속되면서 어선을 소유하지 않은 자들의 생계가 점점 어려워졌다. 이를 안타깝게 생각한 섬의 원로들은 해안 주민 모두가 모이는 회의를 개최하여 이 어려움을 극복하자고 제안하였다. 하지만 어선을 소유하지 않은 자들이 어선 소유자의 눈치를 보게 되어, 회의는 적절한 결론을 내지 못하고 표류하고 있다.

—<제시문>—

(가) 내면적인 입장에서 볼 때 가장 도덕적인 행위는 이타적 동기에서 나온 것이다. 외적인 관찰자는 이기주의에서 선을 찾을지 모른다. 이런 사람은 인간 본성에 비추어 이기주의가 더 자연스러운 것이고 사회에서도 이기주의가 필요하다고 판단할 것이다. 하지만 행위 주체의 입장에서는 이타성이 도덕의 최고 기준이어야 함에 변함이 없다. 왜냐하면 행위 주체만이 사회적으로 승인받은 행위조차 이기심에 의해 얼마나 타락하게 되는지를 잘 알기 때문이다. 다른 한편으로 사회는 이타심보다 정의를 최고의 도덕적 이념으로 삼는다. 사회의 목적은 모든 사람들에게 균등한 기회를 부여하는 것이다. 만일 이런 평등과 정의가 이웃의 권익을 침해하는 사람들의 이기심을 억제함으로써만 달성될 수 있다면 사회는 이기심에 대한 제재를 승인할 수밖에 없다.

(나) 그리스어 이소노미아(isonomia)라는 용어는 법 영역 내에서의 평등을 의미하며, 이는 단순히 조건의 평등이 아니라 공동체를 구성하는 시민들의 평등이었다. 이소노미아가 평등을 보장한 것은 모든 인간이 평등하게 태어나거나 창조되어서가 아니라 도리어 본질적으로 평등하지 않으므로 법(nomos)을 통해 자신들을 평등하게 만들어 주는 인위적인 제도, 즉 폴리스가 필요했기 때문이었다. 평등은 이와 같이 특별한 정치 영역에만 존재했다. 사람

들은 이 영역에서 사적 인간이 아니라 공적 시민으로서 서로를 만났다. 폴리스의 이소노미아, 즉 폴리스의 평등은 폴리스의 속성이었지, 사람들의 속성은 아니었다. 당시 사람들은 출생이 아니라 시민권을 통해 평등을 획득했다. 이 평등은 자연이 주거나 스스로 확대된 것이 아니었다. 반대로 관습적이고 인위적인 것, 즉 인간적 노력의 산물이며 인위적 세계의 특성이었다.

(다) 인간은 배척을 무엇보다 두려워한다. 집단 안에서 자기 자리를 확인하고 존재감을 한껏 누릴 때 가장 보편적인 기쁨과 만족을 느낀다. 우리는 도덕적 이상에 따라 타인을 돌보기도 하고 무기를 손에 들기도 한다. 인간은 기본적으로 타인을 모방하는 존재이다. 우리는 늘 교제에 목말라 있고 타인의 욕구에 민감하게 반응한다. 우리가 추구하는 소속감, 지식, 안정감에 대한 최종 답변이 사회가 아니라면, 이처럼 보편적이고 공유된 방식으로 타인들과 어울려 살아가지는 못할 것이다. ‘내가 옳다고 생각하는 것’이 항상 ‘나한테 유리한 것’과 동일하지는 않다. 왜냐하면 ‘내가 옳다고 생각하는 것’은 나에게 중요하고 가까운 이들의 생각을 반영하여 구성될 것이기 때문이다. 법과 질서에 대한 존중은 이런 여러 가지 개인적 경험, 특히 다양한 집단에 참여한 경험에 의해 더 넓은 시각으로 확장된다.

* 확인 사항

- 문제지와 답안지의 해당란에 필요한 내용을 정확하게 기재하고 표기했는지 확인하십시오.
- 답안의 분량 미달과 분량 초과는 같은 기준으로 감점됩니다.