

숭실대논술

인문계

목차

2026학년도 인문계열	3
문제 1	3
문제 2	6
2025학년도 인문계열	8
문제 1	8
문제 2	13
2024학년도 인문계열	15
문제 1	15
문제 2	19

2026학년도 인문계열

문제 1

<보기> 글에 나타난 ‘포장’의 역할이 소비주의 시대를 살아가는 인간의 삶에 미칠 수 있는 영향을 제시문 [가], [나], [다]를 모두 활용하여 논하시오. (950 ± 150자, 60점)

< 보기 >

쇼핑카트를 미는 순간 세상이 바뀐다. 자동문이 열리고 우리는 감정과 취향이 전투적으로 활성화되는 검투장에 들어서게 된다. 그리고는 새삼 생각한다. 난 주어진 역할을 잘하고 있는가? 난 인생에서 근사한 것을 즐기고 있는가? 지금 내 인생은 내가 바라는 인생인가?

현대인의 삶에서 슈퍼마켓만큼 강렬한 시각적 경험과 팔고야 말겠다는 일념으로 무수한 상품을 제공하는 곳은 없다. 마라케슈, 캘커타, 혹은 홍콩의 전통시장이 유명해도 슈퍼마켓 앞에서는 어림없다. 물론 슈퍼마켓과 전통시장은 여러모로 다르다. 청각적 경험이 다르고, 후각적 경험이 다르다. 먹는다는 행위와 관련한 삶과 죽음의 문제가 표현되는 방식도 다르다. 전통시장에서는 채소가 뿌리와 줄기가 온전한 상태로, 고기는 갈고리에 걸린 가축의 사체에서 베어져 팔린다. 슈퍼마켓의 먹거리들은 다른 데서 가공되거나 적어도 눈에 띄지 않는 곳에서 손질된다. 그러나 전통시장과 슈퍼마켓의 근본적인 차이점이 있다. 현대적인 소매점에서는 상품이 그것을 판매하는 특정한 사람의 개성과 철저히 분리되어 있다. 슈퍼마켓은 판매 속도를 저하하는 사회적 교류의 가능성을 철저히 제거한다. 사람 대신 그 빈 공간을 채우는 것은 포장이다.

현대 생활에서 포장으로부터 탈출하는 것은 불가능하다. 포장은 어디에나 있으나 눈에 잘 띄지 않는다. 포장은 개탄과 무시의 대상이기도 하다. 깨어 있는 동안 우리의 시야 속에는 하나 혹은 그 이상의 포장이 존재한다. 포장은 사람들의 반응을 유도하도록 설계된 것이지만 너무도 두루 퍼져있는 까닭에 대개는 우리의 의식적인 주의를 끌지 못한다. 일단 쇼핑카트를 밀기 시작하면 장소의 성격은 그리 중요하지 않다. 중요한 건 우리가 포장들 사이에 있게 된다는 사실이다. 포장에 함축된 의도는 여러 가지다. 쇼핑객의 감정을 매혹하고, 기발한 디자인으로 상품의 쓸모를 부각하고, 소비자가 구매하려는 대상에 관한 정보를 전달하는 것이다. 하지만 역사적 측면에서 포장의 두드러진 공헌은 대규모 유통과 판매를 가능하게 함으로써 사람들이 구매하는 상품의 수와 다양성을 크게 늘렸다는 점이다. 이제 포장이 없는 세상은 상상할 수 없다.

제조업체의 입장에서 포장은 판촉 활동의 결정적인 최종 성과물이다. 정교한 포장은 구매 결정에 필요한 신뢰를 형성하는 주요 수단 중 하나다. 포장은 그 자체로는 본래 별 특징이 없는 물품이나 제품에 강력한 이미지를 부여하기도 한다. 대개 소비자는 화려하고 다채로운 광고를 통해 곧 다가올 쇼핑 경험에 대한 기대를 품게 된다. 하지만 최종적으로 소비자를 설득하고, 구매 결정을 마무리 짓고, 쇼핑카트 안에 들어앉은 것은 포장이다. 광고가 소비자를 유혹에 빠지게 한다면, 포장은 유혹 그 자체다. 물건이 상품이 되게 하는 것은 대개 포장이다.

포장이 생산자나 판매자에게만 유용한 것은 아니다. 포장은 쇼핑객의 구매 결정을 단순화하고 신속하게 하는 실질적인 수단이다. 포장은 약속하고 예측하게 한다. 소비자가 포장에 대해 깊이 생각하지 않는 이유 중 하나는 그렇게 할 필요가 없기 때문이다. 익숙한 포장 속에 들어있는 갖가지 상품들이 때때로 ‘새로운’ 혹은 ‘더 좋아진’이라는 문구와 함께 홍보되지만, 실제로 그 내용물이 크게 변하는 경우는 드물다.

<제시문>

[가]

컴퓨터게임에는 넘치는 마력이 있다. 사회적 제약이 많은 청소년들에게 사이버 공간은 억압이 최대한 배제된 자유의 세계다. 이 공간에서는 실세계에서 불가능한 다수의 분신과 다중 역할의 폭발적 창조와 놀이가 가능하다. 현실 세계에서 실존인물 홍길동은 하나의 실물로 응고되어 있지만 사이버 세계로 들어오는 순간 그는 다수의 ‘아바타’로 변신하고 실세계에서는 꿈도 꾸지 못했던 ‘페르소나(가면을 쓴 인격)’가 되어 색다른

역할을 수행할 수 있다. 이 페르소나들에게 성, 나이, 인종, 계급, 층성 집단, 직업 등 실세계의 구분 범주들은 더 이상 넘을 수 없는 경계가 아니다. 성장기 아이들에게 이런 변신, 이동, 다중 역할의 경험은 마술적 스텔로 가득하다. 다수 이용자가 참여하는 다중 역할놀이 같은 게임의 경우 아이들은 그 만들어진 사이버 공동체 안에서 자신이 바라던 인물이 되어 그가 원했던 역할을 수행한다. 거기에는 ‘불가능’이 없어 보인다.

[나]

우리의 몸은 에너지의 근원이고, 활동적이며, 성적인 능력을 갖고 있다. 그것이 육체의 실질적인 가치다. 그런데 사람들은 몸의 실질적인 가치를 무시한 채 아름다운 몸, 욕망하는 몸, 즐기는 몸만을 강조한다. 그리하여 우리의 몸은 건장한 몸매와 미모 그리고 에로티즘을 지향한다. 이렇게 재발견된 자신의 몸에 스스로도 취되는 동안 몸은 하나의 사물로 간주되며, 사물이 된 육체에서는 경제적 수익성이 발생한다. 결국 몸의 사용가치는 사라지고 기능적인 교환가치만 남았다. 건강하고 아름다운 몸매는 비싼 값에 팔리는 고가의 재화가 되었다.

현대인들에게 몸은 얼마든지 조작할 수 있는 자기 결정의 대상이다. 뛰어난 몸매를 통해 부와 인기를 거머쥐는 연예인들의 예가 증명하듯 돈도 벌고 권력도 얻을 수 있는 수단이다. 그러나 이러한 현실은 몸을 가꿀 여유가 없는 보통 사람들에게는 심리적 압박이다. 외모가 개인 간 우열과 인생의 성패를 가르는 기준이라고 믿으며 외모에 집착하는 탓에 외모가 받쳐 주지 않으면 아무리 학점이 좋아도 취업이 되지 않는다고 젊은이들은 호소한다. 외모도 경쟁력이라는 인식이 생겨났고, 면접 때 좋은 인상을 주기 위한 ‘취업성형’까지 등장했다. 육체는 재화 중에서도 가장 아름다운 사물이며, 가장 귀중한 교환물이다. 이제 육체는 한 개인이 가진 자본, 재화 그리고 경제적 의미에서의 생산수단이 되었다. 아름다운 용모와 멋진 몸매는 마치 ‘위세상품’인 양 그것을 소유한 사람의 신분을 높여 준다.

[다]

“한국 시장이 마케팅의 시험 무대로 떠오르고 있다”는 기사를 읽었다. 우리의 소비자들이 유행에 민감하고 특히 고급 소비재를 수용하는 속도가 빨라서 한국 시장에서 먼저 제품에 대한 반응을 타진한 뒤 세계 시장의 문을 두드리는 사례가 늘어가고 있다는 것이다. 세계의 소비 시장에서 적지 않은 자리를 우리가 주도하고 있다는 사실은 마음을 따뜻하게 한다. 그러나 단 한순간 단 한 걸음이라도 남에게 뒤처질세라 허둥지둥 달려가는 우리의 가쁜 숨소리를 또 여기서도 듣는 것 같아 반드시 기쁜 것만은 아니다.

한국이 특별히 유행에 민감한 나라라는 것은 모든 것이 가장 빨리 낡아버리는 나라가 바로 이 나라라는 뜻도 된다. 어제 빛났던 물건이 오늘 낡은 버전이 되어버리며, 내일 내리게 될 구매 결정이 모레는 벌써 성급한 판단이었던 것으로 증명된다. 결혼을 하면서 그렇게 요란을 떨며 장만했던 가구와 전자 제품들은 손때가 묻기도 전에 돈을 들여 처리해야 할 쓰레기 더미로 전락하고, 10년을 살았던 아파트도 거기 쌓인 추억이 없다. 심지어는 주소를 기억하기조차 어렵다. 마음속에 쌓인 기억이 없고 사물들 속에도 쌓아둔 시간이 없으니, 우리는 날마다 세상을 처음 사는 사람들처럼 살아간다. 오직 앞이 있을 뿐 뒤가 없다. 인간은 재물만 저축하는 것이 아니라 시간도 저축한다. 그날의 기억밖에 없는 삶은 그날 벌어들인 그날 먹는 삶보다 더 슬프다.

이 슬픔이 유행을 부른다. 사람의 마음속에 세상과 교섭해온 흔적이 남지 않고, 삶이 진정한 기억으로 그 일관성을 얻지 못하면, 이 삶을 왜 사는지조차 알 수 없게 된다. 삶이 그 내부에서 의미를 만들어내지 못하면 밖에서 생산된 기호로 그것을 대신할 수밖에 없다. 가지가지 유행이 밖에서 생산된 바로 그 기호다. 밖에서 기호를 구해 의미의 자리를 메울 때 우리는 항상 다른 사람의 눈치를 보아야 한다. 밖의 기호 속에는 스스로 확신할 수 있는 진정한 기준이 없기 때문이다. 그래서 유행의 문화는 열등감의 문화와 가장 가까운 자리에 놓인다.

■ 예시 답안

(공백 포함 1,048자)

현대 사회에서 살아간다는 것은 슈퍼마켓에 들어서는 것과 같다. 포장으로 인해 우리가 구매하는 평범한 물건들이 유혹하는 상품이 되고 대규모 유통과 판매가 가능하게 되었다. 포장 행위는 생산자나 판매자에게 소비자의 구매 결정에 필요한 신뢰를 주는 수단이자, 소비자에게는 구매 결정을 신속하게 하는 효율적인 수단이다. 그러한 매개체로서 포장은 사회적 교류의 가능성을 배제하여 판매 속도를 높이는 장점이 있지만 소비자가 자신이 구매하는 물건에 대해 깊이 생각하지 않은 채 무의식적으로 반응하게 하는 단점이 있다. 소비자는 자신이 구매하는 물건의 실질적인 내용보다 포장이 유혹하는 문구에 따라 소비하는 것이다.

현대 소비사회에서 포장은 현실 세계에서뿐만 아니라 가상 세계에서조차 작동한다. 컴퓨터 게임에서 멋진 아바타로 변신하고 현실 세계에서 불가능한 ‘페르소나’가 되어 현실의 자신이 아닌 자신이 원하는 역할로 포장할 수 있다. 현실 세계에서 꿈도 꾸지 못할 존재가 되어 가상 세계에서 자유롭게 즐길 수 있다는 것은 현실의 어떤 놀이보다 강력한 매력이 있다.

그러나 현실 세계에서 상품에 적용되는 포장 행위가 인간에게 적용될 때 인간이 사물화되는 문제를 지닌다. 현대인들이 자신의 몸을 있는 그대로 소중히 여기기보다 돈을 벌고 권력을 얻는 생산수단으로 여길 때 외모는 개인을 평가하고 인생의 성패를 가르는 기준이 된다. 사람들은 몸을 가꾸는 데에 많은 자원을 투자하며 그럴 경제적 여력이 없는 사람들은 상대적 박탈감에 시달린다.

한국은 국제 소비 시장에서 마케팅의 시험 대상이 되고 있다. 이는 한국 사람들이 세계에서 가장 유행에 민감하다는 것이고, 포장의 유혹에 무의식적으로 반응하는 정도가 가장 빠르다는 의미이다. 빠른 속도로 경쟁하듯 소비하는 문화에서는 “마음속에 쌓인 기억이 없고, 사물들 속에도 쌓아둔 시간이 없으니” 마음은 공허하다. 시장에서 생산된 값비싼 기호로 텅 빈 삶을 채우려 하지만 자기 내면에서 스스로 쌓은 기준이 없기에 아무리 소비해도 열등감에서 헤어날 수 없다. 포장은 시장의 효율적인 수단이지만 인간에게 적용될 때 인간을 상품화시키고 삶의 허무를 야기한다.

■ 채점 기준

점수	채점 기준
8~10점	‘포장’의 역할, 인간의 상품화, 포장과 가상세계와의 관계에 대한 이해를 논리적으로 균형감 있게 배치하면서 설득력 있게 논한 경우
6~7점	‘포장’의 역할, 인간의 상품화, 포장과 가상세계와의 관계에 대한 이해를 단순 요약을 넘어 핵심 개념을 드러냈으나 그것의 유기적 연결성은 다소 미흡한 경우
4~5점	제시문에 대한 이해가 부족하고 제시문을 기능적으로 요약한 경우
1~3점	답안 분량을 현저히 채우지 못한 경우
0점	백지 제출 혹은 제시문과 관계없는 내용을 쓴 경우

※ 글쓰기 능력이 뛰어난 답안의 경우 1점 가점 부여 가능

문제 2

오늘날 민주주의 사회는 다수결 원칙을 일반적인 의사결정 방식으로 채택하고 있다. 그 이유를 아래에 제시된 두 가지 의사결정 형태를 논박하는 방식으로 설명하시오. (650 ± 100자, 40점)

<제시문>

오늘날 민주주의는 자유와 평등의 원리를 가장 잘 구현하는 정치체제로 알려져 있다. 의사결정 과정에서 공동체의 다수가 원하는 방안을 선택하는 다수결 원칙은 민주주의의 작동과정에서 핵심적인 위치를 차지한다. 의회에서의 표결이나 대통령 선거부터 학생회장 선거에 이르기까지 다수결은 널리 활용된다. 그러나 이와 다른 의사결정 방식도 존재한다.

첫 번째 방식은 만장일치에 의한 의사결정이다. 만장일치를 선호하는 사람들은 다수결에 의해 도출된 결과가 소수의 이익을 침해할 수 있음을 지적한다. 사회에는 다양한 가치와 이해관계가 존재하기 때문에 의사결정 과정에서 충돌이 발생할 수 있다. 그러나 다수결 원칙은 다수의 의견에 절대적 권위를 부여하므로 소수는 다수의 결정에 따를 수밖에 없다. 따라서 다수결에 기초한 공동체의 의사결정은 소수 의견을 가진 사람들의 자유와 이익을 침해하게 된다. 반면 만장일치는 모든 사람의 의견이 결정에 반영되는 방식이므로 불이익을 받는 사람이 없는 훨씬 더 공정한 제도라고 할 수 있다.

두 번째 방식은 공동체의 의사결정을 소수에게 위임하는 것이다. 이러한 방식의 필요성은 고대 아테네 민주주의 이래로 꾸준히 제기되어 왔다. 실제로 적지 않은 정치철학자들이 다수결 원칙에 기반한 민주주의를 선동에 취약한 무지한 다수의 선택에 공동체의 운명을 맡기는 위험한 제도로 평가했다. 이기적이며 근시안적인 다수 대중에게 의사결정을 맡겼을 때 내려지는 결정이 공동체에 해가 될 가능성이 크다는 것이다. 따라서 이러한 방식을 선호하는 사람들은 지식과 덕성을 갖춘 소수에게 의사결정을 맡겨야 한다고 주장한다.

■ 예시 답안

(공백 포함 739자)

오늘날 민주주의 사회가 다수결 원칙을 일반적인 의사결정 방식으로 채택하고 있는 이유는, 다수결 원칙이 만장일치나 소수에게 위임한 의사결정 방식보다 효율적이고 안정적이기 때문이다.

첫 번째로 만장일치 방식보다 다수결 원칙이 나은 이유는 만장일치 방식이 너무나 효율성이 떨어지기 때문이다. 소수의 의견이 묵살당하지 않아 더 공정하다는 사실은 인정하나, 모든 사람의 의견을 취합하여 하나로 모으고 다듬는 과정에서 굉장히 많은 인적 자원과 시간을 필요로 하게 된다. 한 번의 의사결정을 하는 데에 이토록 오래 걸리게 된다면 문제를 처리하는 속도에 큰 영향을 끼치게 되므로 더 많은 문제들이 연쇄적으로 발생할 가능성이 있다. 이처럼 만장일치는 허점이 많은 이상적이기만 한 방식이라 오늘날의 의사결정 방식으로 채택하기에는 적절하지 않다.

두 번째로 소수의 임원에게 의사결정을 위임하는 방식이 오늘날의 의사결정 방식으로 타당하지 않은 이유는 이 방식 또한 위험성을 내포하고 있기 때문이다. 또한 지나친 엘리트주의라고도 볼 수 있다. 다수결 원칙에 기반한 민주주의는 대중을 선동하여 다수의 선택에 공동체 모두를 위험에 빠트릴 가능성이 존재함은 인정한다. 그러나 이것은 대중을 지나치게 낮게 평가한 것일 뿐만 아니라 소수에게 의사결정을 위임하여도 같은 문제가 발생할 가능성을 간과한 것이다. 대중들의 의견이 반영되지 않고 소수의 엘리트들이 공동체를 위험에 빠트릴 가능성도 배제할 수는 없으므로 의사결정 방식으로 채택하기에는 적절하지 않다.

■ 채점 기준

점수	채점 기준									
8~10점	제시문에 소개된 두 가지 의사결정 방식인 ‘만장일치’와 ‘현명한 소수가 결정’에 대해서 각각 한계를 지적하고 민주주의에서 다수결 원칙을 사용하는 이유를 논리적으로 구성한 경우(아래 표 참조). 단 8-10점 사이의 차이는 생각을 풀어내는 논리력과 구성의 적절성, 문장력의 정도를 반영									
	두 가지 의사결정 방식의 한계와 다수결 원칙의 필요성 (참고)									
	<table><tr><th>구분</th><th>한계</th><th>다수결 원칙의 필요성</th></tr><tr><td>만장일치</td><td>비효율적, 비현실적(현대 사회에서 시간과 비용 측면), 만장일치 절충안의 한계(어느 누구도 만족시키지 못함)</td><td>사회의 가장 많은 사람을 만족시키면서(가장 많은 사람의 자유를 보장하면서)도 비용 측면에서 효율적인 제도</td></tr><tr><td>소수결정</td><td>민주주의의 기본원칙인 정치적 평등 위배, 현명한 소수를 어떻게 결정할 것인가의 문제, 현명한 소수가 늘 최선의 선택을 하지 못할 수 있음</td><td>다수결은 1인 1표라는 정치적 평등에 기초하여 가장 많은 가치를 획득한 대안을 선택하기 때문에 정치적 평등이라는 민주주의 원칙에 부합. 현명한 소수를 선택할 때 (대의 민주주의)도 다수결 사용. 현대 사회에서 집단지성이 소수의 엘리트보다 더 나은 선택을 할 수 있음</td></tr></table>	구분	한계	다수결 원칙의 필요성	만장일치	비효율적, 비현실적(현대 사회에서 시간과 비용 측면), 만장일치 절충안의 한계(어느 누구도 만족시키지 못함)	사회의 가장 많은 사람을 만족시키면서(가장 많은 사람의 자유를 보장하면서)도 비용 측면에서 효율적인 제도	소수결정	민주주의의 기본원칙인 정치적 평등 위배, 현명한 소수를 어떻게 결정할 것인가의 문제, 현명한 소수가 늘 최선의 선택을 하지 못할 수 있음	다수결은 1인 1표라는 정치적 평등에 기초하여 가장 많은 가치를 획득한 대안을 선택하기 때문에 정치적 평등이라는 민주주의 원칙에 부합. 현명한 소수를 선택할 때 (대의 민주주의)도 다수결 사용. 현대 사회에서 집단지성이 소수의 엘리트보다 더 나은 선택을 할 수 있음
	구분	한계	다수결 원칙의 필요성							
만장일치	비효율적, 비현실적(현대 사회에서 시간과 비용 측면), 만장일치 절충안의 한계(어느 누구도 만족시키지 못함)	사회의 가장 많은 사람을 만족시키면서(가장 많은 사람의 자유를 보장하면서)도 비용 측면에서 효율적인 제도								
소수결정	민주주의의 기본원칙인 정치적 평등 위배, 현명한 소수를 어떻게 결정할 것인가의 문제, 현명한 소수가 늘 최선의 선택을 하지 못할 수 있음	다수결은 1인 1표라는 정치적 평등에 기초하여 가장 많은 가치를 획득한 대안을 선택하기 때문에 정치적 평등이라는 민주주의 원칙에 부합. 현명한 소수를 선택할 때 (대의 민주주의)도 다수결 사용. 현대 사회에서 집단지성이 소수의 엘리트보다 더 나은 선택을 할 수 있음								
6~7점	제시문에 소개된 두 가지 대안에 대한 한계와 다수결 원칙의 필요성 중 하나의 답변이 부족하거나, 두 가지 대안 중 하나에 대한 답변이 불완전한 경우									
4~5점	제시문에 대한 이해가 부족하거나 답안 구성 능력이 현저히 떨어지는 경우 혹은 제시문에 소개된 두 가지 의사결정 방식의 한계 및 다수결의 필요성 중 일부만 답변한 경우									
1~3점	제시문을 활용하여 답안 작성을 시도하였으나 분량을 다 채우지 못하였거나 설명이 논리적이지 못한 경우									
0점	백지 제출, 미완성 혹은 제시문과 관계없는 내용을 쓴 경우									

2025학년도 인문계열

문제 1

[문제 1] <보기> 글의 취지를 반영하여 디지털 시대에 걸맞은 독서의 위상에 대해 제시문 [가], [나], [다], [라], [마]를 모두 활용하여 논하시오. (1300 ± 130자, 70점)

<보기>

디지털 내비게이션이 대세가 된 시대에 전통적인 종이지도의 가치는 종종 간과된다. 이 아날로그 도구는 세상과 그 안에 사는 우리의 위치를 파악하는 데 독특한 공헌을 한다. 공간 인식과 길찾기 능력을 높여주는 것에서부터 디지털 연결이 불가능한 지역에서 신뢰할 수 있는 안내를 제공하는 것에 이르기까지 탐험과 학습에 대체 불가능한 차원을 부여한다. 종이지도는 길을 찾는 도구일 뿐만 아니라 지리를 가르치고 우리가 주변의 물리적 경관과 더 친밀하게 교감하도록 북돋우는 교육적 자원의 역할을 한다.

그 이점들을 깊이 들여다볼수록 종이지도가 단순히 과거의 향수를 간직한 물건에 불과한 것은 아니라는 사실이 명확해진다. 종이지도는 경로탐색, 독도법, 지리를 폭넓게 이해하는 데 필수적이다. 종이지도는 첨단 기술이 집약된 위성항법장치(GPS)가 등장하기 훨씬 전부터 탐험자들의 든직한 동반자 역할을 해왔다. 지도를 펼쳐 손가락 끝으로 경로를 짚어가는 촉각적인 경험과 그 위에 적힌 각종 기호와 표시를 해독하는 오랜 방식은 여행을 풍요롭게 만든다. 종이지도는 목적지에 도달하기 전까지 우리로 하여금 감각적인 상호작용을 경험하게 한다.

종이지도 사용이 수반하는 능동적인 활동은 기억력과 공간 지각력 향상에 기여한다. 뇌를 능동적으로 사용하지 않으면, 특히 나이가 들수록, 기억력이 감퇴할 수 있다. 연구에 따르면 새로운 장소를 탐험하고 공간을 탐색하는 것과 같은 활동들이 실제로 기억을 담당하는 뇌 부위인 해마를 강화한다고 한다. 일례로, 런던 곳곳을 찾아다니는 택시 운전사들은 일반인보다 더 큰 해마를 가진 것으로 밝혀졌는데, 이는 직업의 특성상 그들의 공간 탐색이 광범위하게 이루어지기 때문이다.

이처럼 뇌 건강에 ‘인간 내비게이션’이 중요하다면 우리가 왜 이 일을 스마트폰 GPS 앱에 맡기는지 의문을 품을 만하다. 사실 디지털 내비게이션 장치의 이점은 놀라운 것이다. 가령 복잡한 지리 정보가 손쉽게 업데이트된다거나 교통정보를 파악해 최적의 경로를 제시하는 기능적 편의성은 종이지도가 결코 넘볼 수 없다. 하지만 손쉽고 빠른 것이 늘 좋은 것만은 아니다. 길찾기 앱을 사용해 A 지점에서 B 지점으로 이동하는 것은 우리를 여정의 능동적 참여자가 아닌 수동적 추종자로 만든다. 만약 두 지점 간의 거리가 꽤 멀다면 우리는 여행자가 아니라 화물이 된다. 이러한 기술 의존은 우리가 스스로 선택할 기회를 빼앗고 주변 환경에 대한 상세한 이미지를 마음에 새기는 것을 가로막는다.

공간 인식은 사물의 위치와 사물 간의 관계성이라는 측면에서 우리가 처한 물리적 환경을 이해하고 그것과 상호작용하는 능력이다. 종이지도 사용은 디지털지도가 제공하는 피동적인 길찾기와는 달리 위치 파악, 경로 계획, 거리 판단을 우리가 스스로 하도록 요구함으로써 공간 인식 능력을 촉진한다. 이처럼 노력을 수반하는 참여형 지도 사용으로 효과적인 길찾기와 인지 건강에 필수적인 공간 관계를 시각화하는 우리 뇌의 능력치는 올라간다. 그러한 사용은 지도 기호와 지리적 특징의 해석을 아우르며, 길찾기에서 정보에 기반한 의사결정 능력을 강화한다. 종이지도는 단순히 물리적인 길찾기를 거드는 것이 아니다. 주변 환경에 대한 깊이 있고 능동적인 이해를 유도함으로써 우리의 인지적 건강을 향상시키고, 궁극적으로 우리의 공간 인식 능력을 개선한다.

<제시문>

[가]

독서의 퇴조와 관련해 자주 언급되는 말이 ‘디지털 때문에 사람들이 책과 멀어지고 있다’라는 이야기다. 이 말이 얼마나 진실에 가까운지도 찬찬히 짚어볼 문제이지만, 이런 푸념에만 머물면 독서계의 위기감은 헤아릴 길이 없게 된다. 이미 디지털 기술로 인한 사회 변화는 거스를 수 없는 물결이 된 지 오래다. 독서를 종이책에 묶어두는 고정관념에서 벗어나지 못하면 갈수록 위력을 더해가는 디지털 환경 속의 독서 수요 대응에는 그만큼 더 늦어지고, 아직 실험해 보지 못한 새로운 가능성을 열 기회마저 놓치게 된다.

읽기의 수단이 종이책에 국한되어야 할 필연적 이유는 없다. 종이책 역시 수백 년 전 인쇄 혁명과 함께 서서히 진화하고 확산되어 온 기술 매체이고, 독서도 그런 책과 더불어 갈고 닦아온 인류의 기술이다. 과거 소크라테스는 문자라는 도구가 인간의 기억과 사고력을 약화시킬까 걱정했다고도 한다. 책이라는 물건 자체가 어떤 영구불변한 가치의 유일한 담지자일 수는 없으며, 역사적으로 당대 기술 사정과 그에 대한 인간의 태도에 따라 상황은 변할 수 있다는 이야기다. 종이책으로 읽어야 ‘진정한’ 독서가 가능하다는 말도 불변의 진리라기보다는 특정 세대의 관성적인 사고에서 비롯한 것일 수 있다.

디지털 책은 잠재력이 크다. 가격이 비교적 싸고 대단히 편리할 뿐만 아니라 검색에도 안성맞춤이다. 오디오북은 휴대하기 좋고 러닝머신 위에서도 쉽게 들을 수 있다. 특히 매력적인 낭독자가 읽어주는 오디오북은 감정이입의 효과에서는 텍스트보다 나을 수도 있다. 읽기 장애가 있는 사람은 물론 종이책을 꺼리는 아이에게 오디오북이나 동영상은 독서의 세계로 이끄는 디딤돌이 될 수도 있다. 디지털에 대한 보다 전향적인 태도가 필요한 이유다.

[나]

옛날 독서하는 사람에게는 다섯 가지 방법이 있었다. 첫 번째 방법은 박학(博學)이다. 곧 두루 혹은 널리 배운다는 것이다. 두 번째 방법은 심문(審問)이다. 곧 자세히 묻는다는 것이다. 세 번째 방법은 신사(愼思)로서 신중하게 생각한다는 것이다. 네 번째 방법은 명변(明辯)인데 명백하게 분별한다는 것이다. 마지막 다섯 번째 방법은 독행(篤行)으로 곧 진실한 마음으로 성실하게 실천한다는 것이다.

그런데 오늘날 독서하는 사람은 두루 혹은 널리 배운다는 ‘박학’에만 집착할 뿐 ‘심문’을 비롯한 네 가지 방법에 대해서는 관심조차 두지 않는다. 또한 한나라 시대 유학자의 학설이라면 그 요점과 본줄기도 따져보지 않고, 그 끝맺는 취지도 살피지 않은 채 오로지 한마음으로 믿고 추종한다. 이 때문에 가깝게는 마음을 다스리고 성품을 찾을 생각은 하지도 않고, 멀게는 세상을 올바르게 인도하고 백성을 잘 다스리는 일에 대해서는 관심조차 두지 않는다. 오로지 자신만이 널리 듣고 많이 기억하며, 시나 문장을 잘 짓고 논리나 주장을 잘 펼치는 것을 자랑삼아 떠벌리면서 ‘세상은 고루하다’고 비웃고 다닌다.

[다]

사람들은 자신의 족보나 가계도에 관심이 많다. 특히 동양에는 이미 세상을 떠난 조상들로부터 교훈을 배우고 그들을 각별하게 섬기는 전통이 있다. 그런데 막상 조상에 관한 기록을 뒤져보면 초상화나 일기, 또는 사진 몇 장이 전부다. 역사 이래로 이 땅에 태어났던 모든 사람은 거의 아무런 기록도 남기지 않은 채 살고, 사랑하고, 죽어갔다. 우리가 알 수 있는 것이라곤 기껏해야 출생일과 사망일, 그리고 (드물긴 하지만) 그 사이에 남긴 약간의 문서나 책이 전부다. 지금 우리는 신용카드 영수증과 각종 계산서, 전자우편, 은행 입출금 내역서 등 각종 전자문서에 파묻혀 살고 있다. 게다가 인터넷은 수많은 네티즌이 올려놓은 삶의 기록으로 가득 차 있다. 그러나 이런 기록들은 한 개인의 생각이나 느낌을 충분히 전달하지 못한다. 아마도 미래의 인터넷은 우리의 삶뿐만 아니라 시시콜콜한 생각마저 모두 저장되어 있는 초대형 도서관이 될 것이다.

요즘 우리가 수시로 사진이나 동영상을 찍는 것처럼 미래에는 모든 사람이 자신의 기억을 수시로 저장하여 후손에게 물려줄 것이다. 그리고 그 후손들이 나중에 방문하여 조상이 남긴 기록을 조회하면 그들이 어떻게 살았으며 무슨 생각을 했는지, 그리고 특정한 사건을 겪으면서 어떤 느낌을 받았는지 생생하게 체험할 수 있을 것이다. 누군가가 죽고 수십, 수백 년이 지난 후에도 도서관에 찾아가 단추 하나만 누르면 그의 삶을 생생하게 재현할 수 있다. 여기서 한 걸음 더 나아가 컴퓨터에 디스크를 넣고 시작 버튼을 누르면 조상님들과 채팅할 수 있을지도 모른다.

역사적 위인과 경험을 공유하고 싶을 때에도 도서관을 찾아가면 된다. 거기서 해당 인물을 찾아 디스크를 재생하면 위기의 순간에 그가 어떻게 대처했는지 생생하게 보고 느낄 수 있다. 또는 자신이 가장 존경하는 인물이 최악의 참패를 당했을 때 어떻게 극복하고 어떻게 살아남았는지도 마치 내 일처럼 실감 나게 체험할 수 있다. 노벨상을 수상한 과학자들의 기억을 공유한다고 상상해 보라. 그가 어떤 실마리로부터 위대한 발견을 이끌어냈는지, 그리고 그 순간에 얼마나 큰 기쁨과 환희를 느꼈는지 당신도 똑같이 체험할 수 있다면 웬만한 비용은 아깝지 않을 것이다. 또는 위대한 정치가들이 역사를 바꿀 중요한 결정을 내릴 때 어떤 마음이 짐으로 임했는지도 온몸으로 느낄 수 있다.

듀크대학교의 미겔 니코렐리스 박사는 말한다. “이 모든 건 언젠가 반드시 실현될 것이다. 이 땅에서 태어나고 살고, 사랑하고, 고통을 겪고, 성공을 거두고, 교훈을 남기고 죽어간 수십억 명의 삶이 살아 있는 기록으로 보존될 것이며, 개개의 기록은 보석 못지않은 가치를 지닐 것이다. 그들의 육체는 차갑고 조용한 묘지에 묻혀 사라지겠지만, 그들의 생각과 느낌은 영원히 보존되어 후손들에게 값진 교훈을 줄 것이다.”

[라]

한 문학비평가는 종이책의 물질적인 특질에 주목하여 읽기 경험에 내재한 훨씬 더 깊은 무언가를 우리에게 보여줍니다. 그는 화면으로 책을 읽는 것을 불모의 호텔방에 머무는 것에 비유한 후, 그에 비해 “책은 내 집이다. 그것은 당신이 사랑하고 소중히 여길 수 있는 실재하고 물질적인 어떤 것이다.”라고 말합니다. 고생해서 얻은 생각들과 정리되지 않은 여러 겹의 감정에 대해 판단받지 않고 계속 살 수 있도록 하고 또한 집으로 가는 길을 찾았다고 느끼게 만드는 익숙한 내 동네와 같은 공간으로 우리가 들어갈 수 있는 것은 바로 책의 그 물질적인 실재성 덕분입니다.

책의 물적(物的) 특성은 심리적으로나 감각적으로나 그 유형적 실체를 감지할 수 있는 무언가를 제공합니다. 몇몇 학자들은 이 대목을 확장하여 보통 잘 알려지지 않은 감촉의 역할, 즉 감각적 접촉이 우리가 단어에 다가서고 그것을 텍스트의 전체적인 맥락 안에서 이해하는 작업에서 맡은 몫을 강조합니다. 연구자들이 주장하듯, 인쇄물 읽기가 지닌 감각적 차원이 단어에 일종의 기하학적 입체성을 줌으로써 우리의 전반적인 독해력 향상에 이바지합니다. 이러한 견해는 생리학적으로도 일리가 있습니다. 어떤 단어에 관해 아는 것이 늘어날수록 우리의 뇌는 더욱 활성화하며 활용 가능한 의미의 수준도 높아집니다. 이는 어떤 단어를 화면에서 보았을 때보다 인쇄된 형태로 읽었을 때 뇌가 훨씬 적극적으로 활성화하며, 여기에 감촉이 적잖은 역할을 한다는 것을 시사합니다.

심리 연구 분야에서 사용하는 ‘설정set’이라는 아주 오래된 개념이 있습니다. 이 개념은 사람들 다수가 매체와 상관없이 점점 비선형적이고 비순차적인 방식으로 글을 읽고 미묘한 뉘앙스를 놓치는 까닭을 이해하는데 요긴합니다. 신속한 정보처리가 실시간으로 일어나는 화면으로 여러 시간 글을 볼 경우 우리의 읽기 ‘설정’은 무의식적으로 디지털 기반의 읽기 쪽으로 발달됩니다. 만약 그 시간의 대부분이 산만함으로 가득한 인터넷상의 읽기로 채워진다면 순차적인 사고의 사용도와 중요성도 줄어들 것이며, 우리가 화면을 끄고 책이나 신문을 집어든다 해도 그런 방식의 읽기는 계속될 것입니다.

[마]

나는 응접실 옆에 있는 작은 거실로 살그머니 들어갔다. 거기에는 책장이 있었다. 나는 곧 그림이 있는 책을 한 권 골랐다. 그러고는 창 아래로 붙어 있는 긴 의자에 올라가서 발을 모으고 책상다리를 하고 앉았다. 빨간 커튼을 치자 이중 은신처가 되었다.

붉은색 커튼 주름들이 오른쪽 시야를 가려 주었다. 왼쪽에는 투명한 유리창이 있어서 음산한 11월의 날씨로부터 나를 보호해 주면서도 풍경까지 가리지는 않았다. 나는 책장을 넘기면서 이따금 겨울 오후의 풍경을 바라보았다. 저 멀리로는 안개와 구름이 어우러져 희뿌연게 보였고, 가까이에는 젖은 잔디와 폭풍에 시달린 관목들이 있었다. 끊임없이 내리는 비가 길고 구슬픈 소리를 내는 사납고 거센 바람에 휩쓸려 부서졌다.

나는 다시 책을 보았다. 류익의 『영국 새들의 역사』였다. 본문 내용은 아무래도 상관없었다. 하지만 몇장에 걸친 머리말은 내가 어린아이이긴 했지만 그냥 지나칠 수 없었다. 거기에는 바닷새들이 사는 곳이 나와 있었다. 오로지 새들만 살고 있는 ‘외딴 바위들과 꽃’, 남쪽 끝인 린드니스나 네이즈에서 노스케이프에 이르기까지 섬들이 점점이 흩어져 있는 노르웨이 해안가…….

그리고 라플란드, 시베리아, 스피츠베르겐 제도, 노바 젬블라, 아이슬란드, 그린란드의 황량한 바닷가를 다음과 같이 표현한 대목도 그냥 지나칠 수 없었다. “북극권의 드넓은 곳, 쓸쓸하고 황량한 지역, 눈과 서리의 저장고인 그곳은 겨울이 몇백 년에 걸쳐 쌓아 놓은 단단한 얼음 벌판이 알프스산맥보다 몇 배는 더 높은 곳에서 빛나고 있고, 극지방을 둘러싸고서 혹한의 몇 배나 되는 혹독한 추위들이 한데 응축되어 있다.”라고. 나는 이 죽음처럼 하얀 지역을 나뭇대로 마음속에 그려 보았다. 어린아이의 머릿속에 어렴풋이 떠오르는 어설픈 개념들이 그렇듯이 흐릿하기는 하지만 이상하게 인상 깊었다. 머리말에 나온 글은 그다음 나오는 그림들과 연결되어, 큰 파도와 물보라가 치는 바다에 홀로 떠 있는 바위나 쓸쓸한 바닷가에 좌초된 난파선, 차갑고 파리한 달이 막 가라앉고 있는 난파선을 구름 사이로 엿보고 있는 풍경에 의미를 더해 주었다.

묘비가 서 있는 조용하고 쓸쓸한 교회 묘지, 그곳의 대문과 나무 두 그루, 무너진 담장 사이로 보이는 나직한 지평선과 저녁 무렵임을 알려 주는 막 떠오른 초승달이 그려진 그림에는 어떤 감정이 떠올랐는지 표현하기가 힘들다.

잔잔한 바다 위에서 꿈쩍도 않는 배 두 척은 바다의 유명이라고 믿었다.

도둑의 가방을 뒤에서 짓누르고 있는 악마 그림은 재빨리 넘어가 버렸다. 정말 무서웠다.

뿔이 난 까만 괴물이 멀리 떨어진 바위에 앉아, 단두대를 둘러싸고 있는 사람들을 찬찬히 살피보는 그림도 마찬가지로였다.

그림마다 어떤 이야기가 담겨 있었다. 그것은 아직 이해력이 부족하고 감수성이 덜 자란 나로서는 수수께끼처럼 여겨지기 일쑤였지만, 그림에도 무척 흥미진진했다.

■ 예시 답안

(공백 포함 1,184자)

<보기>의 글은 디지털 기기의 도래로 인해 간과되고 있는 종이지도가 가지는 가치를 역설하며, 실재하는 자원이 디지털 기기에 비해 인간의 상호작용, 의사결정, 공간인식 능력 등을 발달시킴에 주목한다. 이와 같이, 책이라는 널리 알려진 실재 자원을 잘 활용하기 위해 디지털 시대 안에서 독서의 위상을 아래 제시문을 이용해 논할 수 있다.

독서는 독자가 책의 이야기에 자신을 내면화하여 색다른 정서적 경험을 할 수 있도록 한다. 제시문 (마)의 ‘나’는 책 속 구절과 시각자료에 이끌려 내용에 자신을 이입하여 독서가 보여주는 낯선 세상에 매료된다. ‘나’가 느끼는 이러한 감정은 독자에게 흥미가 될 뿐 아니라 책 속 정보들과 교감하도록 돕는 매개가 된다는 점에서 교육적이다.

최근 디지털 기기의 보급이 보편화되면서 종이책을 사용하던 전과 달리 디지털책 시장이 활성화되었다. (가)에서 서술하듯, 독서가 종이책에 국한되어야 할 이유는 없으며, 디지털책은 종이책보다 다양한 감각적 경험을 독자에게 제공할 수 있다. 오디오북, 동영상 매체 등이 포함된 디지털 독서기기는 독서의 접근성을 높여준다는 의미를 갖지만, 한편으로 (라)와 같이 종이책만이 선사하는 촉각적 경험을 강조하며 디지털 독서보다 종이책을 읽기를 권장하는 시각도 존재한다. 손으로 짚어가며 읽는 종이책은 그러한 물질적 특성으로 인해 독자가 텍스트를 입체적으로 독해하는 데에 기여하고, 이는 곧 독자의 독해력 향상을 야기한다. 반대로 디지털 독서는 (나)에서 우려하듯 깊은 사고가 아닌 얇은 지식만을 전달하는 데 그칠 수 있다는 한계가 있다. 접근이 용이하다는 것은 분명 디지털책이 가지는 장점이지만 현재로서는 그 접근성이 오디오나 영상물 등 독자를 수동적으로 만드는 것에서 비롯되기 때문에 종이책에 비해 독서의 깊이가 얇을 수밖에 없다.

현재까지 디지털 시대에서 독서가 가지는 위상은 사고력, 독해력, 의사결정능력 발전 등 매우 크지만 이러한 장점이 종이책에 주로 치중되는 경향이 있다. 그러나 머지않은 미래에는 (다)에서 전망하듯이 디지털 기기로 보다 더 선명한 감각적 체험이 가능할 것이다. 인간의 인생이 하나의 기록물이 되고 그것을 훑아보며 미래를 준비하는 이러한 새로운 독서의 장은 종이책이 가진 장점을 흡수할 것이다. 디지털책의 접근성과 종이책의 감각성이 합쳐져 새로운 독서의 패러다임이 생성된다면 그것이 곧 디지털 시대에 걸맞은 독서법으로 평가될 것이다.

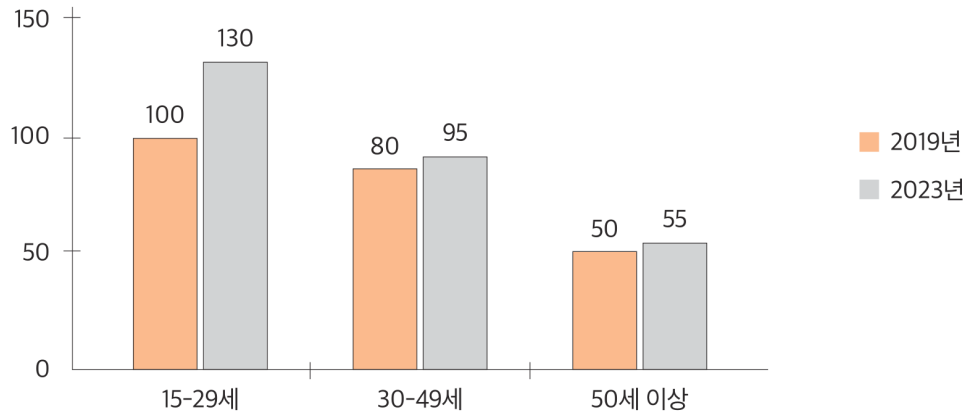
■ 채점 기준

점수	채점 기준
8~9점	종이책/디지털매체, 전통적 독서/디지털환경의 독서 구도에 제시문을 균형감 있게 배치하면서 창의적이고 설득력 있는 해석을 가한 경우
6~7점	종이책/디지털매체, 전통적 독서/디지털환경의 독서 구도에 제시문을 균형감 있게 배치해서 구성한 경우
4~5점	제시문에 대한 이해가 부족하고 제시문을 기능적으로 요약한 경우
1~3점	답안 분량을 현저히 채우지 못한 경우
0점	백지 제출, 혹은 제시문과 관계없는 내용을 쓴 경우

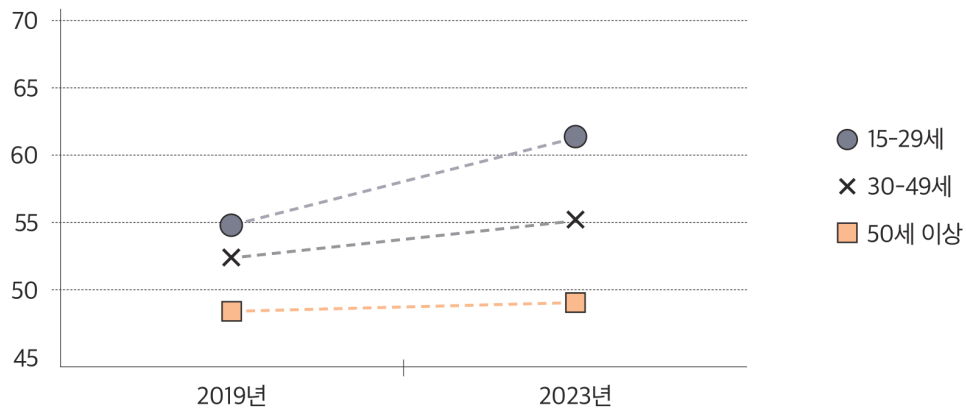
*참조 사항: 글쓰기 능력이 뛰어난 답안의 경우 1점 가점 부여

문제 2

[문제 2] 2019년 A국의 한 여론조사에서 응답자 다수는 젊은 세대(15-29세)의 디지털 매체 이용시간이 나이 든 세대에 비해 더 길다고 생각했으며, 이러한 현상이 앞으로 더욱 강화될 것으로 예상했다. 또한 이 추세에 특히 젊은 세대의 문해력에 부정적인 영향을 끼칠 것을 우려했다. 2019년과 2023년에 A국 통계청이 국민을 대상으로 실시한 조사 결과인 <그림 1>과 <그림 2>를 이용하여 여론조사 응답자 다수의 견해가 타당한지 평가하시오. (500 ± 50자, 30점)



<그림 1> 연령대별 1일 평균 디지털 매체 이용시간 (단위: 분)



<그림 2> 연령대별 문해력 점수

■ 예시 답안

(공백 포함 543자)

젊은 세대의 디지털매체 이용시간이 증가함에 따라 젊은 세대의 문해력에 부정적인 영향을 끼칠 것이라 예상한 견해는 타당하지 않다. <그림 1>을 보면 젊은 세대가 2019년에서 2023년으로 시간이 지남에 따라 다른 세대에 비해 하루 평균 디지털매체 이용 시간이 가장 크게 증가한 것을 볼 수 있다. 또 이용시간이 다른 세대에 비해 더 긴 것도 볼 수 있다. 하지만 <그림 2>를 참고해 볼 때 젊은 세대의 문해력 점수가 다른 세대에 비해 가장 높은 점수를 차지하며 증가했음을 확인할 수 있다. 이들을 고려해 보았을 때, 젊은 세대가 다른 세대들에 비하면 하루 평균 디지털매체 이용시간이 더 많고, 이 현상이 시간이 흐름에 따라 더 강화되는 것은 맞지만, 연령대별 문해력 점수 조사 결과를 참고하면 젊은 세대의 문해력에 부정적인 영향을 끼칠 것이라고 결과를 낸 견해는 타당하지 않다. 정리해보면, 젊은 세대가 디지털 매체 이용시간이 가장 긴 것과 그런 현상이 심화되는 것은 맞지만 그로 인해 문해력에 부정적인 영향을 끼치진 않으므로 조사결과는 타당하지 않다고 볼 수 있다.

■ 채점 기준

점수	채점 기준
8~10점	<그림 1>과 <그림 2>에 대해 충분히 이해하고 이를 적절히 활용하여 자기 생각을 논리적으로 구성한 경우. 문제 2에서 요구된 “세 가지 견해”에 대한 응답을 모두 기술한 경우. 단, 8~10점 사이의 차이는 생각을 풀어내는 논리력과 구성의 적절성, 문장력의 정도를 반영 (세 가지 견해: 젊은 세대의 디지털 매체 이용시간이 길다는 의견이 타당한가? / 이러한 경향이 강화될 것이라는 예상 이 타당한가? / 이러한 현상이 젊은 세대의 문해력에 부정적 영향을 끼칠 것이라는 우려가 타당한가?)
6~7점	<그림 1>과 <그림 2>에 대한 이해는 충분하지만, 생각을 구성하는 능력이 다소 부족한 경우. 문제 2에서 요구된 세 가지 견해 중 두 가지에 대해서만 답한 경우
4~5점	<그림 1>과 <그림 2>에 대한 이해가 부족하거나 답안 구성 능력이 현저히 떨어지는 경우. 문제 2에서 요구된 세 가지 견해에 대하여 한 가지만 답한 경우
1~3점	<그림 1>과 <그림 2>를 활용하여 답안 작성을 시도하였으나 분량을 다 채우지 못한 경우
0점	백지 제출, 혹은 제시문과 관계없는 내용을 쓴 경우

2024학년도 인문계열

문제 1

문제 1 〈보기〉를 읽고 키발리나 주민들이 고래사냥을 포기하지 못하는 이유와 그 타당성 여부를 제시문 [가], [나], [다]를 참고하여 논하시오. (1,100±110자, 60점)

〈보기〉

알래스카 북극권 한계선 위쪽 영구동토 가장자리에 위치한 섬마을 키발리나. 긴 겨울 몇 개월 동안 지속되던 어두움이 지난 후에 밝은 낮이 돌아오는 봄이 되면 주민들은 겨우내 폭풍에 시달린 오두막 바깥 눈 위에 서서 바다를 내다보며 올해는 고래사냥에 꼭 성공할 수 있기를 간절히 바란다. 어떤 마을들은 매해 고래를 잡기도 하지만, 북극고래가 이동하는 경로로부터 더 멀리 떨어진 해안에 자리 잡고 있기 때문인지 키발리나는 그런 행운을 누리지는 못했다. 마을 사람들이 삼사 년에 한 번씩은 고래를 잡기를 기대할 수 있던 적이 있었지만, 그런 시절은 이제 지났다.

지난 3월 북극고래들이 북쪽을 향해 봄철 이동을 하고 있을 무렵, 나는 고래를 잡으러 떠나는 마을 사람들과 동행하기 위해 뉴욕에서 비행기에 올랐다. 이 마을에서 마지막으로 고래사냥에 성공한 것은 이십일 년 전이었다. 이십일 년이나 헛수고하고 절망했음에도 내가 이해할 수 없는 이유로 마을 사람들은 고래사냥을 포기하지 않았다. 그 마을 아홉 명의 고래잡이 선장 중 하나인 레피 스완에게 그들이 왜 포기하지 않는지 물었을 때 그의 답은 간단했다. “그것이 바로 우리이니깐요.”

외지인이 키발리나에 들어와서 산다면 생활에 큰 어려움을 겪을 것이다. 이곳 사람들은 정부의 어떤 서비스나 보호도 받지 못한다. 대부분 가정에서 양동이와 화장실이다. 468명이 사는 마을에 수도물이 공급되지 않아 레피는 일주일에 두 번 낡은 스노모빌을 몰고 읍내로 나가 가족을 위해 물을 채워 온다. 키발리나의 주민들도 우리처럼 스마트폰과 텔레비전 같은 문명의 이기에 의존하며 살아가지만, 여기에는 식당도 카페도 없고, 도서관이나 운동시설, 경찰초차도 없다. 마을 가게에는 건강에 좋지 않은 펄시콜라 상자가 잔뜩 쌓여 있지만, 백육십 킬로미터 이내에 의료시설은 없다. 키발리나에서 다른 곳으로 이어진 길은 전혀 없다.

언젠가 가까운 미래에 마을 사람들은 집을 잃을지 모른다. 지난 십 년 동안, 해수 온도 상승에서 초래된 폭풍우로 인해 강력한 파도가 이 섬을 덮치면서 땅의 흙을 지속적으로 쓸어갔다. 마을 사람들은 몇 년 동안 다른 곳으로 이주하려고 노력했다. 하지만 정부는 이주에 필요한 비용을 지원하려 하지 않았다. 마을 사람 중 다수는 키발리나를 살리기에 너무 늦었다고 생각하는 것 같다. 이 섬에서 지내다 보면 ‘이누가칼리고락’에 대해 들을 것이다. 그것은 알래스카의 숲에 숨어있다고 전해지는 매우 강력한 작은 원시 종족인데 활과 화살로 무장하고 있고, 휘발유, 펄시콜라, 텔레비전으로 오염되지 않은 순수한 몸과 마음을 가진 존재이다. “세상이 끝날 때 이 작은 사람들이 나타날 것이라고 노인들은 말해요.”라고 한 중년의 여인이 나에게 말해줬다. “그리고 사람들은 요즘 여기저기서 그들을 목격하고 있어요.”

세상에서 어떤 큰일이 일어나든 이 마을 사람들은 그 어떤 사람들보다 그것을 맞이할 준비가 더 잘 되어 있는 것 같다. 에스키모인이 대대로 전수해 온 협동심, 조심성, 극한 상황에 즉흥적으로 대처할 수 있는 능력 덕분에 그들은 지상에서 가장 혹독한 환경을 견딜 수 있었다. 옛날에 길잃은 사냥꾼은 순록 가죽, 물고기, 물만으로도 썰매를 임시변통으로 만들 수 있었다. 물에 적신 가죽에 물고기를 단단히 말아 딱딱하게 얼려 썰매의 양날로 사용했던 것이다. 레피는 그 시절을 그리워하는 것 같았다. 어느 날 저녁 그는 나에게 말했다. “내가 그 옛 시절에 살았더라면 얼마나 좋았을까요? 하지만 우리는 현대의 편리함에 너무 익숙해 있어요.” 마치 그의 말뜻을 가시적으로 보여주기라도 하듯, 레피의 세 아이는 텔레비전은 안중에도 없이 그의 스마트폰에 몰려들었다. “아이들은 내 핸드폰에서 영화를 볼 수 있다는 것을 알게 되었죠.” 그는 머리를 가로저으며 말했다. “나는 내 핸드폰을 보지도 못해요.”

에스키모인들이 ‘고래’에 대해서 말할 때 그것은 북극고래 딱 한 종류만을 가리킨다. 매년 봄 북극고래가 북쪽으로 이동하면 세상에서 가장 혹독한 날씨를 몇 달 동안 겪어야 했던 북극지방에 모처럼 생기가 돈다.

사냥꾼들이 고래 한 마리를 잡으면 마을 전체가 그것을 얼음 위로 끌고 가 도살한다. 그리고는 마을 전체가 사할 내내 잔치를 벌인다. 고래의 고기와 가죽과 기름은 오랜 시간 확립된 전통에 따라 사냥꾼과 친구, 가족 모두에게 분배되는데, 마을 전체가 두 달 이상 먹을 수 있는 양이다. (고래의 머리는 그 영혼이 계속 살 수 있도록 바다로 돌려보낸다.)

어느 저녁, 레피와 다른 선장들은 성공적인 고래사냥을 위해 마을 교회 목사의 축복을 받고자 작살총을 끌고 교회로 갔다. 목사는 예배당 좌석을 둘러본 후 선장들 모두가 이미 잘 알고 있는 말을 했다. “외지 사람은 ‘뭐하러 그런 것을 하지?’라고 말합니다.” 목사는 하나님께서 선장들에게 두 가지 선택지를 주셨다고 말했다. 무기력하게 아무것도 하지 않고 그냥 집에 머물러 있어도 아무도 굶주리지는 않을 것이다. 마을 가게에서 얼마 안 되는 현금이나 정부가 주는 바우처로 라면이나 냉동 음식 같은 패스트푸드 정도는 살 수 있다. 하지만 현금이나 바우처는 공동체를 하나로 만들지도 못하고, 사람들에게 자부심이나 기쁨, 다가올 그 길고도 어두운 겨울을 힘들게 견뎌야 할 이유를 주지 못한다. “삶(life)을 선택하세요!” 목사는 소리쳤고 그의 목소리는 교회에 울려 퍼졌다. “삶을 선택하세요!”

[가]

의식(儀式)은 모종의 표출행위로서 연극 공연처럼 어떤 사건을 구체적인 형태에 담아 극적으로 재현하거나 집단의 오랜 염원을 현실 세계에서 상상으로 실현한다. 계절마다 때가 되면 되풀이되는 축제에서 공동체는 신성한 의식을 행함으로써 영원히 순환하는 자연에서 일어나는 장대하고 장엄한 사건들을 기리고 경축한다. 계절의 변화, 별자리의 바뀔, 곡식의 성장과 수확, 인간과 짐승의 탄생·삶·죽음 등이 그 의식 속에 다양한 방식으로 표현된다. 프로베니우스에 따르면, 먼 옛날 사람들은 자신의 정신 속에 새겨진 자연의 질서를 ‘놀이’하였다. 이들은 우선 동물 세계와 식물 세계를 아우르는 생장과 소멸 현상을 내재화했고, 이어 시간과 공간의 질서, 달과 해(年), 태양과 달의 운행에 관해 생각하게 되었다. 인간은 이 위대한 우주적 질서의 이행을 성스러운 놀이 속에서 놀이하게 된 것이며, 그러한 놀이를 매개로 재현된 사건들을 새롭게 현실화하거나 재창조함으로써 우주의 질서 유지에 이바지한다고 여기게 되었다. 프로베니우스는 ‘자연을 놀이한다’는 이러한 행위에서 좀 더 광범위한 결론을 도출한다. 그는 해당 행위를 모든 사회 질서와 제도의 출발점으로 보았다.

[나]

새 한 마리가 자기 앞에 그늘을 드리우지 않으려고 해를 마주 보는 자세로 날아오다가 풀밭이 있는 산허리로 돌진하기 시작했다. 새는 높이 솟아오른 스키 선수같이 양 날개를 반쯤 접고 메추라기 떼들을 향해 탄환처럼 내리쫓았다. 할아버지는 꺾꺾대며 웃으셨다. “저게 매란다.” 메추라기들은 질겁하며 일제히 흩어져 숲속으로 달아났다. 그런데 그중 한 마리가 동작이 좀 굼뎠다. 매는 그놈을 강타했다. 깃털들이 공중으로 날아오르면서 그것은 곧 바닥에 나동그라졌다. 매는 번개 같은 속도로 그것을 쫓아대었다. 잠시 후 매는 죽은 메추라기를 두 발로 움켜쥐고는 공중으로 날아올라 산등성이 너머로 사라져 버렸다. 나는 울지는 않았지만 슬픈 표정까지 어찌할 수는 없었다. 이런 나를 보더니 할아버지는 말씀하셨다. “슬퍼하지 마라, 애야. 이것이 자연의 이치란다. 저 매는 느린 놈을 잡았고 그 때문에 저처럼 느린 놈들은 자기를 닮은 자식들을 세상에 내보내지 못하게 되는 거란다. 또 매는 빠른 놈의 알이거나 느린 놈의 알이거나 상관하지 않고 메추라기 알들을 닥치는 대로 먹어대는 들쥐 수천 마리를 잡아먹지. 이런 식으로 매는 자연의 이치를 따르고 있어. 매는 메추라기를 돕고 있는 거야.”

할아버지는 칼로 흙 속에서 어떤 식물의 달콤한 뿌리를 캐내어 껍질을 벗겨 내셨다. 그러자 겨울에 대비하여 저장해 둔 생명의 즙이 뚝뚝 떨어져 내렸다. 할아버지는 그 뿌리를 반으로 잘라 굵은 쪽을 나한테 주셨다. 할아버지는 부드러운 어조로 다시 말씀을 이으셨다. “필요한 만큼만 갖는 것, 그것이 자연의 이치란다. 사슴 사냥을 할 때도 제일 훌륭한 놈을 잡아서 안 된다. 그중 작고 느린 놈을 잡아야지. 그래야 사슴들이 훨씬 더 강건해져 늘 네게 고기를 마련해 주게 되는 거야.”

[다]

전통문화란 한 사회에서 오랜 기간 유지되면서 그 사회의 고유한 가치로 인정받는 문화를 말한다. 전통문화는 그 사회의 독특한 문화 정체성을 표현하기도 하고, 사회 구성원을 하나로 통합하는 역할도 한다. 모든 문화가 변한다는 점에서 전통문화도 고정된 상태 그대로 이어져 온 것은 아니다. 다른 사회와 접촉하면서 강제적으로 또는 자발적으로 변형되거나 복원되면서 현재에 이르게 된 것이다. 역사로서의 전통의 의미와 관련하여 영국의 문화 이론가인 윌리엄스는 ‘선택적 전통’이라는 개념을 통해 수많은 옛것 중에서 후세대가 선택한 것들만이 전통으로 남게 됐다고 하였다. 또한, 영국의 역사학자인 홉스봄은 오늘날 우리가 전통이라고 생각하는 것들의 상당수가 사실은 새롭게 만들어진 것이라며 ‘수립된 전통’을 주장했다. 이들의 이론은 통념과는 배치되어 보이지만 생각해 보면 그리 놀라운 것도 아니다. 멀리 갈 것도 없이 오늘날 우리가 전통으로 간주하는 것들을 몇 가지만 살펴봐도 이들의 논리가 틀리지 않았다는 것을 알 수 있다. 예컨대 문화재 보호법에 따라 지정된 무형 문화재라는 것은 과거에 존재했던 수많은 기예 중 아주 일부에 지나지 않는 것이라는 점에서 ‘선택적 전통’에 해당하며, 덕수궁 수문장 교대식 같은 것은 실상 아무런 역사적 근거 없이 완전히 새롭게 만들어진 것이라는 점에서 ‘수립된 전통’으로 보아야 한다.

■ 예시 답안

〈보기〉에서 키발리나 주민들은 고래를 사냥함으로써 북극의 혹독한 삶을 위로하고, 공동체와 삶의 의미를 형성한다. (가)에 따르면, 키발리나의 고래사냥처럼 의식은 공동체 안에서 공유되는 전통과 가치를 표현하고 재생산함으로써 공동체의 질서와 삶의 의미를 형성한다. 이를 통해 볼 때, 키발리나의 고래사냥은 매해 봄마다 시행됨으로써 길고 혹독한 겨울을 이겨낼 동기를 부여하고, 공동체적 가치를 고양시킨다는 점에서 신성한 의식에 해당한다. 또한 (다)의 관점에서 볼 때, 전통문화는 공동체를 통합하고 문화적 정체성을 형성하기에 적합한 형태로 변화한다는 점에서 키발리나의 고래사냥은 북극의 환경에서 공동체를 유지할 수 있도록 끊임없이 변화해온 결과에 해당한다. 과거부터 이어져온 전통으로 보이는 문화도 ‘선택적 전통’과 ‘수립된 전통’으로 보아야 한다는 점에서 변화의 결과물인 고래사냥은 공동체를 형성하기에 타당한 문화이기 때문이다. 만약 키발리나의 고래사냥이 실패로 인한 공동체 해체와 같은 한계가 있었다면 가변적인 문화의 특성으로 인해 폐지되거나 다른 문화로 대체되었을 것이다. 그러나 고래사냥은 이러한 변화의 위기를 겪고도 현재까지 남아있다는 점에서 정체성을 형성하기에 탁월한 문화에 해당할 뿐만 아니라 선택적 수립 전통의 관점에도 부합한다. 이를 종합해 볼 때, 키발리나의 전통문화인 고래사냥은 공동체를 형성하고 삶의 의미를 확보하는 신성한 의식이자 선택, 수립된 문화이므로 고래사냥을 포기하지 못하는 이유가 될 수 있다.

물론 키발리나의 고래사냥이 생명을 해침으로써 존속된다는 점에서 생명의 가치를 훼손한다는 비판을 받을 수 있다. 그러나 (나)의 논지를 고려하면 마을은 축제를 위한 단 한 마리의 고래만을 사냥하고, 종류를 단 한 종에 한정하여, 고래의 머리를 바다에 돌려보냄으로써 고래의 생명에 대한 존중이 나타나므로 생명을 훼손하기보다 오히려 생명을 존중하고 자연의 이치를 존중한다는 점에서 타당한 문화에 해당함을 알 수 있다. 진정으로 고래사냥이 생명을 훼손하려면 고래를 포획하기에 효율적인 현대식 기계를 적극 도입하여 종에 상관없이 남획함으로써 자연의 이치를 무너뜨려야 했다. 그러나 키발리나 사람들은 의식을 위한 최소한의 고래만 사냥하면서 생명에 대한 존중과 자연의 이치에 대한 긍정을 보였으므로 메추라기를 사냥함으로써 메추라기를 돕고 자연의 순환을 일으키는 매와 같이 긍정적 평가를 받을 수 있다.

■ 채점 기준

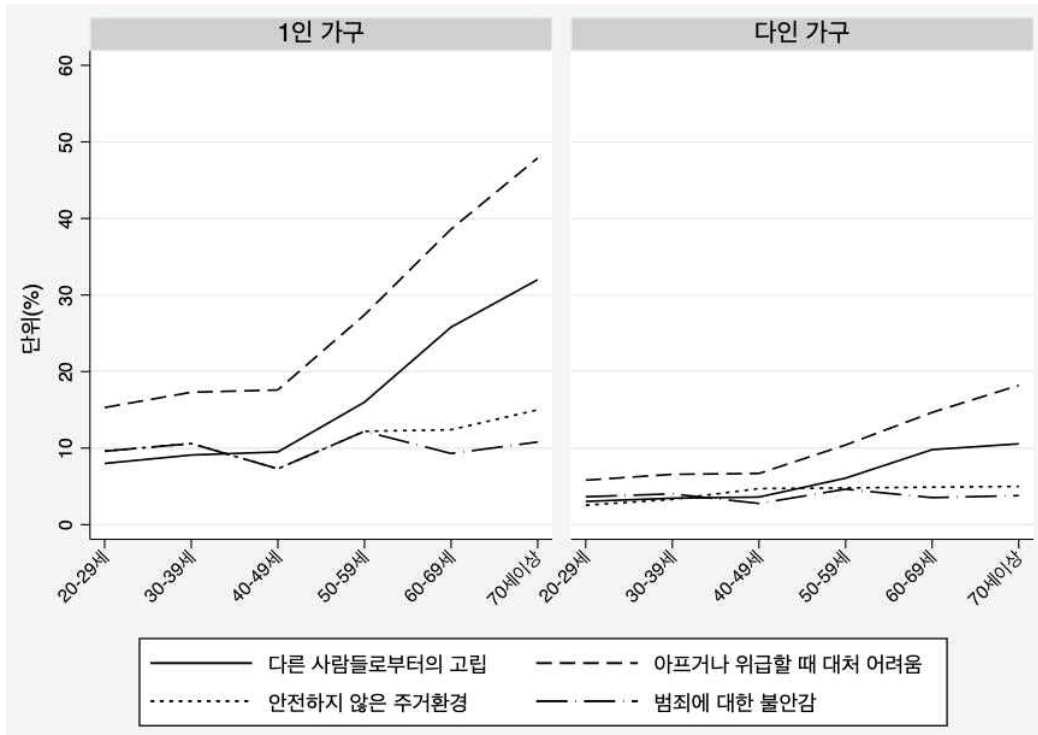
등급	구분 기준
1	〈보기〉와 제시문에 대한 이해가 깊고 이를 적절히 활용하여 자신의 생각을 수준 높게 구성한 경우
2	
3	〈보기〉와 제시문에 대한 이해는 충분하지만 생각을 구성하는 능력이 다소 부족한 경우
4	
5	〈보기〉와 제시문에 대한 이해가 부족하고 제시문을 기능적으로 요약한 경우
6	
7	〈보기〉와 제시문에 대한 이해가 많이 부족하거나 답안 구성능력이 현저히 떨어지는 경우
8	
9	백지 제출, 미완성, 혹은 제시문과 관계없는 내용을 쓴 경우

문제 2

문제 2 <보기 1>에 나타난 문제를 <보기 2>의 관점에서 대응하는 것이 적절한지에 대한 견해를 밝히고, 제시문 [가], [나], [다]를 활용하여 그 문제를 해결할 방안을 제시하시오. (900±90자, 40점)

<보기 1>

한국의 1인 가구 비율은 2000년 15.5%에서 2020년 31.7%로 급격하게 증가했다. 2020년에 실시한 설문조사는 ‘다른 사람으로부터 고립되어 있어 외롭다’, ‘아프거나 위급할 때 혼자서 대처하기 어렵다’, ‘주거환경이 안전하지 않다’, ‘범죄로부터 안전하지 않다’라는 항목에 대해 어려움을 겪고 있는지 물었다. 다음 그림은 해당 설문조사에 응답한 1인 가구 구성원과 다인 가구 구성원 중 ‘그렇다’라고 대답한 사람들의 항목별 비율을 연령대에 따라 보여준다.



<보기 2>

가족은 사회를 이루는 가장 기본적인 공동체이다. 인간은 가족을 통하여 기본적인 안전을 보장받고 가족 구성원과 관계를 맺으며 그 사회의 규범과 예절을 습득하고 바람직한 인격을 형성할 기회를 얻는다. 그런데 현대에 들어와 가족의 기능이 축소되면서 자녀의 양육, 노인 부양 등 가정이 담당했던 일을 상당 부분 전문 기관이 대행하게 되었다. 가족의 형태 역시 변화하여 핵가족이 보편화되고 1인 가구가 증가하였다. 이처럼 과거와 비교하여 가족의 규모가 점점 축소되고 가족의 기본적인 기능이 약화하는 현상을 가족 해체라고 한다.

가족 해체 현상이 심화하면서 현대인은 고독과 소외감을 크게 느끼며 살아간다. 최근 혼자 생활하는 노인들이 경제적 어려움뿐 아니라 불안과 우울 등 심리적 문제를 겪는 경우가 증가하고 있으며, 무연고 노인의 고독사와 같은 사건도 해마다 늘고 있다. 따라서 가장 기본적인 공동체인 가족을 유지하여 현대 사회의 가족 해체 현상을 방지하는 것이 중요한 과제가 되었다. 이를 위해 가족을 이루고 자녀를 낳아 기르면서 행복을 느끼고 부모 됨의 보람을 깨닫는 것이 삶의 중요한 의미를 전파하는 한편, 부모의 자애, 자녀의 효도, 형제 자매 간의 우애를 강조하는 전통윤리를 강화하여 가족의 진정한 가치를 실현할 수 있도록 해야 한다.

[가]

스웨덴은 혼자 살 수 있는 조건이 잘 갖추어진 사회이다. 우수한 복지제도 덕택에 스웨덴 사람들은 개인의 사회경제적 여건이 취약한 경우에도 생활의 자율성을 유지할 수 있다. 사회보장 제도를 통해 스웨덴 사람들이 손에 쥘 든든한 독립자금은 이들이 원할 경우 언제든지 혼자 사는 삶을 선택할 수 있도록 돕는다. 광범위한 자발적 결사체의 존재 역시 혼자 사는 삶이 외로운 삶으로 귀결되지 않도록 해준다. 이곳에는 1인 가구원이 비슷한 가치관이나 취미를 지닌 사람들과 자연스럽게 만날 수 있는 공간이 도처에 있으며 1인 가구들로 구성된 주거 공동체 역시 점차 증가하고 있다. 혼자 사는 사람은 사회적 고립과 고독사의 위험으로부터 자기를 보호하기 위해 다양한 사람들과의 교류를 시도한다. 이와 달리 다인 가구는 가정을 중심으로 사회적 관계를 형성하는 경향이 있어 그 교류는 상대적으로 동질적인 집단에 한정될 가능성이 크다. 스웨덴에서 혼자 사는 것은 강제나 운명에 의한 것이 아닌 하나의 선택이며, 특히 함께 사는 관계에서 부정적인 경험을 한 사람들에게는 더욱 매력적인 대안으로 다가온다. 이 사회에서는 1인 가구의 증가를 가족의 붕괴로 보지 않는다. 삶의 만족도가 높은 1인 가구의 증가는 스웨덴 사회가 전통적인 가족의 안정화라는 단 하나의 해결책만을 고집하지 않은 결과이다.

[나]

시대가 바뀌어 노인들도 자녀들이 집을 떠나는 것을 그다지 슬퍼하지 않는 것 같다. 역사학자들은 산업화 시대의 노인들이 혼자 남겨졌다고 해서 불행해지거나 경제적으로 궁핍해지지는 않았다는 결론에 이르렀다. 영양, 위생, 의료시스템이 나아지면서 1900년대만 해도 50세 미만이었던 평균 수명이 1930년대로 들어서면서 60세 이상으로 늘어났다. 그래서 부모도 자식도 모두 따로 살게 되었고 양쪽 다 그것을 자유의 한 형태로 받아들였다. 20세기 초반까지만 해도 미국의 65세 이상 노인 중 60%가 자녀들과 같이 살았다. 하지만 1960년대 초반에 이르자 이 비율이 25%로 떨어졌다. 이 패턴은 전 세계적으로 동일하다. 현재 유럽에서는 80세가 넘는 노인 중 10%만이 자식과 함께 살고, 절반 이상은 배우자도 없이 완전히 혼자 살고 있다. 나이는 부모를 혼자 살게 내버려 두는 것을 전통적으로 부끄럽게 여기는 아시아에서도 다른 지역과 동일한 급진적인 변화가 일어났다. 한국, 일본, 중국 등의 국가 통계 지표를 보면 혼자 사는 노인의 비율이 급격히 높아진 것을 알 수 있다.

그러나 이런 삶의 방식에는 한 가지 문제가 있다. 독립적인 자아에 대한 숭배가 삶의 현실을 고려하지 않는다는 것이다. 독립적인 생활이라는 것이 불가능해지는 때가 온다는 현실 말이다. 언젠가는 심각한 질병이나 노환이 덮쳐 오게 될 것이다. 해가 지는 것만큼이나 피할 수 없는 자연현상이다. 여기서 질문 하나가 떠오른다. 우리가 지향하는 삶의 목표가 독립이라면, 그것을 더 유지할 수 없게 되었을 때 어떻게 해야 할 것인가.

[다]

1995년 어느 도시의 7월 평균 기온이 40도 이상으로 치솟아 전기사용량이 급증하자 수십만 가구의 전력 공급이 중단되었다. 그 결과 열사병과 탈수증 환자가 급격히 늘어났고 일일 평균 사망자가 평소의 다섯 배 이상 증가하였다. 주목할 것은 폭염 관련 사망자의 73%가 혼자 사는 65세 이상 노인이었다는 점이다. 이 도시의 A구와 B구는 지리적으로 인접해 있으며 주민들의 빈곤율, 실업률, 노인인구 비율 등에 큰 차이가 없었다. 하지만 폭염으로 인한 사망자는 A구의 경우 10만 명당 33명이었던 것에 비해 B구는 10만 명당 3명에 불과했다. A구와 B구의 사망률 차이는 상점, 공공시설, 친구와 이웃을 이어주는 사회적 연결망의 유무로 인한 것이었다. 1980년에서 1995년 사이, A구에서는 지역의 거점시설들이 사라지면서 주민들 간의 사회적 유대 관계도 사라졌다. 폭염 기간 중 A구의 노인들은 숨막히는 더위 속에서도 집 이외의 피난처가 없어 집안에만 있을 수밖에 없었다. 그러나 같은 기간에 B구의 주민들은 식당과 식료품점을 평상시와 같이 이용했으며 자치회, 교회 활동 등을 통해 이웃 주민끼리 교류하며 지냈다. 이곳의 주민들은 평소에도 누가 혼자 살고, 누가 고령으로 인해 도움이 필요한지, 누가 만성적인 질병을 앓고 있는지 알고 있었기에 폭염 기간 중 서로의 안부를 확인할 수 있었고, 서로의 집을 방문하며 격려했다.

앞선 사례는 사회적 연결망이 빈약한 지역에 사는 노인들이 고립될 가능성이 크고 재난에 특히 취약한 집단이 될 수 있음을 보여준다. 이러한 격차를 해소하려면 사람들이 다른 사람과 얼굴을 마주하며 서로 자연스

러운 관계를 맺을 수 있도록 해주는 지역기반시설의 확충이 요구된다. 지역 주민들의 역량을 넘어서는 경우 정부 차원의 제도적 지원이 필요하다.

■ 예시 답안

〈보기1〉은 한국의 1인 가구가 다인 가구에 비해 전 연령대에 걸쳐 위험에 대한 불안감, 소외감과 고독에 있어 부정적인 상황에 놓여있다는 설문조사 결과를 보여준다. ‘다른 사람으로부터의 고립’과 ‘아프거나 위급할 때의 대처 어려움’의 경우 나이가 들수록 1인 가구와 다인 가구 사이의 격차가 커지고 있는데, 이는 특별히 노인 1인 가구가 당면한 삶의 어려움을 보여주는 것이라 하겠다. 〈보기2〉는 가족 해체 현상을 병리적 상황으로 바라보며 이를 해결하기 위해 가족 사이의 관계를 강조하는 전통윤리를 강화해야 함을 강조하고 있다. 〈보기2〉의 관점에서 〈보기1〉에 나타난 1인 가구 문제에 대응하는 것은 근본적인 한계를 지닌다.

산업화와 도시화의 과정에서 전통적인 대가족이 해체되고 핵가족화가 이뤄짐으로써 나이 든 부모님과 동거하며 부양하는 자녀들의 비율은 급격히 줄어들었다. 또한 평균수명의 증가로 인해 노인들이 혼자 살아가야 하는 시간도 길어졌다. 제시문 [나]는 이를 부모와 자녀 모두에게 있어 독립과 자유의 증진으로 바라보면 서도 노환과 같이 독립을 유지할 수 없는 상황에서는 현실적인 문제가 될 수 있음을 지적한다. 그러나 이러한 문제에 대한 해답이 꼭 가족일 필요는 없다. 제시문 [가]는 스웨덴에서 1인 가구 구성이 개인의 선택이며 가족의 붕괴로 받아들여지지 않음을 강조한다. 개인의 자립을 가능하게 하는 단단한 복지제도와 광범위한 자발적 결사체, 비혈연 주거공동체의 존재가 1인 가구를 지속가능한 형태로 자리 잡을 수 있게 했다는 것이다. 스웨덴의 사례는 한국의 1인 가구가 겪는 취약성이 1인 가구의 본질적 특성이 아니며 제도적이고 공동체적 차원의 노력을 통해 충분히 극복될 수 있는 것임을 암시한다. 특히 도시화 과정에서 파편화된 공동체의 재건을 위해서는 정부 차원의 제도적 지원이 전제되어야 한다. 제시문 [다]에 나타난 지역 간 공공시설의 존재와 사회적 연결망의 차이, 그에 따른 사망률의 차이는 제도적 지원의 중요성을 잘 보여주고 있다.

■ 채점 기준

등급	구분 기준
1	〈보기〉와 제시문에 대한 이해가 깊고 이를 적절히 활용하여 자신의 생각을 수준 높게 구성한 경우
2	
3	〈보기〉와 제시문에 대한 이해는 충분하지만 생각을 구성하는 능력이 다소 부족한 경우
4	
5	〈보기〉와 제시문에 대한 이해가 부족하고 제시문을 기능적으로 요약한 경우
6	
7	〈보기〉와 제시문에 대한 이해가 많이 부족하거나 답안 구성능력이 현저히 떨어지는 경우
8	
9	백지 제출, 미완성, 혹은 제시문과 관계없는 내용을 쓴 경우

AI 논술 자동 첨삭

써봄

기출로 연습했다면, 이제 써보고 바로 첨삭받자.

Google Gemini 기반 한국어 논술 자동 첨삭 서비스

01

4개 영역 점수

논리구조 · 근거타당성 · 주장명확성 · 언어표현 영역별로 점수를 매겨 줍니다.

02

상세 피드백

강점, 개선점, 구체적인 제안사항까지 한 번에 확인합니다.

03

일괄 첨삭

교사·강사는 학생 답안을 최대 10편까지 한꺼번에 올려 처리할 수 있습니다.

04

간편한 업로드

PDF · DOCX · TXT 파일을 그대로 올리면 됩니다.

이용 안내

무료 체험	회원가입 시 3회 무료 분석
개인 플랜	월 9,900원
교사 플랜	월 29,900원

논술 수험생 · 논술 교사와 강사 · 학원과 교육기관



writegrow.net

QR 코드를 스캔하면 바로 시작할 수 있습니다