■ 2019학년도 모의 논술고사 기출문제

인문·사회계열

문항 1

(1) 제시문 (가)의 ㉠의 내용을 설명하고, 이러한 현상이 나타난 이유를 우리나라의 경제와 문화의 발전 양상과 연결 지어 논술하시오.

(2) 제시문 (다)의 댓글(3번째 컷) 같은 악플이 발생하는 이유를 제시문 (가)와 제시문 (나)에 근거하여 논술하시오.

제시문 (가)

노약자석에 앉아 있는 내 옆자리에 어린이 손잡고 탄 엄마가 앉았다. 너덧 살가량 돼 보이는 귀여운 아기가 내 얼굴은 쳐다보지 않고 내 손만 유심히 바라보았다. 그러다가 마침내 말을 걸어왔다. "할머니 손엔 왜 이렇게 주름이 많아?" 당돌한 질문이지만 귀엽기도 해서 성의 있게 대답하려고 노력했다. "넌 내가 할머니인 걸 어떻게 알았어?" "이렇게 주름이 많으니까." "그래 맞았어. 오래 살면 남들이 할머니라는 걸 알아보라고 주름이 생긴 거야. 아줌마나 언니들하고 헷갈리지 말라고." 아이는 쉽게 고개를 끄덕이고는 그다음에는 손등에 푸르게 내비치는 힘줄에 대해서 물었다. "이건 힘줄인데 네 몸에도 있지만 예쁜 살 속에 숨어서 안 보이는 거야. 주사 맞을 때나 필요한 건데 아이들은 주사 맞기 싫어하잖아. 그래서 꼭꼭 숨어 있는데 늙으면 주사 맞을 일도 자주 생기고 주사 맞는 걸 좋아하니까 자꾸 겉으로 나오나 봐." 말대꾸를 해주니까 아이는 계속해서 이것저것 묻고 또 물었다. 나도 계속해서 그런 식으로 대답했다.

우리는 어느 틈에 서로 죽이 잘 맞는다는 걸 느끼고 재미있어 하고 있었다. 그쯤 되자 아이는 나하고 충분히 친해졌다고 믿은 것 같다. 다시 내 손에 관심을 보이더니 내가 끼고 있는 반지의 알을 손가락으로 만져 보면서 "이 반지 나 주면 안 돼?"하고 물었다. 나는 웃으면서 반지를 빼려고 했다. 물론 반지를 그 아이에게 주려고 그런 건 아니다. 그런 어리광을 부려도 될 만큼 그 반지는 아이 눈에도 만만해 보이는 반지였고, 실제로도 비싼 반지가 아니지만 나에게는 추억이 깃든 소중한 건데 아무리 귀엽더라도 오다가다 만난 아이에게 빼 주겠는가. 나는 일단 아이 손가락에 끼어 보게 할 작정이었다. 끼어 보면 보나마나 헐렁할 테고 그러면 "이건 손가락에 안 맞았으니까 네 것이 아니잖니?" 하면서 도로 빼 가지면 알아들을 아이지 그래도 막무가내 떼를 쓸 아이가 아니라는 것 정도는 서로 알아볼 만큼 우리는 친해져 있었다. (중략) 그만큼 아이 눈에 만만해 보이는 반지라는 걸 알고 있었기 때문에 가벼운 마음으로 일단 끼어 보게 하려고 했는데 뜻하지 않은 일이 생겼다.

아이 엄마가 아이 팔을 거칠게 낚아채더니 자리를 박차고 일어섰다. 정거장도 아닌데 출입문 쪽으로 아이를 끌고 가면서 중얼거렸다. "보자보자 하니 나잇살이나 먹어 가지고……." 다음 말은 알아듣지 못했다. '나잇살이나 처먹어 가지고'였는지도 모르겠다. 모욕감 때문에 더는 듣고 싶지 않았다. 전동차가 멎자 모자는 황급히 내렸다. 아이가 나를 자꾸 돌아보았지만 나는 그 아이를 웃는 얼굴로 배웅할 수 없었다. 그 역은 실은 내가 내릴 역이었지만 내리지 못했다.

나이가 들면 기억력뿐 아니라 식성, 취미 등에도 유턴 현상 같은 게 일어나 옛날 것만 다 좋은 것 같고 마음이 통하는 것도 우리가 길러 낸 삼사십 대보다는 어린이가 편하다. 특히 오늘의 주역인 삼사십 대의 ㉠본데없음과 상상력 결핍은 우리가 저들을 어떻게 길렀기에 저 모양이 되었나, 죄책감마저 들게 한다. 상상력은 남에 대한 배려, 존중, 친절, 겸손 등 우리가 남에게 바라는 심성의 원천이다. 그리하여 좋은 상상력은 길바닥의 걸인도 함부로 능멸할 수 없게 한다.

제시문 (나)

일상생활에서 일어날 수 있는 상황을 가정해 보자. 나는 어느 날 오후, 차를 타고 가다가 잠시 쉴 때 먹으려고 사과 하나와 과도를 챙겨 주차장으로 향했다. 그런데 주차장으로 가던 중에 사야 할 것이 생각나 시장 방향으로 발길을 돌렸다. 그런 내 모습을 본 누군가가 이렇게 적을 수도 있다는 생각이 들었다.

"이강룡, 날이 시퍼렇게 선 칼을 들고 전철역 앞 표정은 암울해 보였다."

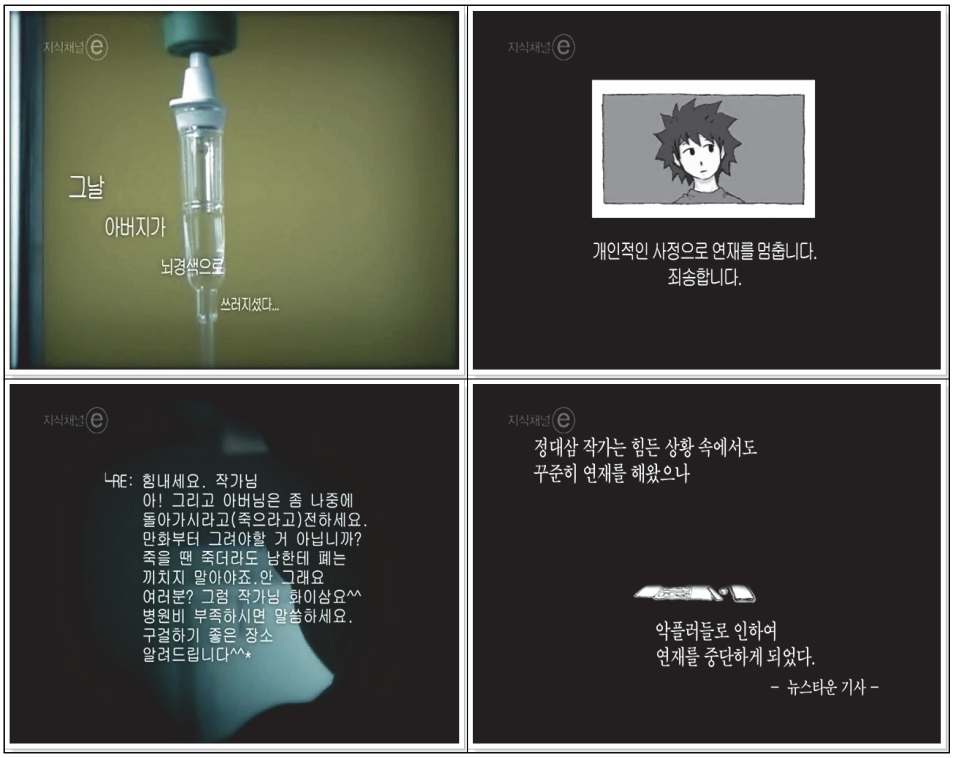
나는 방송 매체와의 면담을 좋아하지 않는데, 거의 대부분이 이런 식으로 방송되었기 때문이다. 어제 텔레비전에서 누군가를 면담한 방송의 한 장면을 보고 화가 날 때에도 무작정 욕하진 않는다. 내가 말한 것이 매체를 통해 걸러지면 의도와 상관없이 완전히 엉뚱하게 읽힐 가능성이 존재한다. 또한 매체가 어떤 말을 하고 있는지 살펴보는 것과 더불어 매체를 바로 보기 위해 중요한 것은 매체가 말하지 않는 것이 무엇인지를 파악하는 것이다. (중략)

들머리 사이트를 비롯한 여러 인터넷 사이트에서 엄청난 양의 뉴스와 정보가 필요 이상으로 소비된다. 게다가 다 소비되기도 전에 더 많은 양의 뉴스가 생산, 공급된다. 소비자들이 개별 뉴스를 읽는 시간도 점점 짧아지고 있다. 이러한 상황에서 인터넷에서의 뉴스 읽기는 '훑어보기'가 될 수밖에 없다.

사이비 정보와 뜬소문을 소재로 쓰는 '불량' 뉴스들이 훑어보기의 허점을 파고든다. 정보의 오락화가 시작되는 지점이다. 인터넷 정보는 점점 더 자극적으로 되고, 정보의 오락화는 당연한 것이 된다. 각종 추문이 이름만 바꾼 채 끊임없이 나타난다. 정보의 소비 속도가 모든 것을 압도하면 필연적으로 책임 의식의 결여를 낳는다.

* 들머리 사이트 : 누리꾼이 정보를 얻기 위해서 기본적으로 거쳐 가는 사이트

제시문 (다)


지식채널e
그날
아버지가
뇌경색으로
쓰러지셨다...
지식채널e
개인적인 사정으로 연재를 멈춥니다.
죄송합니다.
지식채널e
ㄴAE: 힘내세요. 작가님
아! 그리고 아버님은 좀 나중에
돌아가시라고(죽으라고)전하세요.
만화부터 그려야할 거 아닙니까?
죽을 땐 죽더라도 남한테 폐는
끼치지 말아야죠.안 그래요
여러분? 그럼 작가님 화이삼요^^
병원비 부족하시면 말씀하세요.
구걸하기 좋은 장소
알려드립니다^^*
지식채널e
정대삼 작가는 힘든 상황 속에서도
꾸준히 연재를 해왔으나
악플러들로 인하여
연재를 중단하게 되었다.
- 뉴스타운 기사 -

문항 2

(1) 제시문 (가)를 간략히 요약하고, 이를 바탕으로 [그림 1]을 설명하시오.

(2) <표 1>에서 '미래의 직업'이 생겨나는 이유를 제시문 (나)에서 찾되, 4개의 직업군에 공통되는 이유와 B, C, D 직업군 각각에 해당하는 개별적인 이유를 설명하시오.

제시문 (가)

산업화는 인간의 노동과 생활에 큰 변화를 가져왔다. 산업화 이전의 전통 사회에서 노동은 주로 농업과 간단한 수공업 분야를 중심으로 이루어졌다. 당시에는 토지가 주요한 생산 수단이었으므로 토지를 매개로 한 노동이 일반적이었다. 전통 사회에서 노동은 사고파는 상품으로서가 아니라 자신의 삶을 유지하기 위한 자영 노동이나 지배 계급을 위한 부역 노동 등의 형태를 띠는 경우가 대부분이었다. 그러나 산업화와 함께 공장제 기계 공업이 발달함에 따라 노동은 제조업 분야에 대량으로 투입되었고, 노동자와 사용자 간에 임금을 매개로 한 노동관계가 형성되었다. 산업화 초기에는 높은 수준의 기술을 발휘하는 숙련 노동자가 주를 이루었으나, 산업이 기계화되고 대량 생산 방식이 확산하면서 미숙련, 반숙련 노동자들이 다수를 차지하게 되었다.

최근에는 첨단 과학, 정보 통신 기술, 새로운 서비스업 등의 비중이 높아지는 쪽으로 산업 구조가 변화하면서 노동의 양상도 그와 같은 흐름에 적합한 형태로 변화하고 있다. 미래학자 제러미 리프킨은 자신의 책 ≪노동의 종말≫에서 정보 기술의 발달은 인간의 삶을 풍족하게 만드는 것이 아니라 실업자를 양산할 것이라고 말했다. 그는 사람을 대체할 기계 노동자를 정보 통신 분야에서 자주 쓰이는 물질의 이름을 빌려 '실리콘칼라 노동자'라고 불렀다. 실리콘칼라 노동자가 생산과 서비스에 사용되면서 블루칼라와 화이트칼라 노동자는 일자리를 잃게 되고, 결국 인류는 불행해진다는 예측이다. 실제로 높은 성장을 이룩한 나라들에서 기계에 밀려난 사람들의 실업이 문제가 되고 있다. 한국에서도 '고용이 없는 성장'이 사회적으로 문제가 되고 있다. 수출에서 정보 통신 분야가 차지하는 비중이 3분의 1에 가깝지만, 늘어난 매출에 비하여 고용하는 인력은 늘어나지 않았다고 한다.

제시문 (나)

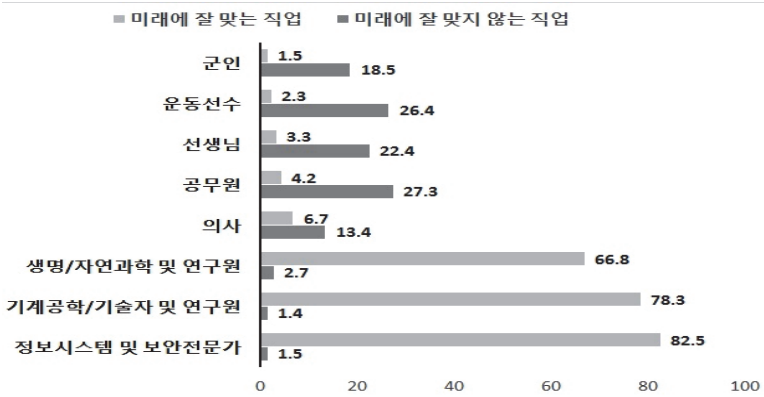
정보 사회란 컴퓨터와 정보 통신 기술을 이용하여 지식과 정보를 대량으로 생산하고, 이러한 지식과 정보가 다시 부가가치를 창출하여 발전을 이루는 사회를 말한

다. 정보 사회는 컴퓨터와 통신 기술의 발달을 통해 형성되기 시작하였는데, 여기에 첨단 과학 기술과 저장 및 압축 기술의 발달이 더해지고 컴퓨터의 소형화 및 각종 첨단 기기의 융합이 이루어지면서 정보화는 더욱 가속화되었다.

정보 사회에서는 경제생활의 중심이 물질적 생산에서 정보 지식 관련 서비스의 생산으로 이동하게 된다. 정보 자체가 중요한 자원이 되고, 정보 생산자인 인간의 지적 창조력이 중요해진다. 사무 자동화와 네트워크를 이용한 재택근무 도입과, 전자 상거래 활성화로 생산성과 효율성이 증대되고 다품종 소량 생산 방식이 발달하면서 다양한 소비자의 기호를 만족시킬 수 있게 되었다.

정보 사회에서는 정보의 공유로 권위주의적인 관계가 수평적인 관계로 전환되면서 네트워크형 사회 조직을 발달시켰다. 네트워크 커뮤니케이션이 활발해지면서 많은 사람이 사회적 관심사를 공유하고, 다양한 사이버 공동체를 형성함으로써 온라인을 통한 사회적 관계를 형성하고 있다. 또한 폭넓은 문화 교류가 이루어지면서 문화의 다양화에도 기여하였다.

[그림 1] 각 직업별 미래 적합도에 대한 의견 조사



<표 1> 직업군별 미래 변화 양상

직업군	현재의 직업	미래의 직업
A	의사, 치과의사, 수의사, 약사	생체로봇 외과의사, 기억수술 외과의사, 유전자 상담사, 복제 전문가
B	심리전문가, 심리치료사	두뇌 시뮬레이션 전문가, 증강현실 전문가, 아바타 관계 관리자
C	회계사	창업 투자 전문가
D	언론·뉴스 기자, 스포츠 기자	내로캐스터*, 익스트림 스포츠 가이드**

* 내로캐스터(Narrow Caster) : 맞춤형 프로그램 기획자로 한정된 지역이나 시청자들을 위한 전문화 방송을 기획, 제작하는 직업(《10년 후 4차산업혁명의 미래》 개정판)

** 익스트림 스포츠 가이드 : 각종 익스트림 스포츠의 전문가로, 이를 배우고자 하는 일반인들이 안전하게 즐길 수 있도록 교육하고 안내하는 역할을 수행하는 직업(《세계미래보고서 2030-2050》)