

단국대학교 2019학년도 수시모집 논술고사

인문계열 문제
(오후)



전형유형	논술우수자
수험번호	
성명	

[문제 1] 다음의 제시문을 읽고 주어진 물음에 답하십시오. (600자 내외) (30점)

- 1) [가]에서 주제를 나타내는 단어 하나를 찾고, 그 단어를 이용하여 [가]의 내용을 요약하십시오. (200자 내외) (10점)
- 2) [가]에서 찾은 단어를 이용하여 [나]를 요약하고, [다]를 설명하십시오. (400자 내외) (20점)

[가] 그리스 철학자인 플라톤(Platon, 기원전 428?~기원전 347?)은 “기하학을 모르는 자는 문 안으로 들어오지 말라.”라는 글을 아카데미아(Academeia)의 교문에 써 붙여 놓을 정도로 수학의 세계를 찬미했다. 수학의 세계란 ‘ $1+1=2$ ’와 같이 언제 어디서나 영원불변하는 특징을 지닌다. 이처럼 우리의 눈에 보이지는 않지만 ‘이성에 의해 인식(episteme)’되는 완벽한 질서를 이루는 세계가 곧 진리요, 이를 이데아(idea)라고 한다. 반면에 우리의 ‘눈에 보이는’ 사물 세계는 이데아의 그림자에 불과한 불완전한 것이다. 우리 인간도 이성에 의해 눈에 보이는 세계와 관련되는 욕망과 기개가 통제되어 균형과 조화를 이룰 때, 정의의 덕에 이르게 된다. 정의의 덕은 사실상 도덕적 삶을 의미하는 것으로써, 도덕적 삶을 사는 사람은 바로 행복한 사람이다. 결국 플라톤이 볼 때, 이성이 욕망과 기개를 통제하여 조화를 이루고 그리하여 도덕적인 생활을 할 때, 개인의 삶은 행복하게 된다.

한편, 플라톤의 제자 아리스토텔레스(Aristoteles, 기원전 384~기원전 322)는 마케도니아의 왕을 모시는 의사의 아들로 태어나 어릴 적부터 생물학과 과학 분야에 흥미가 많았다. 그런 영향으로 아리스토텔레스는 플라톤에 비해 감각적이고 경험적인 지식을 훨씬 더 중요시한다. 아리스토텔레스에 따르면 인간의 궁극적인 목적은 바로 행복이다. 그는 행복이 무엇인지 탐구하기 위해 인간 고유의 기능이 무엇인지 확인한다.

출처 : 박효종 외, 『윤리와 사상』

[나] 벤담은 의식적이든 무의식적이든 인간의 모든 행위는 고통과 쾌락에 의해 좌우된다고 설명하였다. 다음 벤담의 글을 살펴보자.

자연은 인류를 고통(pain)과 쾌락(pleasure)이라는 두 주인에게 지배받도록 만들었다. 우리가 무엇을 할까 결정하는 일은 물론이요, 무엇을 행해야 할까 짚어 내는 일은 오로지 이 두 주인을 위한 것이다. 한편으로는 옳음과 그름의 기준이, 또 한편으로는 원인과 결과의 사슬이 두 주인의 왕좌에 고정되어 있다. 이들은 우리가 행하는 모든 행위에서, 우리가 말하는 모든 말에서, 그리고 우리가 생각하는 모든 사고에서 우리를 지배한다.

- 벤담, “도덕과 입법의 원리 서설” -

벤담에 의하면 고통과 쾌락은 우리가 어떻게 행위해야 할지를 결정한다. 다시 말해 인간은 누구나 태어날 때부터 고통을 피하고 쾌락을 추구하려는 경향을 갖기 때문에, 고통을 회피하고 쾌락을 추구하는 것이 우리 행위의 목적이 된다.

이러한 쾌락주의를 바탕으로 그는 행위의 옳고 그름이란 그 행동의 결과인 고통(불행)과 쾌락(행복)의 양에 따라 결정된다고 주장하였다. 즉 도덕적인 행위는 고통의 양을 최소화하고 쾌락의 양을 최대화하여 행복을 가져오는 행위라는 것이다.

하지만 모든 사람이 각자 자신의 쾌락만을 추구한다면 사회는 혼란에 빠지게 될 것이다. 따라서 벤담은 행위의 옳고 그름을 판단할 때 자신뿐만 아니라 최대한 많은 사람에게 쾌락을 주는 공리의 원리(principle of utility)를 전제로 해야 한다고 보았다. 즉 그는 개인적 차원의 쾌락뿐만 아니라 사회적 차원의 쾌락을 주장한 것이다.

출처 : 정창우 외, 『윤리와 사상』

[다] 안녕하세요? 오늘 제가 여러분께 들려 드릴 이야기는 ‘경쟁과 행복’에 관한 것입니다. 혹시 이 주제에 대해 생각해 본 적이 있으신지요? 여러분이 사회에 나가게 되면 아마도 이 문제에 대해 자주 생각하게 될 겁니다. 그런 뜻에서 오늘의 강연이 여러분에게 유익했으면 하는 바람입니다.

자, 먼저 우리가 얼마나 행복한 삶을 살고 있는지부터 살펴볼까요? 모든 사람들은 행복해지길 바라죠. 그래서 우리나라 헌법 제2장 제10조에는 ‘모든 국민은 인간으로서의 존엄과 가치를 가지며, 행복을 추구할 권리를 가진다.’라는 행복 추구권이 명시되어 있죠. 물론 다른 모든 나라들도 법으로써 이러한 기본 권리를 정하고 있습니다. 그러면 실제 현실은 어떨까요? 우리나라의 경우, 안타깝게도 행복하다고 느끼는 사람들이 많지 않은 듯합니다. 2012년 경제 협력 개발 기구(OECD)가 조사한 우리나라 사람들의 행복 지수는 4.20으로, 다른 국가들의 평균 수준에도 못 미칩니다. 어린이와 청소년도 마찬가지입니다. ……중략…… 한국의 어린이·청소년 행복 지수를 다른 나라들과 비교·조사한 결과 69.3퍼센트로 경제 협력 개발 기구(OECD) 국가 중 최하위를 기록했습니다.

그 이유가 뭘까요? 많은 전문가들은 가혹한 경쟁을 부추기는 사회 분위기에 그 원인이 있다고 판단합니다. 그러한 사회에서는 경쟁에서 이기는 사람만이 성공한 삶을 살고 패배한 사람은 자동적으로 소외되죠. 그러다 보니 사람들은 이겨야 한다는 극도의 스트레스를 받게 됩니다. 그렇다면 행복 지수가 높은 나라는 어떤 나라들일까요? 조사 방법에 따라 조금씩 다르겠지만 크게는 두 부류로 나뉩니다. 한 그룹은 물질이 풍요한 북유럽 국가들이고 또 다른 그룹은 가난한 아프리카와 아시아 지역의 국가들입니다. 북유럽 국가들은 경쟁과 성장이 아닌 평등과 분배를 통한 발전을 추구합니다. 그래서 그곳 사람들은 수입의 절반 이상을 세금으로 내는 것을 억울해하지 않고 오히려 당연하게 여깁니다. 한편 아프리카와 아시아 지역의 국가들은 북유럽 국가에 비해 많이 가난하지만 콩 한 쪽도 서로 나누는 공동체 정신이 살아 있습니다. 아마존 밀림의 원주민들도 수확물을 공정하게 나누는 방식으로 다 같이 행복한 사회를 이루어 왔죠. 이처럼 문명화의 수준은 차이가 있지만 삶의 질은 다르지 않다는 게 새삼 놀랍죠?

출처 : 이삼형 외, 『국어 II』

[문제 2] [가]와 [나]를 활용하여 [다]의 ①과 ②의 차이점을 설명하고, [가]의 관점에서 [라]의 ①, ②를 평가하십시오. (600자 내외) (30점)

[가] 인류의 역사에서 갈등, 분열, 차별, 전쟁이 존재하지 않았던 시기는 없었다. 그래서 평화는 인류가 끊임없이 추구해 온 윤리적 가치라고 말할 수 있다. 유네스코는 ‘평화란 단지 전쟁이 없는 상태가 아니라 진보와 정의이며, 모든 사람이 자신의 위치를 찾을 수 있고, 자기 몫의 정신적·물질적 자원들을 누릴 수 있는 국제 사회의 건설을 목표로 모든 민족이 서로를 존중하는 상태’로 정의한다.

출처 : 조성민 외, 『생활과 윤리』

국제 평화는 인류의 생존과 번영, 국제 정의를 위해 반드시 필요하다. “평화는 저절로 주어지는 것이 아니라 스스로 만들어 가는 것이다.”라는 칸트의 말처럼 평화는 피땀 어린 노력으로 이루어진다. 우리는 평화의 가치와 국제 평화의 중요성을 깊이 인식하고 평화를 실현하도록 노력해야 한다.

칸트는 영구 평화로 나아가기 위해 국가 간 주권 보장은 물론 타국에 대해 내정 간섭을 하지 말아야 한다고 주장하였다. 또한 국내적으로는 시민의 정책 결정이 가능한 공화제가 도입되어야 하며, 국제적으로는 보편적 우호 관계에 기반한 국제법이 적용되는 국제적인 연맹을 창설해야 한다고 보았다.

출처 : 정창우 외, 『생활과 윤리』

[나] 한 나라의 주권이 미치는 범위인 영역은 국가 성립의 필수 요소 중 하나이다. 또한, 국민의 생활 공간이자 경제 활동의 무대로 그 중요성이 매우 크다. 따라서 영역을 둘러싼 분쟁은 국가의 주권 및 존립과 결부되어 있어 무력을 사용하여 분쟁을 해결하려는 사례가 많다. 일반적으로 국가 간 영역 분쟁은 역사적 배경을 가지고 있으며, 단순히 영역 문제에 머물지 않고 자원에 대한 권리, 종교적 분쟁 등과 결합되어 복잡한 구조를 이루고 있다.

출처 : 김종욱 외, 『세계지리』

국제 분쟁에는 물질적인 이해관계의 차이로 인한 무역 분쟁, 자원 분쟁 등이 있고, 신념이나 이념과 같은 관념적인 요인들의 갈등으로 인한 종교 분쟁, 이념 분쟁 등이 존재한다.

내부 갈등이나 분열, 영토 분쟁 등은 국가의 주권과 통일성에 직접 연관된 것으로 내전이나 전쟁으로 이어지기도 한다. 하지만 오늘날 국제 사회의 가장 일반적인 분쟁으로 자리 잡고 있는 무역 분쟁이나 자원 분쟁 같은 경제적 분쟁은 전쟁과 같은 극단적인 폭력으로 귀결되는 경우가 드물다. 한편, 전쟁은 국제 분쟁에서 가장 강도 높은 분쟁의 형태로 다양한 유형의 국제 분쟁이 평화적인 수단으로 해결되지 못하는 경우 최후의 수단으로 활용된다.

출처 : 손병로 외, 『법과 정치』

[다] 대공황을 극복하고자 미국은 뉴딜 정책을 추진하였고, 영국과 프랑스는 식민지의 자원과 시장을 독점하는 블록 경제를 형성하였다. 그러나 자본주의 경제가 취약하고 식민지가 많지 않았던 독일, 이탈리아, 일본은 국가 지상주의를 내세워 국민의 일상생활을 낱알이 통제하면서 개인의 자유를 억압하는 전체주의 국가로 나아갔다.

대공황은 워싱턴 체제가 무너지는 데 결정적인 원인이 되었다. 전체주의 국가들은 국내의 불만을 잠재우고자 대외 팽창 정책을 실시하여 침략 전쟁을 강행하였다. ……중략…… 전쟁이 유럽에서 전개되어 열강들이 동남아시아에 신경을 쓸 여유가 없게 되자, 일본은 이 틈을 타

지하자원을 확보하고자 동남아시아를 침략하였다. 일본은 침략 전쟁을 ‘아시아를 유럽 열강의 통치에서 해방시켜 대동아 공영권을 건설하는 성전’이라고 하며 국민을 선동하였다.

.....중략.....

① 애초 세계 각국이 각자의 것을 얻어 서로 의지하고 도우며 만방공영(萬邦共榮)의 즐거움을 함께함은 세계 평화 확립의 근본 의의이다. 그런데 미·영은 자국의 번영을 위해서는 타국, 타민족을 억압하고 특히 대동아에 대해서는 끊임없이 침략·착취를 행하여 대동아 노예화의 야망을 마음대로 펼치려 하고, 결국에는 대동아의 안정을 근저로부터 뒤집으려 하니 대동아 전쟁의 원인이 여기에 있다.

대동아 각국은 서로 제휴하여 대동아 전쟁을 완수하고 대동아를 미·영의 질곡으로부터 해방시켜, 그 자존자위를 완수하여 아래의 강령에 기초, 대동아를 건설함으로써 세계 평화의 확립에 기여하려고 한다.

출처 : 정재정 외, 『한국사』

② 일왕이 러·일 전쟁을 선전 포고하는 글에 “동양 평화와 대한 독립을 공고히 한다.”라고 하였다. 슬프다! 가장 가깝고 가장 친하며 어질고 약한 한국을 억압하여 조약을 맺고 강점하였다. 지금 서양 세력이 동양으로 침략의 손길을 뻗어 오고 있는데, 이 재앙을 동양이 일치단결해서 막아 내는 것이 가장 중요함은 어린아이도 다 아는 일이다. 무슨 까닭으로 일본은 이러한 당연한 형세를 무시하고 같은 동양의 이웃 나라를 약탈하고 친구의 정을 끊어, 서양 세력이 애쓰지 않고 이득을 얻게 하려 한단 말인가.

출처 : 한철호 외, 『한국사』

[라] “거대한 힘을 가진 주권 국가가 있는 한 전쟁은 피할 수 없다.” 이는 아인슈타인의 말이다. 그만큼 국가 안보와 세계 평화의 문제는 주권 국가를 기본 단위로 하는 국제 사회에서 가장 근본적인 문제이자 가장 해결하기 어려운 과제이다.

출처 : 박영경 외, 『법과 정치』

① 현실주의는 국가가 힘을 추구하는 데 있어서 보편적 윤리는 중요한 관심 대상이 아니라고 본다. 현실주의는 국제 사회를 무정부 상태에 가깝다고 이해하며, 국가 간의 이해관계가 갈등하고 충돌하는 경우 이를 조정할 세계 정부가 부재하기 때문에 국가들은 스스로의 힘으로 자국의 안보를 지켜야 한다고 강조한다.

② 자유주의는 국제 사회가 무정부 상태에 가깝다는 현실주의 주장에 동의하지 않으며, 국제 사회가 동물의 세계처럼 힘이 지배하는 세계가 아니라 인간의 이성과 윤리가 작동하는 사회라고 믿는다. 자유주의는 현실주의가 국가 안보를 최우선시하는 것과 달리 경제, 환경, 인권 등의 문제도 중시한다.

출처 : 손병로 외, 『법과 정치』

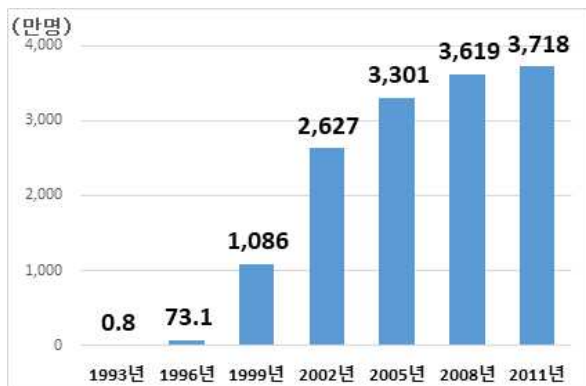
[문제 3] [가]를 바탕으로 [나]와 [다]를 관련지어 설명하고, 이를 활용하여 [라]에 나타난 문제를 해결하기 위한 방안을 논술하시오. (600자 내외) (40점)

[가] 1973년 8월 영국, 최대 휴양지였던 섬머랜드 호텔에서 대형 화재가 발생하였다. 가족 또는 친구와 함께 여름휴가를 즐기려고 호텔에 왔던 3,000여 명 중 50여 명이 사망하고 400여 명이 부상을 입어 영국 최대의 화재 사건으로 기록되었다. 몇 년 후, 한 심리학자가 사건 현장에 있었던 사람을 대상으로 ‘위기 상황에 사람들은 어떻게 대처하는가?’에 대해 연구를 하였다. 당시의 기사와 생존자 면접을 통해 그는 놀라운 결과를 밝혀냈다. 화재가 발생하자 가족 단위의 휴양객은 서로를 찾아 함께 도망쳐서 대부분 생존한 반면, 친구 단위로 왔던 휴양객은 제각기 흩어졌고 불과 4분의 1만이 살아남았다. 이 연구를 통해 심리학자는 위기 상황에서 가족이 놀라운 대처 능력을 보여 줄 수 있었던 것은 가족 간의 신뢰, 즉 정서적 안정감 때문이라고 결론을 내렸다.

출처 : 강운선 외, 『사회·문화』

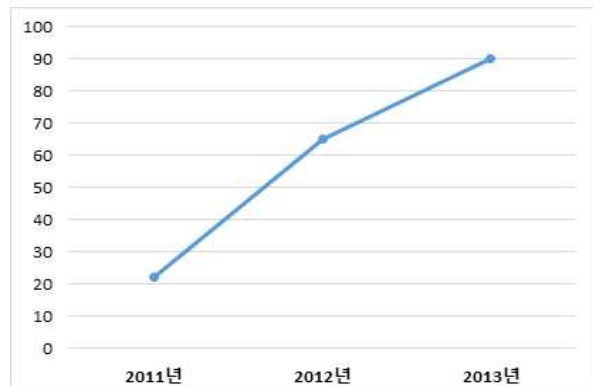
[나]

◆ 인터넷 이용자 수 변화 추이



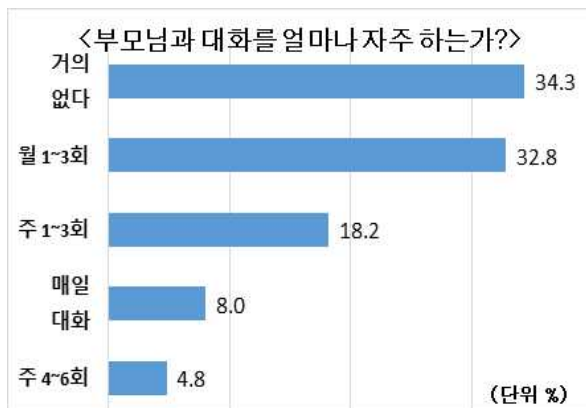
자료 : 방송 통신 위원회, 2011년
출처 : 박선웅 외, 『사회·문화』

◆ 청소년 스마트폰 보급률(%)



자료 : 미래 창조 과학부
출처 : 박영민 외, 『화법과 작문』

◆ 가정에서 줄어드는 부모와 자녀의 대화



여성가족부, “청소년 종합 실태 조사”, 2011년
출처 : 이진석 외, 『사회·문화』

◆ 한·미·일·중 청소년 건강 실태 국제 비교 조사 (단위 : %)

최근 일주일 스트레스를 받은 적이 있다.	최근 일주일 30분 이상 땀이 날 정도로 운동을 한 적이 없다.	최근 일주일 아침 식사를 하지 않았다.	최근 일주일 하루 평균 7시간 이상 잤다.
<div>한국, 87.9</div> <div>일본, 82.4</div> <div>미국, 81.6</div> <div>중국, 69.7</div>	<div>한국, 30.5</div> <div>미국, 18.1</div> <div>일본, 14.3</div> <div>중국, 10.8</div>	<div>한국, 15.2</div> <div>미국, 14.3</div> <div>일본, 3.9</div> <div>중국, 3.9</div>	<div>미국, 46.7</div> <div>중국, 32.8</div> <div>일본, 18.2</div> <div>한국, 16.1</div>

자료 : 한국 청소년 정책 연구원
출처 : 한철우 외, 『국어 II』

◆ 우리나라의 가족 구조 및 형태의 변화 추이

(단위 : 천 가구, %)

연도		1975	1980	1985	1990	1995	2000	2005	2010
혈연 가구 수		6,367	7,470	8,751	10,167	11,133	11,928	12,491	12,995
핵가족	부부	5	6.4	7.8	9.3	12.6	14.8	18.1	20.6
	부부와 미혼 자녀	55.6	56.5	57.8	58	58.6	57.8	53.7	49.4
	한 부모와 미혼 자녀	10.1	10	9.7	8.7	8.6	9.4	11	12.3
직계가족*	부부와 양(편)친	0.5	0.6	0.8	0.9	1.1	1.2	1.2	1.2
	부부와 양(편)친과 자녀	10.9	10.4	9.9	9.3	8	6.8	5.7	5.0
기타 가족		17.9	16.1	14	13.8	11.2	10.1	10.4	11.6

* 직계 가족 : 대개 부계 혈통으로 직계 2세대 이상의 가계 계승자 부부와 이들의 미혼 자녀로 이루어지는 가족

자료 : 통계청, 인구 주택 총조사 보고서, 각 연도

출처 : 박선웅 외, 『사회·문화』

[다]

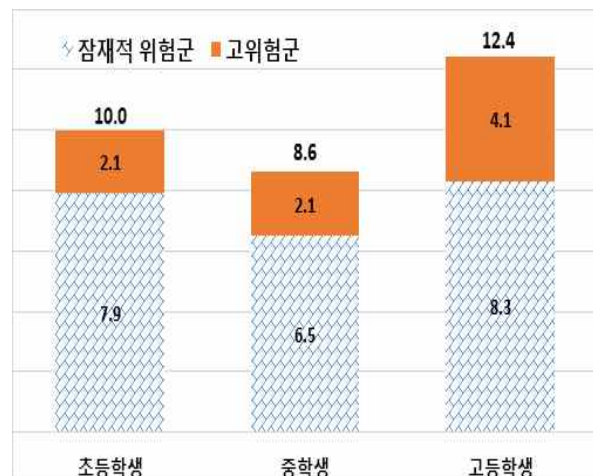
◆ 스마트폰 인터넷 이용과 컴퓨터 인터넷 이용 중 이용량 조절의 어려움(%)

구분	스마트폰을 통한 인터넷 이용이 더 조절하기 어렵다.	컴퓨터를 통한 인터넷 이용이 더 조절하기 어렵다.	둘 다 모두 조절하기 어렵다.	잘 모르겠다.
전체	32.9	18.8	13.7	34.6
초등학생	28.5	22.2	16.8	32.5
중학생	39.5	22.3	14.1	24.1
고등학생	35.0	18.1	14.0	32.9
대학생	33.4	16.3	16.8	33.5

자료 : 한국 정보화 진흥원

출처 : 박영민 외, 『화법과 작문』

◆ 청소년 인터넷 중독률(%)



자료 : 한국 정보화 진흥원

출처 : 박영민 외, 『화법과 작문』

한국 청소년 정책 연구원은 '2010 한국 아동·청소년 인권 실태 조사'에서 중·고교생의 25%, 초등학생의 19.9%가 게임을 하며 휴일을 보내는 것으로 드러났다고 밝혔다. 이는 'TV 시청'이나 '친구와 놀기' 등 다른 활동들에 비해 압도적으로 높은 수치이다. 상대적으로 여가 시간이 많아지는 방학 동안에는 청소년들이 게임 삼매경에 빠질 가능성이 더욱 높다. 특히 최근에 청소년들이 즐겨 하는 온라인 게임은 과거의 전자오락과 달리 인터넷으로 연결된 다른 이용자와 함께하는 것이어서 중독성이 강하다.

출처 : 이진석 외, 『사회·문화』

[라] K 군은 중학교 2학년 때 낯선 학교로 전학을 가게 되면서부터 친구들을 사귀기 어렵게 됐고 그때부터 인터넷 게임을 시작했다. 인터넷 게임으로 아이템을 거래해 용돈 50만 원을 벌 정도로 게임에 재능이 있었던 K 군은 하루 10시간씩 게임을 했다. 그 외에도 시시각각 웹서핑

을 했고, 부모가 컴퓨터를 사용하지 못하게 하면 불같이 화를 냈다. 밤늦게까지 인터넷 게임을 하느라 수면이 부족했던 K 군은 급기야 학교에도 가지 않았다.

출처 : 정창우 외, 『생활과 윤리』

김 모 씨는 최근 중학교 2학년인 아들의 휴대 전화 요금 청구서를 보고 깜짝 놀랐다. 휴대 전화로 게임을 많이 해서 이번 달 이용 요금이 70만 원이나 청구되었기 때문이다. 아들은 학교 수업 시간을 빼고는 거의 온종일 휴대 전화로 게임을 한다. 새벽 2~3시까지 자지도 않고 불을 끄고 이불에 누워 어둠 속에서 게임을 할 때도 종종 있다.

출처 : 박선웅 외, 『사회·문화』

게임 중독에 빠진 중학생이 나무라는 어머니를 목 졸라 숨지게 한 뒤 죄책감에 스스로 목숨을 끊었다. 경찰 조사 결과 아들은 평소 컴퓨터 게임을 즐겼으며 주말에는 새벽 2~3시까지 컴퓨터 게임에 몰두한 것으로 밝혀졌다. 특히 컴퓨터 게임 문제로 어머니와 자주 다투으며 어머니를 폭행하기도 한 것으로 조사되었고, 사건 전날 밤에도 크게 다툰 것으로 밝혀졌다. 경찰은 나무라는 어머니를 찾김에 숨지게 한 뒤 죄책감을 못 이겨 스스로 목숨을 끊은 것으로 보고 있다.

출처 : 이진석 외, 『사회·문화』