

2019학년도 연세대학교 수시모집 논술시험 문제(인문계열)

모집 단위		수 험 번 호		성 명	
----------	--	------------------	--	--------	--

※ 아래 제시문을 읽고 문제에 답하시오.

제시문 (가)

생명유지, 영양섭취, 감각적 지각 등과 같은 것은 인간뿐만 아니라 동·식물도 하는 활동이다. 하지만 이성의 발휘는 다른 존재와 구별되는 인간만의 고유한 기능이다. 따라서 이성을 잘 발휘하는 삶을 통해 인간은 궁극적 목적인 최고선, 즉 행복에 이를 수 있다. 이러한 행복은 이성에 따르는 삶을 통해 덕을 쌓음으로써 얻을 수 있다. 도덕적인 사람은 이성을 통해 어떤 행동이 좋은가를 숙고하고 올바른 결정을 내리며, 이를 실천에 옮겨 행복에 도달할 수 있다. 인간은 옳은 행위를 함으로써 옳은 사람이 되고, 용감한 행위를 함으로써 용감해진다. 하지만 한 번의 실천으로 행복한 사람이 되는 것은 아니다. 유덕한 행위가 습관화될 때 덕이 쌓이는 것이다. 그렇다면 일상생활 속에서 덕은 어떻게 쌓을 수 있을까? 적절한 때에, 적절한 것에 대해서, 적절한 사람들에게, 적절한 목적을 위하여, 적절한 방식으로 느끼는 것이 중용이자 최선이고, 이것이 덕의 특징이다. 과도함과 부족함은 악덕의 특징이요, 양 극단 사이에서 적절함을 선택하는 중용이야말로 덕이 갖는 특징이다. 이 때의 적절함이란 1과 5 사이의 중간이 3인 것처럼 산술적인 중간이 아니다. 사람에 따라, 각자가 처해 있는 상황에 따라 중용은 달라질 수 있다. 우리는 도덕적 문제 상황에서 적절함에 대한 오랜 경험과 훈련, 그리고 꾸준한 배움을 통해 중용이 무엇인지 깨달을 수 있다.

도덕적인 삶은 중용을 찾는 것만으로 충분하지 않고 실천 의지가 필요하다. 예컨대, 어린 아이는 올바른 행동을 정확하게 몰라서 잘못된 행동을 할 수 있다. 그 잘못된 행동은 무지가 원인일 수 있다. 하지만 성인들이 자신의 행동이 잘못임을 알면서도 잘못된 행동을 할 때는 무지가 원인이라고 할 수는 없다. 이 경우 자제력 없음에서 그 원인을 찾을 수 있다.

자제력 없는 사람이란 흡연이 건강을 해친다는 사실을 알고 있음에도 욕구를 이기지 못하고 흡연을 지속하는 것처럼, 스스로 최선이라고 이성적 판단을 내린 것에 반하는 행동을 하는 사람이다. 자제력이 있는 사람은 이성적으로 따져서 해야 할 것을 끝까지 지키는 사람인 데 반해, 자제력이 없는 사람은 이성적으로 따져서 해야 할 것을 쉽게 포기하는 사람이다. 그렇다면 자제력이 있는 사람은 자신의 욕구가 나쁘다는 것을 알고 이성 때문에 그 욕구를 따르지 않지만, 자제력이 없는 사람은 자기가 하는 행위가 나쁘다는 것을 알면서도 감정 때문에 그것을 한다.

자제력 없음은 악덕에 속하는 무절제와의 비교를 통해 보다 잘 이해될 수 있다. 우선 둘 다 육체적인 욕구와 쾌락을 추구한다는 점에서 크게 다르지 않다. 하지만 스스로의 선택에 의해 쾌락을 과도하게 추구하는 사람, 그것도 쾌락 자체만을 목적으로 추구하는 사람, 바로 이런 사람이 무절제한 사람이다. 이런 사람은 자신이 나쁘다는 것을 모르며 또 후회할 줄도 모른다. 후회할 줄 모르는 자를 고칠 수는 없다. 왜냐하면 확고한 결정에 따라 행동하기 때문이다. 반면 자제력이 없는 사람은 올바른 이치에 어긋나는 육체적 쾌락을 추구할 정도로 감정에 지배당하지만, 그렇다고 해서 그러한 쾌락을 무한정 추구해야 한다고 생각하게 될 정도까지는 지배당하지 않는다. 그런 까닭에 자제력 없는 사람은 마음을 돌리도록 설득하기가 쉽지만 무절제한 사람은 그렇지 않다. 따라서 무절제한 사람과 달리 자제력 없는 사람은 무조건 나쁜 사람이라고는 할 수 없다. 자신의 욕망에 굴복하여 자신의 행위가 그르다는 것을 알면서도 실제로 그런 행위를 하는 사람이 도덕적인 사람이 되려면 이성과 더불어 중용을 실천하고자 하는 강한 의지가 필요하다.

제시문 (나)

<실험 1>

한 심리학자가 '행복한 쥐 공원'이라는 실험을 했다. 16마리의 쥐들은 실험실에 있는 각각 격리된 작은 우리 속에 가두고, 다른 16마리의 쥐들은 '행복한 쥐 공원'이라고 하는 거주지에 넣어 두었다. 공원의 넓이는 18제곱미터가 넘었고, 온도는 쾌적했으며, 공원 내부에는 즐길 수 있는 놀이 시설이 갖춰져 있었다. 쥐들은 공원 안을 자유롭게 돌아다닐 수도 있었다. 우리 속의 쥐들과 쥐 공원의 쥐들에게 동일하게 중독물질인 모르핀을 탄 물과 일반적인 물을 선택하게 하자, 우리 속의 쥐들은 초기부터 모르핀을 탄 물을 마시며 중독되었지만, 쥐 공원에 있던 쥐들은 대부분 일반적인 물을 선택했다. 또 이미 실험실에서 모르핀에 중독된 쥐들도 쥐 공원으로 옮겨주자, 금단증상을 겪으면서도 모르핀이 든 물을 선택하지 않았다.

<실험 2>

영상 의학 기술이 크게 발달하면서 중독에 대한 다양한 연구가 가능해졌다. 한 연구진은 중독이 어떻게 유전되는지 알아보기 위한 실험을 진행했다. 우선 약물에 중독된 50명과 그들의 형제자매 중 전혀 약물에 중독된 경험이 없는 50명을 선정했다. 중독자와 중독되지 않은 그들의 형제자매로 구성된 50쌍이 실험에 참여한 것이다. 또 비교를 위해 약물에 중독된 경험이 없는 일반인 50명도 실험에 참여했다.

연구진은 먼저 실험 참여자들의 자기 조절 능력을 평가하여 점수를 매겼다. 일반인 50명과 비교해 중독자들은 당연히 점수가 낮았지만, 그들의 형제자매들도 대부분 이 평가를 잘 수행하지 못한다는 사실이 밝혀졌다. 뇌 영상 촬영 결과에서도 중독자와 그들의 형제자매는 모두 자기 조절, 쾌락과 보상, 습관 형성 등과 관련된 특정 뇌 영역에서 일반인 50명과 매우 다른 특징들이 발견되었다. 이를 근거로 연구진은 약물 중독자들의 뇌에서 발견되는 문제가 부모로부터 물려받은 유전적인 특성이라고 결론을 내렸고, 이 연구결과를 활용하여 중독에 취약한 사람들에게 적용할 요법을 개발할 수 있을 것이라고 예측했다.

제시문 (다)

우리는 과잉 소비의 시대를 살고 있다. 사람들은 소비를 통해 세상을 파악하게 되었다. 포장된 쾌락이 이런 새로운 세계를 가능하게 만들었다. 대량생산이 급속히 진행되면서 사람들에게 더 강렬한 감각을 제공하는 식품과 기호품이 병, 캔, 상자에 담겨 포장되었고, 소리와 경치, 환상까지도 포장되었다. 인간이 전통적으로 경험해온 청각, 시각, 미각, 그리고 더 나아가 동작과 환각까지 끌어 모으고 압축하고 저장해서 판매하게 된 것이다. 이것이 포장된 쾌락의 혁명이다. 이 혁명은 새로운 발명을 통해 기존의 감각을 조합하고 변형시켜 새로운 감각을 만들었다.

쾌락 제조자들은 질리고 지루해지는 것을 막기 위해 감각의 강도를 계속 높여왔다. 이것은 업계의 경쟁에서 이기는 데에도 효과적인 전략이었다. 강렬함은 더 큰 강렬함을 낳았다. 삶의 지루한 부분을 견뎌야 할 필요도 없어졌다. 포장된 쾌락은 전례 없는 건강상의 위험과 도덕적인 위기도 야기했다. 극단적인 사례로 사람들을 취하게 하는 성분이 강화되면서 중독의 문제를 일으켰다.

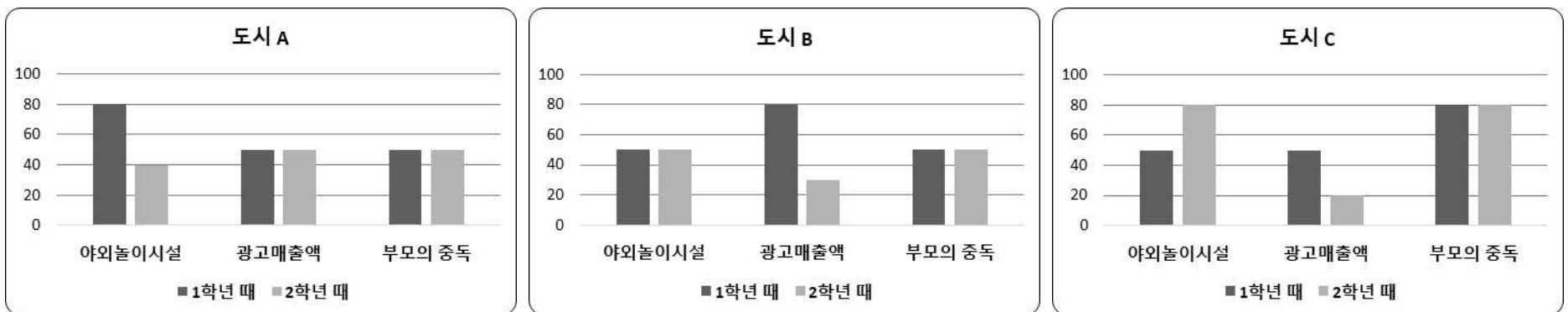
예를 들어 인간 문명의 역사에서 가장 치명적인 인공물인 담배는, 20세기 들어와 생산이 기계화되고 광고와 마케팅 전략을 통해 대량 판매되면서 중독적인 과잉 소비로 이어졌다. 담배 중독이 늘어난 데에는, 제조업체가 정교하게 첨가하는 화학 물질만이 아니라 마케팅이 결정적인 역할을 했다. 제조업체는 담뱃갑에 그려진 디자인과 문구를 다양하게 만들어 상품의 이미지를 만들었다. 광고회사는 이 이미지를 더욱 정교하게 만들고 대중적으로 확산시켰다.

욕망의 만족이 증가했다는 것 자체가 문제가 되지 않는다. 그것은 좋은 삶에 대한 인간 본연의 추구라고 볼 수 있기 때문이다. 또한 오늘날 과도한 욕망의 문제가 중용이 부족해서 생긴 것이라고 할 수만은 없다. 중용만을 강조하다 보면 문제를 지나치게 개인적인 수준으로 치환해버리게 된다.

제시문 (라)

전국의 중학생들을 대상으로 스마트폰 중독 정도에 영향을 미치는 요인을 파악하기 위해 학생들이 살고 있는 도시의 야외놀이시설 보급 정도, 광고매출액, 해당 학생 부모의 스마트폰 중독 정도를 조사했다. 동일한 학생들을 대상으로 1학년과 2학년 때 두 차례 조사를 실시했다. 각 요인들과 스마트폰 중독 정도의 측정값은 0에서 100 사이로 조정했고, 전국 평균값은 두 차례 모두 50이었다. 아래의 표와 그래프는 <도시 A>, <도시 B>, <도시 C>의 중학생들을 대상으로 실시한 조사결과다. 표와 그래프의 모든 수치는 조정된 측정값의 평균을 보여준다. 스마트폰 중독은 세 가지 요인에 영향을 미치지 않고, 세 가지 요인을 제외한 다른 요인들은 스마트폰 중독에 영향을 미치지 않는다고 가정한다.

	스마트폰 중독 정도			
	도시 A	도시 B	도시 C	전국
1학년 때	30	80	80	50
2학년 때	80	20	80	50



<문제 1> 제시문 (가), (나), (다)는 중독에 대한 다양한 관점을 포함하고 있다. 중독의 원인과 대책에 대한 관점들의 차이를 비교·분석하시오. (1,000자 안팎, 50점)

<문제 2> 제시문 (나), (다)에 근거하여 제시문 (라)에 관한 다음 물음들에 답하시오. (1,000자 안팎, 50점)

문제 2-1: <도시 A>, <도시 B>, <도시 C> 각각에서 1학년 때의 스마트폰 중독을 설명하는 가장 중요한 요인을 제시문 (나), (다)에 나타난 관점들에 근거하여 서술하시오.

문제 2-2: 1학년에서 2학년이 되면서 나타난 변화를 바탕으로 <도시 A>, <도시 B>, <도시 C> 각각에서 어떠한 요인이 스마트폰 중독을 설명하는 데 가장 적절한지 서술하시오.