



## 문항 1

(가)에 제시된 예술에 대한 두 가지 관점을 설명한 뒤, 그 중 하나의 관점을 선택하여 밑줄 친 (A)에 대한 자신의 입장을 (나)-(마)를 바탕으로 서술하시오. (1000자 ± 100자, 60점)

(가) 예술을 이해하고, 예술에 대한 여러 가지 견해나 이론들에 대해 논의하기 위해서는 무엇보다도 우선 예술이나 예술작품이 무엇인가에 대한 공통된 인식이 전제되어야 한다. 오늘날 예술작품이라고 여기는 것은 인류 역사 초기부터 출현하였지만, 그와 동시에 ‘예술’이나 ‘예술작품’에 대한 현재의 개념이 있었던 것은 아니다. 지금 우리가 사용하는 예술(art)이라는 개념은 적어도 근대 이전에는 존재하지 않았으며, 18세기 중엽 이후 유럽의 예술이론에서 확립되었다. 18세기 이전까지 이른바 예술은 주로 제의 혹은 종교와 관련된 활동이었고, 창작의 동기와 목적도 창작자의 자유로운 결정이 아니라 교회나 부유한 계층의 주문을 받아 제작하는 것이 일반적이었다. 따라서 당시 창작물은 종교나 정치, 실용적 목적에서 자유로울 수 없었다. 그러나 18세기 중반 이후 시민계층이 성장하면서 누군가의 주문에 의해서가 아니라 예술가가 자발적으로 예술품을 제작하고, 그 내용도 기존의 종교나 정치적 소재에서 벗어나 개인의 체험과 감정, 생각을 묘사하는 등 창작자의 자율성과 독창성을 중시하는 경향이 출현하기 시작했다. 이러한 새로운 창작태도로 제작된 작품에 기타의 제작물과 구분하여 ‘예술’이나 ‘예술작품’이라는 의미를 부여하기 시작하였다.

그러나 예술개념이 출현했다고 해서 곧 어떤 특정 제작물이 예술인가 아닌가가 명확히 구분되는 것은 아니었다. 대표적인 논쟁 사례는 바로 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 ‘변기’이다. 1917년 뒤샹이 버려진 남성 소변기를 뒤집어 세워 ‘R. Mutt’라는 필명으로 서명을 하고 ‘샘(Fountain)’이라는 제목을 붙여 미술작품으로 출품하자, 이것을 미술작품으로 볼 수 있는가를 둘러싸고 논쟁이 발생하였다. 이와 같이 무엇이 예술인가를 결정하는 요인에 대해 지금까지도 여러 견해가 분분하다. 그중 하나는 예술품은 예술가가 자신의 생각과 감정을 미적 형식으로 표현하여 창조한 것이라는 관념이다. 여기서 중요한 것은 바로 예술가의 독창적인 창조활동이다. 그 독창성은 단지 형식적 표현으로만 구현되는 것이 아니라 작가의 창의적인 관념과 감정의 표현으로도 나타날 수 있다. 뒤샹의 ‘변기’가 예술작품이 될 수 있는 것은 ‘변기’의 형태가 지닌 미적인 가치도 있겠지만, 무엇보다도 그 ‘변기’를 통해 예술가 뒤샹이 표현하고 부여하고자 한 관념과 생각의 창의성이다. 이 경우 예술작품의 의의를 결정하는 것은 바로 예술가의 의도와 목적이고, 올바른 작품 감상은 작가의 의도와 목적에 대한 파악이 중심이 되어야 한다. 이러한 작가의 의도를 무시한 의미해석은 그 작품의 본질적인 예술가치가 아닐 뿐만 아니라 예술과 비예술 사이의 혼란을 피하기 어렵다.

이러한 예술가 중심의 관점과 달리 한 제작물이 예술작품인가를 결정하는 것은 감상자나 비평가 등 수용자라고 보는 견해도 있다. 한 제작물에 제작자의 창작 의도가 깃들여 있다고 해도, 그 의도는 작품에 직설적으로 표현되지 않고 감상자에 의해서 해석되어야 한다. 하나의 작품은 예술가의 창작의도를 반영하고 있지만, 또 예술가의 의도를 넘어서 또 다른 미적가치를 지닐 수 있는 것이다. 뿐만 아니라 감상자는 자신의 관점에서 예술가의 의도를 파악하거나 제작물로부터 예술적 감흥과 가치를 느낄 수 있다. 이런 시각에서 보면 제작자의 의도가 내재되어 있어도 감상자들이 아무런 감흥이나 예술적 가치를 느끼지 못한 제작물은 예술작품이라 보기 힘들다. 한 작품의 예술적 가치는 독자들의 창의적인 해석을 통해 더 강화되거나 재탄생하고, 특히 그것이 예술품인가는 제작자 개인이 아니라 예술계 집단의 판단에 의해 결정되기도 한다.

예술의 본질 문제는 최근 인공지능(AI)의 출현으로 사회의 중요한 화두가 되고 있다. 2022년 10월 비트폼 갤러리 SF와 데이원 벤처스가 ‘인공 상상’이라는 이름하에 이미지 생성 AI ‘달리(DALL-E)’를 사용해 만든 예술 작품 전시회를 개최하여 세간의 주목을 받았다. 이와 같이 인공지능 기술은 최근 미술뿐만 아니라 음악과 문학영역에서도 적극 활용되고 있을 뿐만 아니라 인간이 만든 창작물과도 경쟁하고 있다. 이에 따라 예술계는 물론 사회적으로 (A) ‘전반적으로 인공지능에 의거하여 생성한 저작물을 예술작품이라고 볼 수 있을까?’에 대해 의견이 분분하다.

고등학교 「문학」, 「생활과 윤리」 활용

(나) 창작은 새로운 것을 처음으로 만드는 것 또는 그 물건을 포괄하지만, 그 성격을 가장 잘 보여주는 것은 예술창작이다. 예술창작이 다른 창작과 비교하여 특별한 점은 그것이 주로 미적가치의 창출을 목적으로 한 인간의 정신적, 물질적 활동이라는 점이다. 우리는 자연에서 ‘미적’ 현상을 발견하면 ‘예술이다!’라고 찬사를 보내지만, 이때 ‘예술’은 오직 비유적인 의미일 뿐이다. 역사나 일상에서 일어나는 몇몇 경이로운 사건을 예술이라고 칭할 때도 마찬가지다. 예술적 창작을 위한 의도와 관계없이 우연히 얻거나 자연적으로 존재하는 아름다움이나 기발함은 예술작품이라고 보기 어렵다.

어느 대상이 예술작품이 되는 것은 단지 결과물에 의해 결정되는 것이 아니라 그 과정, 즉 예술창작이라는 특수한 노동과정과 그 산물에 대한 창작자의 승인에 의해 결정된다. 인간의 예술작품의 창작 과정은 복잡한 과정을 거친다. 먼저 작가가 영감을 바탕으로 한 구상단계에서 이를 물질적 수단을 통해 표현하는 과정 그리고 매 창작 과정에 대한 반복되는 평가와 수정을 거쳐 완성된다. 요컨대 작품은 예술가가 자신의 구상을 바탕으로 작품에 대한 기준을 세우고 그 기준에 부합할 때까지 매 순간 의식적이고 자각적인 노동과 작업을 거쳐 완성된다. 어떤 생산물이 아무리 새로운 것이고 심지어 인간의 작품보다 더 뛰어나 보이더라도 그것은 미를 추구하는 인간의 정신적 창조노동이 수반되지 않는다면 단지 멋진 제품이나 물건에 지나지 않는다. “하나의 작품은 작가가 그 안에서 자기 의도에 도달할 때 만족된다.”는 렘브란트의 말은 여전히 경청할 필요가 있다.

예술가는 자신의 창작물이 예술작품인가를 판단할 권리를 지님과 동시에 전적인 책임도 가지고 있다. 이는 예술가가 예술작품이라고 주장하는 모든 창작물 혹은 생산물이 항상 예술작품으로 인정받는다라는 것을 의미하는 것은 아니다. 지금도 전세계적으로 가장 사랑받는 화가 중 한명인 인상파 화가 모네가 1874년 <인상, 해돋이>라는 작품을 발표하였을 때, 신문기자이자 미술평론가 루이 르루아(Louis Leroy)가 “인상은 확실”하지만 “유치한 벽지보다 못하다”고 조롱하는 등 당시 평단은 물론 대중들도 외면을 하였다. 또 걸작 <폴밭 위의 점심>을 그린 화가 마네 역시 작품 발표 후 오랫동안 비평가들의 혹평과 관객들의 외면 속에 이해받지 못하는 삶을 살아야만 했다. 그러나 훗날 이들 작품이 훌륭한 예술작품으로 재평가 받을 수 있었던 것은 그림에 대한 사회의 인식의 변화가 주요 요인이지만, 그 작품들이 예술작품으로서 갖추어야 할 창작활동의 정당한 결과물이었을 뿐만 아니라 화가들이 지속적인 예술 활동을 통해 자신의 창작물이 예술작품임을 증명했기 때문에 가능했다.

이러한 예술 활동의 독특한 성격은 예술가와 예술작품을 판단하는 중요한 기준이기에, 그 가치는 사회적으로도 적극적인 보호를 받고 있다. 예술작품을 저작권법에서 보호하는 것은 그것이 인간의 직접적인 특수한 활동의 결과로서 다른 것으로 대체될 수 없는 고유한 가치를 지니고 있기 때문이다. 물론 기술의 발달과 예술창작의 사회적, 물질적 조건의 변화에 따라 구체적인 창작방법은 부단히 변화하고 있다. 그러나 한 작품이 예술작품으로서 인정과 보호를 받기 위한 기본 조건은 반드시 인간의 창의적인 예술적 노동이 발휘되어야 한다는 점이다. 설사 작품창작의 많은 과정을 기계나 도구에 의존하여 뛰어난 결과물을 만들어 내는 ‘첨단’ 예술 활동이라도, 그 산물이 예술로서 인정받으려면 예술창작 과정에서 인간이 어떻게 직접 참여하여 창의적인 결과를 만들어 냈는지를 증명할 수 있어야 한다.

고등학교 「문학」, 「사회」 활용

(다) 2018년 10월 25일, 세계적인 미술품 경매 회사인 크리스티 경매장에서 한 초상화가 43만 2000달러(약 5억원)에 낙찰됐다. 언론은 이 소식을 각국으로 전했고, 전 세계 미술계는 충격에 빠졌다. ‘에드먼드 벨라미의 초상화(Portrait of Edmond Belamy)’라는 제목의 이 그림은 아주 오래된 느낌을 주었는데, 얼굴 형체가 뚜렷하지 않고 여백이 많아 미완성

작품처럼 보였다. 그렇지만 논란을 일으킬 만큼 문제가 있는 수준의 그림은 아니었다.

논란의 핵심은 작품의 수준이나 완성도가 아니라 바로 작가였다. 이 작품을 그린 건 인간이 아닌 다른 존재, 바로 인공지능이었기 때문이다. 이 작품을 그린 것은 파리의 인공지능 연구기관인 오비에스가 개발한 GAN(Generative Adversarial Network, 생성적 대립 신경망) 기반의 AI화가였다. 이 작품은 14~20세기에 그려진 초상화 1만 5000개를 토대로 알고리즘과 데이터를 사용해 만들어졌다. 그림을 완성하기 위해, 알고리즘이 그린 이미지와 데이터에 있는 초상화 작품들과 차이가 없을 때까지 비교하는 과정을 거쳤다. 이러한 과정을 거쳐 예술 작품은 인간만이 창작할 수 있다는 기존의 생각을 넘어서는 새로운 그림이 탄생했다. 이 작품의 경매가 이루어진 이날은 인공지능이 그린 그림이 미술계에서 처음으로 예술적 상품으로 소비된 순간이었다.

2022년 8월 26일, 이날 역시 미술계에서 특별한 날로 기억될만하다. 미국 ‘콜로라도 주립 박람회 미술대회’의 디지털 아트 부문에서 ‘스페이스 오페라 극장(Théâtre D’opéra Spatial)’이 대상을 거머쥐었다. 오페라 공연이 한창인 무대를 섬세하게 화폭에 담아내고 있는 작품이었다. 작품 속에서는 눈부신 햇살이 내리쬐 대형 원형창 너머로 또 다른 세계가 펼쳐졌다. 이를 바라본 여인들의 뒷모습에선 경건함을 느낄 수 있을 정도였다. 중세시대를 소환한 듯한 이색적인 분위기 또한 이채로웠다. 하지만 게임 기획자인 제이슨 M. 앨런에 의해 제출된 이 작품은 정작 그의 손으로 그린 것이 아니었다. 그의 손이 닿은 것은 맞지만, 엄밀하게 말해서 앨런의 손이 한 일은 명령어를 입력하는 정도였다. ‘스페이스 오페라 극장’은 텍스트로 된 문구만 입력하면 몇 초 만에 이미지로 바뀌주는 ‘미드저니’란 AI 프로그램으로 그려졌기 때문이다. 앨런은 미드저니로 생성한 3개의 그림을 전시회에 제출했고 이 가운데 ‘스페이스 오페라 극장’이 1위를 차지한 것이다.

이 미술대회에서는 창작과정에서 디지털 기술을 활용하거나 색깔을 조정하는 등 디지털 방식으로 이미지를 편집하는 행위는 인정된다고 공고했다. 작가에 대한 논란이 일어나자 제이슨 M. 앨런은 “이번 대회에 작품을 제출할 때 ‘미드저니를 거친 제이슨 M. 앨런’이라고 명시하면서 AI로 작품을 생성했다는 점을 밝혔기 때문에 작품의 출처 역시 속인 사실이 없다”고 항변했다. 그는 “나는 어떤 규칙도 어기지 않았다”며 미술대회 주최 측이 제시한 규정을 준수했다고 주장했다. 미술대회 주최 측도 앨런 편에 섰다. 심사위원들은 “미드저니가 AI란 사실을 몰랐다”면서도 “알았더라도 이 작품에 상을 줬을 것”이라며 이 작품의 예술성을 옹호했다. 논란이 불거진 뒤에도 이 작품의 대상 수상은 취소되지 않았다.

#### 고등학교 「문학」, 「통합사회」, 「사회·문화」 활용

(라) 프랑스의 시인이자 비평가인 폴 발레리는 기술이 예술에 미치게 될 영향력을 예견하고 다음과 같이 말했다. “우리는 엄청난 혁신들이 예술의 테크닉 전체를 변모시키고, 그로써 예술의 창작 과정 자체에 영향을 끼치며, 결국에는 예술의 개념 자체를 가장 마법적인 방식으로 변화시키는 데까지 이를지 모른다는 점을 각오하지 않으면 안 된다.” 실제로 새로운 기술의 등장은 예술의 다양한 측면을 변화시켰고, 이 변화에 따라 예술의 형태와 개념 그리고 의미가 달라졌다. 기술의 발전에 따라 예술을 평가하는 기준과 작품을 통해 얻는 미적 경험까지도 변화했다. 사진의 역사는 새로운 기술의 등장이 예술에 끼친 변화를 보여주는 적절한 사례이다.

발명 초기 사진은 예술과는 거리가 먼 과학 기술의 하나로만 간주되었다. 당시 많은 예술가, 학자는 사진을 그저 기록을 위한 것으로만 바라볼 뿐 예술로 인정하기를 거부했다. 그러나 사진이 담아내는 뚜렷한 현실 이미지는 재현에서 벗어난 현대 미술의 변화를 촉구했다. 사진이 탄생한 뒤에 미술가들은 정밀하게 있는 그대로를 그릴 필요가 없어졌다. 정밀한 그림의 가치는 사라져 버렸고, 화가들은 사진과 다르게 그려야만 했다. 거친 터치, 빛의 재해석이 생길 수밖에 없었으며 우리에게 익숙한 인상파가 등장했다. 이처럼 사진이라는 과학 기술의 산물은 인상주의 등장의 중요한 요인이었다.

기존 예술에 변화를 촉구하는 데에서 나아가서 사진은 예술로서의 시민권을 주장하고 나섰다. 사진이 예술인가 아닌 가라는 논쟁은 사진이 등장한 1839년 이래 지속되다가 1862년 프랑스 최고재판소에 의해 사진이 예술이라는 판결을 통해 일단락되었다. 그 대략적인 경위는 이러하다. 초상사진 전문가인 마에르와 피에르송 두 사람은 1855년부터 파리 시내에서 사진관을 열고 동업에 들어갔다. 황제 나폴레옹 3세를 고객으로 맞이하고 나서부터 그들의 사진관은 많은 귀족과 예술계 인사들로 붐볐다. 1856년에 두 사람은 이탈리아 통일에 결정적인 역할을 했던 카보우르 백작의 초상을 제작했다. 1861년에 두 사람은 경쟁 관계에 있던 세 사람의 초상사진가들이 카보우르 백작의 초상을 가필한 사진들을 무단 복제해서 판매한다

는 것을 알게 되어 위조라고 생각하고 법적 권리를 지키기로 했다. 그들은 무단 복제한 세 사람을 고소했다.

위조가 성립하려면 사진이 예술 작품이어야만 했다. 1839년에 사진이 공표된 이래로 사진이 가지고 있는 기계적인 면 때문에 순수예술로서 인정되는 뛰어난 솜씨의 수공 기법과 대비되었다. 복제 판매로 고소된 피고 측은 “사진을 어떤 식으로든 예술로 보는 것에 반대”하는 화단 인사들의 탄원서를 제출했다. 피고 측 변호인들은 사진의 자동적, 기술적 성격을 지적했다. 공방이 오간 뒤에 1862년 4월 프랑스 법정은 원고인 마에르와 피에르송의 손을 들어 주었다. 이 해에 마에르와 피에르송은 책을 내면서 “오늘, 법의 눈으로도 예술가와 대중의 눈으로도 사진은 예술이다”라고 썼다. 이로써 사진은 예술 작품이라는 합법적 지위를 얻었다. 그렇지만 사고방식이 바뀌는 데는 훨씬 많은 시간이 필요했다. 19세기는 물론 20세기 초반까지도 사진은 회화의 그늘을 벗어나지 못하고 있었다. 그 뒤 여러 나라에서 속속 사진이 예술 작품의 지위를 획득하는 판결이 이어졌고, 대중들에게도 사진은 예술 작품으로 승인되기에 이르렀다.

#### 고등학교 「문학」, 「통합사회」, 「사회·문화」 활용

(마) 오늘날 대중화된 반 고흐의 이미지는 지나치게 신화화된 측면이 있다. 상업적 소비에 적절한 브랜드로 재구성되는 과정에서 무엇보다 심각한 왜곡은 고흐의 예술적 성취가 그가 소유했던 것들이 아니라 소유하지 못했던 것들의 결과라는 사실을 도외시하는 데서 비롯된다. 고흐의 예술은 당대 사교계와의 교류의 산물이 아니라 오히려 그런 세계와의 불화로 생긴 고통의 결과이다. 반 고흐는 현실적으로는 철저히 무능한 사람이었다. 종교적으로 독실했던 그는 목사가 되어 가난하고 병든 이웃의 친구로 남고 싶었지만 허락되지 않았다. 화가가 된 뒤에도 생전에 그의 재능을 인정해주는 사람은 동생 테오를 포함하여 고작 몇 명에 지나지 않았다. 그림이 팔리지 않아 끼니를 때우기 어려운 날들이 많았고, 재능은 전적으로 무시당했으며 그럴수록 불안과 히스테리 증세는 악화되었다. 생의 마지막 순간조차 고흐는 자신의 병을 몹시 경멸하는 정신과의 사에게 맡겨졌다.

그러나 사실 반 고흐의 무능은 가난한 사람들의 친구가 되고자 했던 그의 종교적 실천과 예술적 활동의 결과일 뿐이다. 1885년에 그린 <감자 먹는 사람들>은 젊은 고흐가 탄광촌에 머물며 봉사하던 시절에 그린 그림인데, 여기에는 가난한 광부의 식탁이 보여주는 노동의 존엄함, 거칠게 그을린 피부와 깊이 주름진 얼굴이 보여주는 삶의 숭고함이 서려있다. 고흐는 램프 아래에서 감자를 향해 내민 광부의 손을 통해 그가 바로 그 거친 손으로 땅을 파고, 그런 정직한 노동으로 가족의 먹거리를 얻었음을 보여준다. 농부나 광부의 삶을 눈에 보기 좋게 아름답고 세련되게 그려내는 것이 아니라 흙냄새가 나도록 그려냄으로써 그는 무엇이 진실한 삶과 예술인지에 대한 진지한 성찰을 촉구한다. 그렇기에 고흐의 대중적인 이미지인 살아서는 무능한 인간이자 무명의 불행했던 화가지만 사후에는 모든 영광을 독차지한 천재 예술가라는 모습에만 주목해서는 이런 진면목을 볼 수 없다. 고흐는 이렇게 말했다. “인간에게 자신의 본질과 마주하는 위대한 순간을 허락했던 사람은 황제가 아니라 굶주린 화가와 시인이었다. 우리는 고통을 받을 때까지는 누구도 자신이 누구인가를 정확하게 알 수 없다. 탁월한 화가와 시인들 덕분에 우리는 고통과 눈물의 비용을 훨씬 덜 지불하면서도 자신에 대한 소중한 깨달음을 얻으며 살아가게 된다.”

진정한 예술은 언제나 고통과 상처, 소외와 고독, 억울함과 분노, 수치와 좌절 같은 실패와 상실로부터 성취된다. 그것들을 통해서만 예술은 문명의 결핍을 보충하고 공감과 사랑의 숭고한 공간을 창조할 수 있다. 우리는 그런 예술작품을 보고 깊은 감동과 공감의 전율을 느끼게 되며, 이와 같은 심미적 체험을 통해 사람들은 자신을 돌아보게 될 뿐 아니라 다른 타자들과의 유대감도 만들어낼 수 있게 된다. 이처럼 예술은 자신과 동료 인간에 대한 내적, 외적 책임감을 고양시키는 미학적 체험을 통해 인간을 보다 인간답게 만들어준다. 만약 예술이 예술가 자신의 고통에서 타인의 고통으로 나아가는 이와 같은 숭고한 미학적 경로를 더 이상 탐색하지 않게 된다면 그런 예술은 자기만족에 머물게 되거나 아니면 글로벌 산업사회의 아름다운 상품으로 전락하기 쉽게 될 것이다.

#### 고등학교 「국어」, 「문학」, 「생활과 윤리」 활용

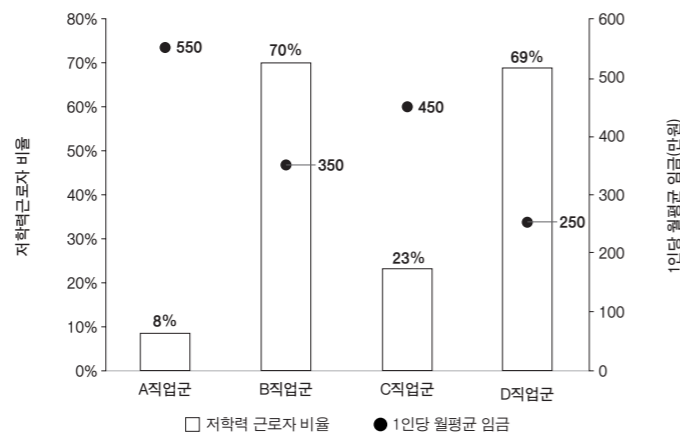
## 문항 2

[자료 1] ~ [자료 3]을 활용하여 <다음>의 밑줄 친 주장 (B)를 반박하고, 자료들을 바탕으로 기술 혁신이 초래할 사회문제를 개선하기 위한 방안을 제시하시오. 자료에 제시된 것 이외의 모든 사항은 변하지 않는다고 가정한다. (600자 ± 60자, 40점)

### 다음

기술 혁신은 국가 및 지역의 경제 발전의 핵심 요인이며, 특히 일자리 창출 및 평균 임금 상승과 연관성이 높다.  
(B) 최근 AI를 통한 기술 혁신이 향후 모든 사회 계층에서 임금 상승에 기여할 것으로 기대된다.

[자료 1] 2023년 현재 근로자 직업군별 저학력 근로자 비율 및 1인당 월평균 임금



※ 저학력 근로자: 중학교 이하의 교육을 마친 근로자

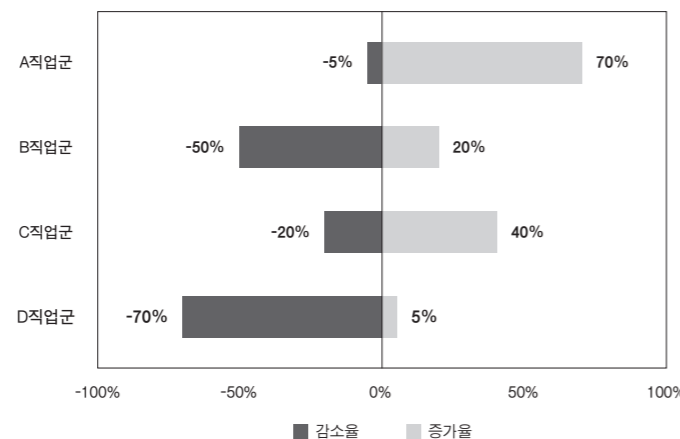
[자료 2] AI 도입에 따른 2030년 직업군별 기대 실질임금 변화율 예상치(%)

|         | A 직업군 | B 직업군 | C 직업군 | D 직업군 |
|---------|-------|-------|-------|-------|
| 저학력 보유자 | 30    | -10   | 15    | -20   |
| 고학력 보유자 | 80    | -5    | 40    | -10   |

※ 실질임금은 물가상승 효과를 감안한 실질적인 임금을 의미

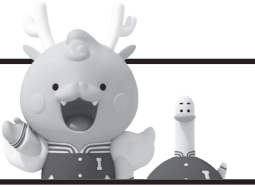
※ ※ 2023년 대비 2030년 실질임금 변화율 예상치를 추정

[자료 3] AI 도입에 따른 2030년 기대 일자리 증감률 예상치(%)



※ 2023년 현재 기준 각 직업군별 일자리 수는 모두 같음

## 2024학년도 논술 모의고사 문제(인문) 해설



### 1. 출제 의도

본 논술 모의고사는 제시된 논제의 핵심을 정확하게 파악하는 능력과 주어진 제시문을 활용하여 논제를 심도 있게 분석하는 능력, 그리고 자료에 근거하여 자신의 주장을 논리적으로 전개할 수 있는지를 평가한다. 이는 제시된 글 자료의 요지를 파악하고 주어진 조건을 고려하여 논리적이고 체계적으로 글을 구성하는 능력과 제시된 데이터 자료를 분석하여 자신의 주장을 논리적으로 정당화하는 능력을 요구한다. 또한 답안 작성 시, 글 자료 해석과 데이터의 분석뿐 아니라 관련 현상에 대한 폭넓은 이해와 고등학교 교육과정에서 학습한 내용의 응용이 요구된다. 이러한 능력을 바탕으로 논리적이고 설득력 있는 글을 체계적으로 구성하는 것은 논술에서 요구되는 기본 활동이다.

논제는 두 가지로 구성되었다. 그 중 첫 번째는 예술에 관한 두 가지 입장, 즉 예술가 중심 입장과 수용자 중심 입장을 설명하고, 그 중 한 입장에 의거하여 인공지능이 만들 저작물을 예술로 인정할 수 있는지를 논하는 것이다. 글 자료는 두 관점을 정당화하거나 반박하는데 필요한 논거를 제공하는 지문으로 구성하였다. 예술의 판단기준, 예술창작에서 예술가의 경험의 중요성과 예술가의 직접적인 창조적 노동의 중요성, 기술의 발전에 따른 예술 관념의 변화, 예술에 있어서 수용자(비평가 및 감상자)의 역할 등에 관련된 제시문을 제공하여 자신의 주장을 정당화하거나 반론하는데 논거로 삼도록 하였다. 두 번째 논제는 기술혁신과 임금의 관계에 대한 한 입장, 즉 기술 혁신이 향후 모든 사회 계층에서 임금 상승에 기여할 것이라는 주장에 대해 주어진 자료를 활용하여 반박하고, 아울러 자료에 나타난 사회적 문제점을 파악하고 해결책을 제시하는 문제이다. 이 논제를 위해 인공지능(AI)의 도입이전과 이후 직업군별 노동자의 학력 분포와 임금의 차이, 일자리 변동 등 데이터 자료를 제시하여 기술혁신이 전반적인 임금 상승을 이끈다는 주장을 반박하고, 자료에 나타난 사회적 문제를 해결할 수 있는 방안을 찾도록 하였다. 위 논제와 제시문은 『통합사회』, 『경제』, 『사회·문화』, 『문학』, 『생활과 윤리』, 『국어』 등 교과서 내용에 준하여 제시되었으며, 교육과정을 충실히 이수한 수험생이라면 모두 쉽게 이해하고 접근할 수 있도록 함으로써 자신의 주장을 설득력 있게 전개하는 데 큰 어려움이 없도록 하였다.

### 2. 문항 해설

본 논술 모의고사는 고등학교 교육과정에서 다루고 있고 사회적으로도 쟁점이 되는 주제를 중심으로, 제시된 자료에 대한 분석 능력과 이를 활용하여 자신의 주장을 논리적으로 전개하는 능력을 평가하는 데 목적이 있다. 제시문에 활용된 주요 개념과 지식은 『문학』, 『통합사회』, 『경제』, 『사회·문화』, 『생활과 윤리』 등 여러 고등학교 교과서에서 다루고 있는 것으로 수험생들에게 매우 익숙한 것을 취하였다. 문항은 제시된 글의 핵심을 정확하게 파악하여 자신의 주장을 논리적으로 전개하는 능력과 데이터를 분석하여 자신의 주장을 논리적으로 정당화하는 능력을 평가하는 두 문항으로 구성되었다.

[문항 1]은 제시문의 핵심 요지를 파악하여 자신의 주장과 반론, 그리고 재반박에 활용함으로써 논리적 사고 능력과 서술 능력을 평가하도록 구성되었다. 논제는 제시문 (가)에서 설명한 예술을 판단하는 기준과 관련하여 예술가 중심과 수용자 중심의 핵심내용을 정리하고, 그 중 하나의 입장에서 인공지능의 저작물을 예술로 인정할 수 있는지에 대해 자신의 주장을 논하는 것이다. 제시문 (나)와 (마)는 반대 입장을 지지할 수 있는 근거로, 제시문 (다)와 (라)는 찬성 입장을 지지할 수 있는 근거로 제시하였다. 반대 입장은 예술을 판단하는 기준 중 예술가 중심의 시각에 의거하여 예술가의 실제 경험을 바탕으로 한 사상과 감정의 중요성, 예술가의 직접적인 창조적 노동의 의미 등을 자신의 논거로 삼고, 찬성 입장은 수용자 중심의 시각에 의거하여 예술 관념과 기술의 관계, 예술 관념의 변화가능성, 예술계와 감상자의 역할 등을 논거로 삼을 수 있도록 하였다. 그리고 제시문 (나)~(마) 중 자신의 입장과 반대되는 주장에 대해 반론을 전개하여 자신의 주장을 정당화하