

[광운대학교 2024학년도 논술고사 문제 해설-인문계열 2교시 1번]

1. 일반정보

유형	■ 논술고사 □ 면접 및 구술고사	
전형명	논술우수자 전형	
해당 대학의 계열(과목) / 문항번호	인문사회계열 / 2교시 1번	
출제 범위	교육과정 과목명	인문계열 (생활과 윤리, 독서, 국어)
	핵심개념 및 용어	가짜 뉴스, 마녀사냥, 담론, 뇌의 선택적 지각, 자유론, 의사소통
예상 소요 시간	60분 / 전체 120분	

2. 문항 및 자료

[문제 1] ㉠의 이유를 (나)와 (다)에서 찾아 설명하고, ㉡의 원인을 (라)를 활용하여 서술한 다음, ㉢을 (가)와 (마)를 연관지어 비판하시오. (50점, 750±50자)

(가)

뉴 미디어는 이미 우리의 생활 속으로 깊숙이 들어와 있다. 많은 인쇄 매체가 인터넷 신문, 웹진, 전자책 등으로 대체되었으며, 방송 매체는 인터넷과 연결된 맞춤형 누리 방송과 위성 방송 등으로 진화되었다. 또한 SNS(누리 소통망 서비스), 블로그 등의 사회적 매체와 스마트폰이 정보 전달의 중심 매체가 되었다. 뉴 미디어의 발달로 정보의 공급자와 소비자 간 경계가 허물어졌다. 즉 정보를 소비할 뿐만 아니라 직접 생산하고 유통하는 생산적 소비자의 시대, 또는 1인 미디어 시대가 된 것이다.

1인 미디어란 개인 블로그나 SNS 등을 기반으로 하여 개인이 다양한 콘텐츠를 생산하고 공유하는 의사소통 플랫폼이며, 새로운 형태의 의사소통 메커니즘이다. 스마트 기기가 대중화되면서 개인은 언제 어디서나 정보와 의견, 콘텐츠 등을 활발하게 교류하고 공유할 수 있게 되었다. 이때 개인은 송신자이자 수신자가 되며, 1인 미디어는 매체 채널로서의 기능을 수행한다.

그러나 의사소통 상황에서 우리는 ㉠ **상대방의 말이나 행동을 왜곡하여 자신에게 유리하게 몰아가고 진실을 오도하는 경우**를 볼 수 있다. 이러한 사례는 사람 간의 대화뿐만 아니라 방송, 신문, 인터넷 등의 대중 매체에서도 나타난다.

하버마스는 수많은 의견이 갈등하는 다원주의 사회에서도 대화와 타협, 담론으로 공정하게 판단하고 이상적인 합의에 도달할 수 있다고 말한다. 특히, 하버마스는 담론 상황에서 이상적 대화 상황이 이루어져야 한다고 강조하였다. 이는 누구나 자유롭게 참여하는 대화 상황에서 모든 사람이 옳고 진실한 의견을 제시해야 하며, 대화에 참여한 상대방이 이해할 수 있는 말을 해야 한다는 것이다. 하버마스는 실제 담론 상황이 이러한 이상적 대화 상황에 부합할 때, 합리적으로 의사소통할 수 있으며 갈등을 풀고 화해와 평화로 나아갈 수 있다고 주장하였다. 즉, 갈등하는 의견 간의 합의나 공정한 판단은 어떠한 억압이나 왜곡도 없는 이상적 대화를 통해서만 가능하다고 본 것이다.

(나)

가짜 뉴스는 더 이상 동요나 입소문을 통해 퍼지지 않는다. 누구나 쉽게 이용하는 매체에 '정식 기사'의

얼굴을 하고 나타난다. 감쪽같이 변장한 가짜 뉴스들은 사람들의 입맛에만 맞으면 쉽게 유통 확산된다. 대중이 뉴스를 접하는 경로가 신문, 방송 같은 전통적인 매체에서 인터넷 사이트, SNS 등 디지털 매체 쪽으로 옮겨 가면서 벌어진 일이다. 세계적으로 맹위를 떨치는 정보 통신 기업들은 '디지털 뉴스 중개자'로 부상하는 동시에 가짜 뉴스의 온상지가 됐다. 2016년 미국 대통령 선거 기간 중에 교황이 특정 후보 지지를 선언했다는 가짜 뉴스가 유력 SNS에서 가장 많이 공유된 소식이라는 사실은 이를 잘 보여 준다.

그런데 2016년 미국 대선을 흔든 가짜 뉴스의 지리적 진원지는 황당하게도 마케도니아에 위치한 벨레스라는 소도시였다. 심지어 범인은 이 도시에 거주하는 10대 후반 청소년들이었다. 이들은 미국 극우 성향의 영터리 뉴스 사이트나 SNS의 글을 긁어 모아 적절히 짜깁기하고 윤색해 가짜 뉴스를 만들었다. 벨레스의 청소년들이 극우 성향의 뉴스를 생산한 이유는 단순하다. 그들이 정치적으로 특정 후보를 지지해서가 아니다. 그들은 누가 미국 대통령이 되든지 상관하지 않았다. 단지 교황이 누구를 지지하기로 했다거나, 어떤 후보가 테러 단체에 무기를 몰래 판매했다는 식의 가짜 뉴스가 돈이 되었기 때문이다. 시장 논리에 따라 뉴스가 유통되는 과정에서 교황이 피해자로 이름을 올리게 될 것은 고민하지도 않았을 것이다.

도대체 왜 가짜 뉴스가 돈이 되는 것일까? 뉴스와 관련된 돈은 대부분 광고에서 발생한다. 하지만 광고주들이 가짜 뉴스 사이트에 직접 광고하지는 않는다. 모든 광고는 광고 중개 서비스를 통하는데, 광고주와 중개 업체에 돈을 지불하면, 중개 업체는 금액에 따라 광고를 배치한다. 높은 조회 수가 나오는 사이트일수록 높은 금액의 광고를 배치하는 식이다. 뉴스가 범람하는 상황에서 바쁜 현대인들은 선택과 집중을 할 수밖에 없기 때문에 눈길을 끄는 뉴스가 잘 팔리는 뉴스가 된다. 따라서 가짜 뉴스는 어떤 식으로든 눈에 띄어 돈이 되기 위해 자극적인 요소들을 포함하면서 소비자를 치밀하게 속인다. 설령 그 내용이 비윤리적이거나 진실이 아니어도 개의치 않는다. 과정이야 어떻든 이윤만 내면 성공이기 때문이다.

이처럼 가짜 뉴스의 경우 소비자의 관심과 주의가 뉴스를 보고 믿는 기준으로 강력하게 작용하다 보니 **㉠ 잘못된 사실이 진실의 자리를 차지하게 되는 것이다.** 이는 한쪽으로 쏠린 정치 사회 소식이 전체 여론을 호도할 수 있게 함으로써, 개인에게 편견과 고정 관념을 갖게 할 뿐만 아니라 민주주의를 위협할 수 있다.

(다)

역사상 특이한 현상들이 많지만 '마녀사냥'만큼 이해하기 힘든 현상도 드물다. 이 세상에 악마와 내통하는 자들이 있어서 이들이 사회 전체를 위험에 빠뜨리려는 음모를 꾸미고 있으며, 이웃집 여성이 밤에 고양이로 변신해서 관악산의 마녀 모임에 다녀왔다는 혐의를 받는다면 그것을 믿을 수 있을까? 그런데 실제로 유럽에서는 사회 전체를 위협하는 악마적인 세력이 존재한다고 철석같이 믿고 종교 재판소를 설치하여 마녀들을 소탕하는 운동을 벌였다.

마녀 집회 현상에 관해서는 전문 역사가들 사이에서도 아직까지 의견이 일치하지 않는다. 그러나 여러 견해들을 정리해 보면, 어느 한 순간에 마녀, 마녀 집회같은 개념이 만들어진 것은 아니고 오랜 기간을 두고 차츰 정형화되어 갔다. 실제 마녀가 존재할 리는 없으므로 권력 당국이 가공의 개념을 만들어서 어이없는 희생을 강요한 것으로 요약된다. 말하자면 마녀 개념을 만들어서 죄 없는 사람을 잡아다가 고문하여 죄인을 만들고, 그 과정에서 재판관들이 확인했다고 하는 사실들을 바탕으로 다시 더 정교한 마녀 개념을 만들어 가는 악순환이 벌어졌다고 할 수 있다.

마녀사냥은 중세적 배경을 가졌지만 본질적으로 근대적 현상이라는 점에 주목할 필요가 있다. 근대로 들어오면서 일반 민중들은 정치적으로, 종교적으로 큰 에너지를 띠게 되었다. 다스리는 자 입장에서는 이들을 그 상태로 방치해서는 안 되고 질서 체계 안으로 끌어들여야 했다. 질서를 부과한다는 것은, 곧 그것을 거부하는 자들을 억압한다는 것을 뜻한다. 근대의 권력 당국, 곧 국가와 종교는 그들의 권위에서 벗어나려는 자들을 제거하고 모든 국민을 복종시키려 하였다. 국가는 종교로부터 이념을 빌리고 종교는 국가로부터

힘을 얻는다. 권력 당국의 입장에서는 **㊤ 한 국가 안에 있는 모든 사람은 사고마저도 함께 해야 했다.** 모두 같은 종교를 믿어야 했으며, 종교의 신임을 받은 국왕을 잘 따라야 했다. 근대 국가는 '균질한 영혼'들이 국가 기구에 복종하도록 만들어야 했고, 마녀사냥은 결과적으로 국민을 복종하게 하는 역할을 했다.

(라)

1999년 신경 과학 분야의 국제학술지인 『퍼셉션』에 '우리 가운데 있는 고릴라'라는 논문이 실렸다. 당시 하버드대학교 심리학과와 사이먼스와 차브리스는 사람들을 대상으로 흥미로운 실험을 하였다. 그들은 흰 옷과 검은 옷을 입은 학생 여러 명을 두 조로 나누어 같은 조끼리만 이리저리 농구공을 주고받게 하고 그 장면을 동영상으로 찍었다. 그리고 이를 사람들에게 보여 주고 이렇게 주문하였다. "검은 옷을 입은 조는 무시하고 흰 옷을 입은 조의 패스 횟수만 세어 보세요."라고. 동영상은 1분 남짓이었으므로 대부분의 사람들은 어렵지 않게 흰 옷을 입은 조의 패스 횟수를 맞히는 데 성공하였다.

사실 실험의 목적은 따로 있었다. 실험 참가자들에게 보여 준 동영상 중간에는 고릴라 의상을 입은 한 학생이 걸어 나와 가슴을 치고 퇴장하는 장면이 무려 9초에 걸쳐 등장한다. 재미있는 사실은 동영상을 본 사람들 중 절반은 자신이 고릴라를 보았다는 사실을 전혀 인지하지 못했다는 것이다. 나머지 절반은 고릴라를 알아 보고 황당하다는 반응을 보였다. 심지어 고릴라를 인지하지 못한 이들에게 고릴라의 등장 사실을 알려 주고 동영상을 다시 보여 주자, 분명 먼젓번 동영상에서는 고릴라가 등장하지 않았다고 말하는 사람도 있었다. 그러면서 실험자가 자신을 놀리려고 다른 동영상을 보여 준 것이 아니냐는 의심을 하기도 하였다. 도대체 왜 이들은 고릴라를 보지 못한 것일까? 연구자들은 이를 '무주의 맹시'라고 칭했다. 이는 시각이 손상되어 물체를 보지 못하는 것과 달리, 물체를 보면서도 인지하지 못하는 경우를 말한다. 고릴라는 어디에나, 언제나 존재한다. 다만 내가 이를 인지하지 못할 뿐이다.

뇌의 많은 영역이 오로지 시각이라는 감각 하나에 배정되어 있음에도, 세상은 워낙 변화무쌍하기 때문에 눈으로 받아들이는 모든 정보를 뇌가 빠짐없이 처리하기는 어렵다. 그래서 뇌가 선택한 전략은 선택과 집중, 적당한 무시와 엄청난 융통성이다. 우리는 쥐의 꼬리만 봐도 벽 뒤에 숨은 쥐 전체의 모습을 그릴 수 있으며, 빨간색과 파란색의 스펙트럼만 봐도 그 색이 주는 이미지와 의미까지 읽어 낼 수 있다. 하지만 이것은 때와 장소, 현재의 관심과 그 수준에 따라 달라진다. 앞에서 보았듯이 우리는 하나에 집중하면 다른 것은 눈에 뻘히 보여도 인식하지 못하고 지나칠 수 있다. 즉 우리는 정말로 보고 싶은 것만 보고 보기 싫은 것에는 눈을 질끈 감는 것이다.

(마)

전체 인류 가운데 단 한 사람이 다른 생각을 가지고 있다고 해서, 그 사람에게 침묵을 강요하는 일은 옳지 못하다. 이것은 어떤 한 사람이 자기와 생각이 다르다고 나머지 사람 전부에게 침묵을 강요하는 일만큼이나 용납될 수 없는 것이다. 침묵을 강요받는 사람이 많고 적음에 따라 이야기는 달라질 수 있다. 그러나 어떤 의견이 본인에게는 의미가 있지만 다른 사람들에게는 아무 의미가 없어서 그 억압이 그저 사적으로 한정된 침해일 뿐이라고 할지라도, 그런 일이 있어서는 안 된다.

어떤 생각을 억압한다는 것이 심각한 문제가 되는 가장 큰 이유는, 그런 행위가 현 세대뿐만 아니라 미래의 인류에게까지, 그 의견에 찬성하는 사람은 물론이고 반대하는 사람에게까지 강도질을 하는 것과 같은 악을 저지르는 셈이 되기 때문이다. 만일 그 의견이 옳다면 그러한 행위는 잘못을 드러내고 진리를 찾을 기회를 박탈하는 것이다. 설령 잘못된 것이라 하더라도 그 의견을 억압하는 것은 틀린 의견과 옳은 의견을 대비시킴으로써 진리를 더 생생하고 명확하게 드러낼 수 있는 대단히 소중한 기회를 놓치는 결과를 낳는다. 이런 이유에서 사람들이 자유롭게 자기 의견을 가지고, 또 그 의견을 자유롭게 표현할 수 있지 않으면 안 된다.

3. 출제 의도

기술의 발전으로 다변화되고 다양해진 미디어 환경에서 누구나 자유롭게 빠르게 정보를 생성하고 공유할 수 있게 되면서 가짜 뉴스와 같이 신뢰할 수 없는 정보의 생성과 확산이 국가, 사회, 그리고 전세계적으로 심각한 문제가 되고 있다. 금전적인 목적이나 권력의 유지를 위해 거짓 정보를 이용하는 것은 사회 전반의 갈등과 분열과 같은 부정적인 파급 효과를 가져온다. 따라서 새로운 미디어 환경에서 누구나 자유롭게 자신의 의견을 표현할 수 있지만 옳고 진실된 정보를 제시하고 상대방이 이를 잘 이해할 수 있도록 합리적이고 이성적인 의사소통의 원칙을 준수함으로써 가짜 뉴스나 왜곡된 정보의 생성과 유통을 막고 이성적이고 합리적인 판단과 사회의 화합을 이루어 가는 것이 요구된다. 이러한 점에서 새로운 미디어 환경에서 정보가 어떻게 생성되고 확산되는가, 가짜 뉴스와 마녀사냥과 같은 현상이 발생하는 이유는 무엇인가, 가짜 뉴스가 진실이라고 지각되는 원인은 무엇인가, 최근의 미디어 환경에서 자신의 의견이나 정보를 어떻게 표현하고 정보의 진위 여부를 어떻게 판단해야 하는가의 문제를 다룰 필요가 있다. 본 문제는 고등학교 생활과 윤리, 독서 및 국어 과목에서 다루고 있는 새로운 미디어 상황에서 나타나는 현상, 가짜 뉴스와 마녀사냥의 개념과 발생 이유, 의사 소통의 자유와 합리성에 관한 다양한 관점을 논제로 삼아 학생들의 논술 능력을 알아보기 위하여 출제했다.

4. 출제 근거

1. 교육과정 근거

적용 교육과정	교육과학기술부 고시 제 2015-74호[별책6] “도덕과 교육과정” 교육과학기술부 고시 제 2015-14호[별책5] “국어과 교육과정”	
관련 성취기준	1. 도덕과 교육과정	
	과목명: 생활과 윤리	
	성취기준 1	[12생윤04-02] 정보기술과 매체의 발달에 따른 윤리적 문제들을 제시할 수 있으며 이에 대한 해결 방안을 정보윤리와 매체윤리의 관점에서 제시할 수 있다. [12생윤06-01] 사회에서 일어나는 다양한 갈등의 양상을 제시하고, 사회 통합을 위한 구체 적인 방안을 제안할 수 있으며 바람직한 소통 행위를 담론윤리의 관점에서 설명하고 일상생활에서 실천할 수 있다.
	관련	
	제시문 (가), (마)	
	2. 국어과 교육과정	
	과목명: 국어	
	성취기준 2	[10국02-01] 읽기는 읽기를 통해 서로 영향을 주고받으며 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 읽는다. [10국02-02] 매체에 드러난 필자의 관점이나 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다. [10국02-03] 삶의 문제에 대한 해결 방안이나 필자의 생각에 대한 대안을 찾으며 읽는다.
	관련	
제시문 (라)		
과목명: 독서		
성취기준 3	[12독서03-06] 매체의 유형과 특성을 고려하여 글의 수용과 생산 과정을 이해하고 다양한 매체 자료를 주체적이고 비판적으로 읽는다. [12독서03-01] 인문·예술 분야의 글을 읽으며 제재에 담긴 인문학적 세계관, 예술과 삶의 문제를 대하는 인간의 태도, 인간에 대한 성찰 등을 비판적으로 이해한다.	
관련		
제시문 (나), (다)		

2. 자료 출처

가. 교과서 내 자료만 활용한 경우

교과서 외						
자료명(도서명)	작성자(저자)	발행처	발행년도	쪽수	관련 자료	재구성 여부
생활과 윤리	정창우 외 5명	미래엔	2017	128-132	제시문 (가), (마)	○
생활과 윤리	정탁준 외 7명	지학사	2017	186-189	제시문 (가)	○
독서	이삼형 외 5명	지학사	2017	224-227 118-125	제시문 (나), (다)	○
국어	박안수 외 11명	비상교육	2017	178-182	제시문 (라)	○

5. 문항 해설

- 본 문제의 취지는 (가)에서 상대방의 정보를 왜곡하여 자신에게 유리하게 만들거나 진실을 오도하는 이유를 (나)에서 가짜 뉴스의 생성이 금전적인 이익을 위한 것이고(다)에서 거짓 개념으로 상대방을 희생시키는 마녀사냥이 권력의 유지를 위한 것임을 통해 설명하고, 가짜 뉴스가 진실로 인식되는 것은 (라)의 심리학 실험에서 눈에 띄는 정보가 선택적으로 처리되는 것처럼 우리의 관심과 눈길을 끄는 가짜 뉴스가 진실이라고 지각되기 때문임을 밝히고, 모든 사람의 의견을 억압하는 권력 주체의 문제를 (가)에서 하버마스가 주장하는 의사소통의 합리성과 담론의 개념과 (마)에서 밀의 자유론에서 주장하는 의사소통의 자유의 사상을 통해 비판하는 것이다.
- (가)는 뉴 미디어와 1인 미디어 환경에서 나타나는 거짓 정보의 생성 문제와 하버마스의 담론 및 의사소통의 합리성 원칙을 서술하고 있다. (나)는 가짜 뉴스가 가져오는 심각한 파급 효과와 가짜 뉴스의 생성 이면에는 금전적인 목적이 있음을 서술하고 있다. (다)는 마녀사냥의 개념을 설명하고 마녀사냥이 근대 사회에 국가나 종교가 권력을 유지하기 위해 가공의 개념을 만들어 일반 대중의 영향력을 억압하고 희생양으로 삼는 것이라고 설명하고 있다. (라)는 심리학 실험에서 뇌가 무수히 많은 외부 정보를 모두 처리하기 어려워서 선택적으로 정보를 처리한 결과로 실제 외부 정보를 잘못 지각하는 현상을 다루고 있다. (마)는 밀의 자유론의 일부로 모든 사람이 옳든 그르든 자신의 의견을 자유롭게 표현할 수 있어야 함을 강조하고 있다.
- 이 문제는 제시문 각각의 핵심 논지를 이해하고 서술하는 능력, 도덕 과목과 국어 과목의 다양한 영역에 제시된 지문을 읽고 일관된 논지를 파악하는 능력, (가)와 (나),(다), (나)와 (라), 그리고 (가)와 (마)의 핵심 내용을 활용하여 통합적으로 논술하는 능력 등을 종합적으로 측정하고자 하였다.

6. 채점 기준

하위
문항

채점 기준 및 배점

- ① ㉠ 정보를 왜곡하고 진실을 오도하는 이유를 (나)의 가짜 뉴스와 (다)의 마녀사냥 관련 내용을 충분히 활용하여 서술했을 경우 최대 **20점**
 - (나)에서 가짜 뉴스가 생성되는 것은 자극적인 요소들을 포함하는 가짜 뉴스가 조화가 많아 수익을 높기 때문임을 적절히 서술하면 최대 **10점**
 - (다)에서 권력 주체가 마녀사냥을 통해 그들의 권위에서 벗어나려는 자들을 제거하고 일반 민중들의 복종을 얻기 위한 것임을 적절히 서술하면 최대 **10점**
 - 모범답안의 **첫 번째** 단락 참조
 - **Key Words:** 가짜 뉴스, 돈, 마녀사냥, 권력, 국가와 종교 및 관련 단어
- ② ㉡ 잘못된 사실이 진실로 인식되는 것의 원인을 (라)에서 뇌의 선택적 처리 실험의 내용을 활용하여 적절히 설명하면 최대 **10점**
 - (라)의 고릴라 지각 실험 결과와 뇌의 처리를 적절히 서술하면 최대 **5점**
 - 뇌의 처리 기제와 가짜 뉴스의 인식을 연관지어 적절히 서술하면 최대 **5점**
 - 모범답안의 **두 번째** 단락 참조
 - **Key Words:** 가짜 뉴스, 고릴라, 뇌의 선택과 집중, 정보 처리 및 관련 단어
- ③ ㉢에 대해 (가)의 하버마스의 이상적 담론과 (마) 밀의 자유론의 중심 사상을 활용하여

적절하게 비판했을 경우 최대 **10점**

- (가)에서 하버마스가 주장하는 이상적인 의사소통과 담론의 조건을 활용하여 ㉠을 적절히 비판하면 최대 **5점**

- (마)에서 자유로운 의견의 표현을 주장하는 밑의 사상을 활용하여 ㉠을 적절히 비판하면 최대 **5점**

- 모범답안의 **세 번째** 단락 참조

- **Key Words: 담론, 이상적인 합의, 진실, 의견의 자유로운 표현 및 관련 단어**

④ 비문이 없고 전체적으로 글의 흐름이 자연스러울 경우 최대 **10점**

<유의 사항>

① 총 글자 수 600~699자는 5점 감점

총 글자 수 500~599자는 10점 감점

총 글자 수 500자 미만은 20점 감점

② 수험생의 개인 정보를 암시한 답안은 0점 처리함

7. 예시 답안

(나)에서 가짜 뉴스가 만들어지는 것은 조회수가 높은 뉴스일수록 고가의 광고가 배치되기 때문이다. 즉 눈길을 끄는 뉴스가 잘 팔리는 뉴스가 되는데 가짜 뉴스는 눈에 띄는 자극적인 요소들을 포함하면서 조회가 많아 높은 수익을 가져오는 것이다. (다)에서 근대에 일반 민중들이 정치적, 종교적으로 큰 힘을 가지게 되면서 권력 당국인 국가와 종교가 이들을 질서 체계 안으로 끌어들이고 이를 거부하는 자들을 억압하려고 하였다. 국가와 종교는 가공의 개념을 만들어서 무고한 희생을 강요하는 이른바 마녀사냥을 통해 그들의 권위에서 벗어나려는 자들을 제거하고 일반 민중들의 복종을 얻고자 한 것이다.

(라)에서 참가자들이 고릴라 의상을 입은 학생을 인지하지 못했는데 이는 외부 정보가 많아 뇌가 이를 모두 처리하기 어려워 선택적으로 처리했기 때문이다. 즉 우리는 보고 싶은 것만 보고 보기 싫은 것은 보지 않는다. 진실보다 우리의 관심과 눈길을 사로잡는 가짜 뉴스가 뉴스를 믿는 기준으로 작용하여 거짓 정보가 진실로 받아들여지는 것이다.

(가)와 (마)는 누구도 타인의 의견을 억압하거나 강요해서는 안 된다고 반박한다. 하버마스는 평등한 대화 상황에서 모두가 옳고 진실된 의견을 제시할 수 있어야 하며, 상대방이 이를 이해할 수 있어야 한다고 주장한다. 이러한 대화 상황에 부합하는 담론을 통해 공정하고 이상적인 합의에 도달할 수 있다. (마)는 어떤 사람이 나와 생각이 다르다고 해서, 그 사람에게 침묵을 강요하는 것은 옳지 못하다고 주장한다. 의견이 옳든 그르든 누구나 자신의 의견을 자유롭게 표현할 수 있어야 한다. (793자)

[광운대학교 2024학년도 논술고사 문제 해설-인문계열 2교시 2번]

1. 일반정보

유형	■ 논술고사 □ 면접 및 구술고사	
전형명	논술우수자전형	
해당 대학의 계열(과목) / 문항번호	인문사회계열 / 2교시 2번	
출제 범위	교육과정 과목명	인문계열 (국어, 독서, 언어와 매체, 생활과 윤리, 정치와 법)
	핵심개념 및 용어	인공지능, 심층학습, 기술의 성과와 부작용, 기술 영향 평가
예상 소요 시간	60분 / 전체 120분	

2. 문항 및 자료

[문제 2] ㉠의 발전 과정을 (나)를 바탕으로 서술하고, ㉡을 (다)의 두 관점으로 설명한 다음, ㉢에 부합하는 ㉣을 (마)를 활용하여 설명하십시오. (50점, 750±50자)

(가)

'챗봇'은 '채팅'과 '로봇'을 결합하여 만든 용어로서, 인공 지능을 기반으로 정해진 규칙에 따라 사용자의 질문에 자동으로 응답하도록 만들어진 프로그램을 말한다. 챗봇은 기본적으로 '요청과 응답'구조를 따른다. 즉 사용자가 대화방에 특정한 메시지를 입력하면, 챗봇은 사용자가 보낸 메시지 규칙에 따라 메인 서버에 자동 응답을 요청하고, 자연어 처리 과정을 거쳐 적합한 응답을 사용자에게 보낸다.

처음 챗봇이 개발되었을 때에는 단순히 사용자가 입력한 단어를 분석하여 그에 맞는 대답을 단어 형식으로 제공하는 경우가 많았다. 그런데 최근 들어 인공 지능 기술이 발전하면서 실제 사람과 대화를 나누는 것과 같은 방식으로 챗봇이 발전하고 있다. 챗봇에 긴 문장을 입력해도 그 의미를 해석하여 답변 역시 문장으로 제공하는 형태를 띠고 있는 것이다. 단순히 정보를 알려 주는 역할을 넘어서서 친구가 되어 주는 기능을 탑재한 로봇들도 나타났다. 즉 안부나 위로의 말, 재미를 주는 말을 건네는 등 친교적 대화도 수행함으로써 ㉠ **기계와의 소통이 인간과의 대화처럼 느끼게 하는 기술**이 발전하고 있는 것이다.

(나)

인공 지능이란 사람의 경험과 지식을 바탕으로 새로운 문제를 해결하는 능력, 시각과 음성 지각 능력, 자연어 이해 능력, 자율적으로 움직이는 능력 등을 실현하는 기술이며, 인공 지능 연구의 목표는 사람처럼 생각하는 기계를 개발하는 것이다. 여기서 기계란 스스로 학습하고 판단할 수 있는 컴퓨터를 말한다.

학자들은 인간이 지닌 것과 같은 지식을 컴퓨터에 어떻게 넣어 주느냐를 고민하기 시작했다. 그 결과 학자들은 인간 두뇌를 모방하여, 어떤 정보를 기초로 하여 그것을 적시 적소에 활용하는 기능을 최초로 구현한 '퍼셉트론'프로그램을 개발했다. 입력 단계에서는 퍼셉트론의 각 단위가 여러 가지 입력 정보를 받아들인다. 정보가 입력되면 인지된 데이터나 정보를 적절한 위치에 저장하고 필요에 따라 꺼내 오도록 하며 사용 목적에 따라 정보를 적절히 변형하고 가공한다. 다음 단계는 정보를 분석하고 판단하는 단계이다. 이 단계에서는 일정한 순서와 기준에 따라 정보를 평가하고 다음 단계에서 어떻게 할지 결정한다. 그다음은 창조 단계이다. 즉, 처리·분석·판단의 과정을 통해 새로운 지식이나 개념을 만들어 내는 것이다. 이를 정

리해 출력하는 것이 퍼셉트론의 마지막 단계이다. 각각의 단위가 특정 입력 정보에 부여하는 상대적 중요도를 변화시킴으로써 퍼셉트론은 '기계 학습'을 통해 올바른 답을 얻을 수 있다.

퍼셉트론이 기술 혁명을 가져올 것이란 기대와 달리 초창기 퍼셉트론이 학습할 수 있는 정보는 매우 제한적이었다. 그 결과 퍼셉트론은 보통의 컴퓨터나 인간이 쉽게 푸는 기본적인 논리 문제조차 제대로 풀지 못했다. 이러한 문제를 해결하기 위해 기존 퍼셉트론의 입력층과 출력층 사이에 중간층을 늘려나가는 '다층 퍼셉트론'이 제안되었다.

일반적으로 기계 학습에 적용된 컴퓨터의 데이터 분류방식은 '지도 학습'과 '비지도 학습'으로 나뉜다. 지도 학습은 컴퓨터에 먼저 분류 기준을 입력한 후에 정보를 가르치는 방식이다. 예를 들어, 사진을 주고 "이 사진은 고양이임."이라고 알려주면, 컴퓨터는 미리 학습된 결과를 바탕으로 하여 고양이 사진을 구분한다. 비지도 학습은 분류 기준 없이 정보를 입력하고 컴퓨터가 알아서 분류하게 하는 방식으로, 컴퓨터가 스스로 비슷한 군집을 찾아 데이터를 분류한다. "이 사진은 고양이임."이라는 배움의 과정 없이 "이 사진은 고양이 사진이군."이라고 컴퓨터가 스스로 학습하는 것이다.

기계 학습은 2006년 캐나다의 제프리 힌턴에 의해 전기를 맞이하였다. 힌턴은 다층 퍼셉트론에 사전 훈련, 즉 연산 과정에 여러 층을 두어 컴퓨터 스스로 정보를 잘게 조각내어 작은 판단을 내리게 하는 과정을 통해 효과적으로 학습시킬 수 있다고 하였다. 이와 같이 기존 기계 학습의 한계를 극복한 것을 '심층 학습'이라고 하였다. 힌턴은 기존 퍼셉트론의 학습이 잘 이루어지지 않는 기존의 문제를 해결하기 위해 데이터를 비지도 학습을 통해 '사전 훈련'하는 방법을 사용하였다. 힌턴은 필기체 디지털 이미지를 분류하는 작업에 이 심층 학습을 적용해 다른 기계 학습 방식과 비교했을 때 가장 낮은 오류율을 보여주었다.

심층 학습은 비지도 학습 방법을 사용한 사전 훈련 과정으로 데이터를 손질해 퍼셉트론 최적화를 수행한다. 데이터 가공과 평가부터 학습까지 연산 규칙에 포함된 것이 심층 학습의 특징이다. 심층 학습에 기반한 다층 퍼셉트론으로 높은 수준의 추상화 모델을 구축하는 것이 가능해졌다. 심층 학습은 데이터를 컴퓨터가 처리할 수 있는 형태인 벡터나 그래프 등으로 표현하고 이를 학습하는 모델을 구축하는 연구를 포함한다. 얼굴이나 표정을 인식하는 것과 같은 특정 학습 목표에 대해, 심층 학습은 학습을 위한 더 나은 표현 방법과 효율적인 모델 구축에 초점을 맞춘다. 이러한 심층 학습은 오늘날 다양하게 활용되고 있다.

㉠ **인공 지능이 비약적으로 발전함에 따라 앞으로 사회 각 분야에서 많은 변화가** 생길 것으로 예상된다.

* 사전 훈련: 퍼셉트론의 정보 손실을 최소화하기 위해 비지도 학습형태로 미리 학습을 반복하는 방법

(다)

인공 지능을 바라보는 인간의 인식은 극과 극을 달린다. 한쪽 끝에는 온갖 난제들을 풀고 인류를 구원하는 유토피아가 있고, 다른 한쪽 끝에는 영화 '터미네이터'가 상징하는 디스토피아가 있다.

금융 분석 프로그램 '퀵쇼'는 금융 분석가가 40시간 걸릴 일을 몇 분 만에 처리한다. 미국의 컴퓨터 과학자 레이 커즈와일은 2045년쯤에 컴퓨터가 인간 수준의 지능을 갖추는 순간, 스스로 자신을 개조해 지적 능력이 인간을 초월하는 존재가 되는 시기가 도래할 것이라고 한다. 커즈와일은 이 존재가 수명 연장과 재생산 에너지 등 수많은 문제를 해결할 방법을 찾아내 인류의 삶을 윤택하게 할 것이라고 보았다.

인공 지능의 발전과 관련해 장밋빛 전망의 반대쪽에는 진지하게 디스토피아의 가능성을 경고하는 사람들도 많다. 먼저 기계가 육체 노동자를 대체했듯이 인공 지능이 지식 노동자를 대체할 것이라는 우려가 나온다. 세계 경제 포럼(WEF)은 인공 지능과 로봇 과학 등의 영향으로 2030년까지 선진국에서 500만 개의 일자리가 사라질 것이라고 전망했다.

㉡ **인공 지능의 성과를 누리면서도 이에 내재된 부작용을 최소화하기 위한 대응 방안이** 필요하다.

(라)

집에 오래 지탱할 수 없이 퇴락한 행랑채 세 칸이 있어서 나는 부득이 그것을 모두 수리하게 되었다. 이때 그중 두 칸은 비가 샌 지 오래되었는데, 나는 그것을 알고도 어물어물하다가 미처 수리하지 못하였고, 다른 한 칸은 한 번밖에 비를 맞지 않았기 때문에 급히 기와를 갈게 하였다. 그런데 수리하고 보니, 비가 샌 지 오래된 것은 서까래·추녀·기둥·들보가 모두 썩어서 못 쓰게 되었으므로 경비가 많이 들었고, 한 번밖에 비를 맞지 않은 것은 재목들이 모두 완전하여 다시 쓸 수 있었기 때문에 경비가 적게 들었다.

나는 여기에서 이렇게 생각한다. 사람의 몸도 역시 마찬가지다. 잘못을 알고서도 곧 고치지 않으면 몸이 패망하는 것이 나무가 썩어서 못 쓰게 되는 이상으로 될 것이고, 잘못이 있더라도 고치기를 꺼려하지 않으면 다시 좋은 사람이 되는 것이 집 재목이 다시 쓰일 수 있는 이상으로 될 것이다.

이뿐만 아니라, 나라의 정사도 이와 마찬가지다. 모든 일에서, 백성에게 심한 해가 될 것을 머뭇거리고 개혁하지 않다가, **㊸ 백성이 못살게 되고 나라가 위태하게 된 뒤에 갑자기 변경하려 하면, 곧 붙잡아 일으키기가 어렵다.** 삼가지 않을 수 있겠는가?

(마)

오늘날 현대 사회는 과학 기술이 주는 풍요와 편리함이라는 혜택을 누리면서도, 한편으로는 인간을 압도하는 과학 기술의 발달에 대한 두려움 속에서 '좋지만 두려운' 이중적 감정에 빠져있다. 새로운 과학기술의 부정적인 면을 최소화하고 긍정적인 면을 극대화하는 두 가지 접근방식을 생각해 볼 수 있다.

첫째, 새로운 과학 기술에 대한 정책 결정이 이루어지기 전에 우리 생활에 미칠 수 있는 영향을 살펴보고, 법과 제도를 사전에 정비하는 방식이다. 대표적인 제도로 기술 영향 평가가 있다. 기술 영향 평가는 새로운 과학 기술의 발전이 국민 생활에 미치는 영향을 미리 평가하고, 그 결과를 정책에 반영함으로써 기술의 바람직한 발전 방향을 모색하기 위해 정부에서 매년 실시하는 제도이다.

기술 영향 평가는 다음의 절차에 따라 진행된다. 우선, 기술 선정 위원회에서 전문가들이 파급효과가 큰 기술을 선정한 후 이에 대한 기술 영향 평가 회의를 실시하고, 시민포럼 등을 통해 의견을 수렴한다. 다음으로 기술 영향 평가 결과 초안에 대해 관계부처의 의견을 수렴하고, 공개 토론회를 개최하여 최종적으로 기술이 국민 생활에 미치는 영향을 평가하여 기술의 적용 여부, 적용 범위를 결정한다.

둘째, 새로운 과학 기술의 적용을 우선적으로 허용한 후 발생한 문제에 사후적으로 대처하는 방식이 있다. 대표적인 제도로 손해배상제도가 있다. 일반적으로 불법 행위가 성립하면 과실 책임의 원칙에 따라 가해자는 피해자에게 그 손해를 배상해야 한다. 손해배상은 위법한 행위로 발생한 손해를 금전으로 보전해주는 것이다.

2016년 2월 미국 캘리포니아주 ○○시에 있는 A사 본사에서 시험 주행 중이던 무인 자동차가 시내버스와 가벼운 접촉사고를 내는 '인공지능(AI)의 실수'가 벌어졌다. A사는 이 사고와 관련해 "우리에게 일부 책임이 있는 것은 명확하다."라며 과실을 인정했다. 무인 자동차는 버스가 속도를 줄이거나 길을 양보할 것으로 판단하였지만, 버스가 예상대로 움직이지 않아 발생한 사고이기 때문이다. 손해배상제도에 따라 운전자가 없는 무인 자동차의 경우 무인 자동차를 만든 회사가 제조물의 하자에 따른 책임을 져야 한다. 이러한 손해배상제도와 같은 사후적 방식은 기술 개발자에게 자율성을 부여하면서 동시에 기술의 부정적 영향에 대한 책임도 지우는 효과를 갖는다.

3. 출제 의도

- 기술 발전의 속도가 기하급수적으로 증가하고 있고 이러한 기술이 사회에 미치는 영향력이 매우 크다. 전문가뿐만 아니라 일반 시민도 기술의 발전을 이해하고 기술 발전에 대한 의견을 주고받으며 함께 토론하는 참여하는 것이 중요한 시점이다. 특히, 인공 지능 기술의 영향력을 우리 사회 각 분야에서 체감하고 있다. 인공 지능 기술은 다양한 교과서에서 많이 다루어지고 있는 주제이며, 인공 지능 기술에 대한 소개, 이를 둘러싼 문제, 관련 사례소개도 많이 수록되어 있다.
- 이러한 배경에서 출제자는 학생들이 인공 지능 분야에서 사용되는 용어나 개념을 정확하게 이해하고, 인공 지능 기술의 사회적 영향력에 대한 상반된 관점을 비교하며, 기술 적용의 부정적 영향력은 줄이고 긍정적 영향력을 높이는 방안을 이해할 수 있는 능력을 측정하고자 본 문제를 출제하였다.

4. 출제 근거

1. 교육과정 근거

적용 교육과정	교육부 고시 제 2015-74호[별책5] "국어과 교육과정" 교육부 고시 제 2015-74호[별책6] "도덕과 교육과정" 교육부 고시 제 2018-162호[별책7] "사회과 교육과정"	
관련 성취기준	1. 국어과 교육과정	
	과목명: 언어와 매체	
	성취기준 1	[12언어02-11] 다양한 국어 자료를 통해 국어 규범을 이해하고 정확성, 적절성, 창의성을 갖춘 국어생활을 한다.
	과목명: 독서	
	성취기준 2	[12독서03-03] 과학·기술 분야의 글을 읽으며 제재에 담긴 지식과 정보의 객관성, 논거의 입증 과정과 타당성, 과학적 원리의 응용과 한계 등을 비판적으로 이해한다.
	과목명: 국어	
	성취기준 3	[10국05-01] 문학 작품은 구성 요소들과 전체가 유기적 관계를 맺고 있는 구조물임을 이해하고 문학 활동을 한다.
		[10국05-02] 갈래의 특성에 따른 형상화 방법을 중심으로 작품을 감상한다.
	2. 도덕과 교육과정	
	과목명: 생활과 윤리	
성취기준 4	[12생윤04-01] 과학 기술 연구에 대한 다양한 관점을 조사하여 비교·설명할 수 있으며 이를 과학 기술의 사회적 책임 문제에 적용하여 비판 또는 정당화할 수 있다.	
3. 사회과 교육과정		
과목명: 정치와 법		
성취기준 5	[12정법04-02] 재산 관계(계약, 불법행위)와 관련된 기본적인 법률 내용을 이해하고, 이를 일상생활의 사례에 적용한다.	

2. 자료 출처

교과서 내						
자료명 (도서명)	작성자 (저자)	발행처	발행년도	쪽수	관련 자료	재구성 여부
언어와 매체	최형용 외 8명	창비	2019	123	제시문 (가)	○
독서	박영목 외 4명	천재교육	2019	140~144	제시문 (나)	○
생활과 윤리	김국현 외 9명	비상교육	2018	120, 124, 125	제시문 (다), (마)	○
국어	이삼형 외 7명	지학사	2018	44	제시문 (라)	X
정치와 법	모경환 외 5명	금성출판사	2019	119	제시문 (마)	○

5. 문항 해설

- 본 문제의 취지는 일상생활에서 경험할 수 있는 챗봇 기술의 발전을 인공 지능 기술과 관련한 용어, 개념, 기술 발전을 바탕으로 설명한 다음, 인공 지능 기술 발전이 사회 각 분야에 가져올 많은 변화를 긍정론(유토피아)과 부정론(디스토피아)의 관점으로 구분하며, 인공 지능 기술의 긍정적인 영향력을 누리면서도 이에 내재된 부정적인 영향력을 최소화하기 위한 대응방안을 이규보의 이옥설(理屋說)의 '문제를 사전에 방지하자'는 관점에 부합하는 기술 영향 평가제도에서 찾아 서술하는 것이다.
- (가)는 챗봇 기술이 '기계와의 대화가 인간과의 대화'라고 느낄 정도로 발전한 과정을 기술하고 있다. (나)는 인공 지능 기술과 관련한 용어, 개념, 기술 발전 과정을 설명하고 있고, 특히 기계의 추상적인 사고방식을 가능하게 한 심층학습 기반의 퍼셉트론 작동원리를 설명하고 있다. (다)는 인공 지능 기술의 발전과 그 영향력을 바라보는 상반된 두 가지 관점을 몇 가지 사례를 들어 소개하고 있다. (라)는 이규보의 이옥설(理屋說)로서 집을 수리했던 화자의 경험을 이야기하고 있다. 밑줄 친 ㉠은 문제를 예측하여 사전에 대처하는 것의 중요성을 강조한다. (마)는 과학 기술이 우리 사회에 가져올 부정적 영향력은 최소화하면서 긍정적 영향력을 극대화 하는 두 가지 접근방식(사전적·사후적 접근방식)을 소개하고 있다.
- 이 문제는 고등학교 교과서 곳곳에 수록된 로봇 및 인공지능과 관련한 용어와 개념을 이해하고 기술의 발전 과정을 설명하는 능력, 다양한 영역에 제시된 지문을 읽고 핵심 관점을 파악하는 능력, ㉠에 나타난 관점을 정확히 파악하여 하나의 주제에 관한 이해, 예상되는 문제점, 해결방안을 통합적으로 논술하는 능력 등을 종합적으로 측정하고자 하였다.

6. 채점 기준

하위
문항

채점 기준 및 배점

- ① 심층 학습 기반의 다층 퍼셉트론이 등장한 과정을 (나)에서 설명하는 인공지능 기술 용어와 개념을 활용하여 챗봇의 기술 발전을 적절히 서술했을 경우 최대 **20점**
- 퍼셉트론이 인간의 두뇌를 모방한 컴퓨터 프로그램이고 초창기 퍼셉트론의 한계점을 (나)에서 찾아 기계 학습과 정보 손실 등의 개념으로 찾아 적절히 서술하면 최대 **7점**
 - 비지도 학습 방법으로 사전 훈련을 통해 퍼셉트론 최적화(또는 정보 손실 최소화)가 가능해졌으므로 다량의 자연어에서 높은 수준의 추상화가 가능해졌음을 적절히 서술하면 최대 **7점**
 - 초창기 퍼셉트론의 한계와 한계점이 보완된 심층 학습 기반 퍼셉트론을 형식적인 단어 형식으로 대답을 제공하던 초창기 챗봇(로봇)과 기계와의 소통이 인간과의 대화처럼 느끼게 하는 기술(추상화 모델 구현)에 각각 대입하여 적절히 서술하면 최대 **6점**
 - '신경망 이론', '인공 신경망', '빅데이터', 등 지문에 없는 인공지능 관련 용어와 개념을 사용한 경우, 지문에 없는 개념을 수험생이 사전지식을 활용하여 서술한 것이므로 최대 **7점 감점**
 - 모범 답안의 **첫 번째** 문단 참조
 - **Key Words:** 퍼셉트론, 정보의 손실, 비지도 학습, 심층 학습, 퍼셉트론의 최적화, 추상화 모델의 구축
- ② (다)에 나타난 유토피아 관점(긍정론)과 디스토피아 관점(부정론) 개념으로 인공지능 기술의 발전이 사회에 가져올 변화를 대조적으로 적절히 설명했을 경우 최대 **10점**
- (다)의 유토피아 관점을 (다)의 예시를 들어 적절히 설명하면 최대 **5점**
 - (다)의 디스토피아 관점을 (다)의 예시를 들어 적절히 설명하면 최대 **5점**
 - 모범 답안의 두 번째 문단 참조
 - **Key Words:** 유토피아(긍정론), 디스토피아(부정론)
- ③ (마)에서 설명하는 기술 영향 평가가 ㉠에 부합하는 접근방식임을 찾고, 기술 영향 평가를 인공지능 기술에 적용하는 방안을 적절히 설명했을 경우 최대 **15점**
- (라)의 화자가 집을 수리하던 경험을 바탕으로, 문제를 예방하여 대비하는 것의 중요성을 강조하는 것임을 적절히 설명하면 최대 **5점**
 - (마)의 기술 영향 평가가 ㉠에 부합하는 대응방안 ㉡임을 연결하여 적절히 서술하면 최대 **5점**
 - 인공지능 기술에 기술 영향 평가를 적용하는 절차를 적절히 서술하면 최대 **5점**
 - 기술 영향 평가와 손해배상제도 둘 다를 정리하여 서술하는 것은 괜찮으나, 손해배상제도를 ㉠에 부합하는 대응방안으로 서술하면 최대 **5점 감점**
 - 모범 답안의 세 번째 문단 참조
 - **Key Words:** 기술 영향 평가, 문제를 예방하여 사전에 대비, 시민-전문가-관계부처가 함께 기술이 국민 생활에 미치는 영향을 평가
- ④ 비문이 없고 전체적으로 글의 흐름이 자연스러울 경우 최대 **5점**

<유의 사항>

- ① 총 글자 수 600~699자는 5점 감점
총 글자 수 500~599자는 10점 감점

- 총 글자 수 500자 미만은 20점 감점
② 수험생의 개인 정보를 암시한 답안은 0점 처리함

7. 예시 답안

인간 두뇌를 모방한 퍼셉트론은 초창기에 학습할 수 있는 정보가 제한되는 등 기계 학습에 한계를 보여 인간이 쉽게 푸는 기본적인 논리조차 제대로 풀지 못했다. 이러한 퍼셉트론을 사용하는 초창기 챗봇도 사전에 학습한 단어에 맞는 결과를 단어 형식으로 내놓는 데 그쳤고, ㉠에 도달하지 못했다. 오늘날 챗봇은 비지도 학습 방법을 사용한 사전 훈련으로 퍼셉트론을 최적화하는 심층 학습을 사용하므로, 다량의 자연어에서 높은 수준의 추상화 모델을 구축할 수 있게 되었다. 그 결과, 사용자가 긴 문장을 입력해도 로봇이 그 의미를 스스로 판단하고 그것을 종합해 결과를 내놓는 ㉠이 가능하게 되었다.

㉠에 대해 두 가지 상반된 관점이 존재한다. 유토피아 관점은 인공 지능 기술의 발전이 사회 각 분야에 난제를 풀고 인류의 삶을 윤택하게 할 것으로 본다. 즉, 컴퓨터의 지능이 발전함에 따라 인류가 당면한 수많은 문제를 해결할 수 있다고 본다. 반면에 디스토피아 관점은 인공 지능 기술의 발전이 부정적인 영향력을 가져올 것으로 본다. 예를 들어, 발전한 인공 지능이 인간의 일자리를 빼앗아 갈 수 있음을 우려한다.

㉡은 집을 수리하는 경험을 바탕으로 심각한 문제가 발생하지 않도록 미리 대비할 것을 주장한다. 따라서, (마)의 기술 영향 평가를 ㉡에 부합하는 ㉢으로 볼 수 있다. 기술 영향 평가를 통해 시민, 전문가, 관계 부처가 함께 인공지능과 같이 파급효과가 큰 기술이 국민 생활에 미치는 영향을 평가하여 기술의 적용 여부, 적용 범위를 결정하는 법과 제도를 사전에 정비할 수 있다.(770자)