

[광운대학교 문항정보]

일반정보

유형	■ 논술고사 □ 면접 및 구술고사	
전형명	논술우수자 전형	
해당 대학의 계열(과목) / 문항번호	인문사회계열 /	
출제 범위	교육과정 과목명	인문계열 (국어, 독서, 화법과 작문, 윤리와 사상)
	핵심개념 및 용어	창의성, 도전, 놀이, 경쟁, 이상 사회, 실패
예상 소요 시간	60분 / 전체 120분	

문항 및 자료

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

(가)

우리 주변의 놀이터를 떠올려 보자. 현재 우리나라의 놀이터와 놀이 기구는 규정을 충족하는 수준에서 만들어지고 관리되다 보니, 대부분의 아이에게 재미없고 지루한 놀이터가 되고 말았다. 그렇다면 다수의 우리나라 아이들이 지금 ‘재미없고 도전하지 못하는 놀이터’에서 놀고 있는 것은 아닐까? 문제는 여기서부터 시작된다. 아이들의 흥미를 반영하지 못하고 놀이터를 지루하게 만들면, 사고가 일어날 위험이 상대적으로 높아진다. 왜냐하면 놀이터나 놀이 기구가 단순하고 수준이 낮다고 느낄 때, 아이들은 본래 기능과 용도에 맞지 않는 방법으로 놀고 싶은 유혹에 쉽게 빠지기 때문이다. 아이들이 길을 걷는 방식과 어른들이 길을 걷는 방식은 다르다. 아이들은 막히면 어른처럼 돌아가지 않고, 넘어서 가려 한다. 아이들은 보통 어떠한 것이든 다르게 표현하거나 사용하고 싶어하는 ㉠ ‘반달리즘(vandalism)’ 경향을 보이는데, 그들에게는 그게 놀이기 때문이다. 놀이터에서 발생하는 이러한 ‘반달리즘’ 경향의 원인은 다양성과 창의성이 부족한 놀이 기구에서 찾을 수 있다.

앞서 말했듯이 미끄럼틀에 붙여놓은 “거꾸로 올라가지 마시오.” 라는 문구는 오히려 놀이터를 지루해하는 아이들에게는 거꾸로 올라가고 싶은 욕구를 불러일으킬 수 있다. 사실 이러한 문구는 미끄럼틀이 아이들이 올라갔다가 미끄러져 내려오는 것 말고는 다르게 응용할 수 없는 놀이 기구임을 드러내는 것이다. 그리고 더 큰 문제는 그럼에도 불구하고 놀이터에 이러한 미끄럼틀밖에 없다는 것이다.

우리나라에 지루한 놀이터만 있는 이유는 위험하다고 못하게 하는 어른들에게서 찾아볼 수 있다. 어른들은 눈에 보이는 아이들의 안전을 지키기에 급급하다. 하지만 이보다 중요한 것은 실제 아이들이 안전을 확보하는 능력, 즉 위험한

상황에서 스스로 안전하게 대처하는 능력을 키우는 것이다. 안전은 아이들은 조심스럽게 키워야 보장되는 것이 아니라, 아이들이 위험을 스스로 다룰 수 있어야 보장되는 것이라는 기본 명제를 다시 한번 생각해 볼 필요가 있다.

놀이는 도전을 의미한다. 다시 말해서 하지 않던 것을 해 보거나 할 수 없었던 것을 날마다 조금씩 도전해 가는 과정 자체가 놀이인 것이다. 물론 놀이터에서 자주 다쳐서는 결코 안 된다. 하지만 도전하는 과정에서 아이들이 겪는 회복 가능한 수준의 작은 부상은 무엇이 위험한 것이고, 그러한 일을 겪지 않으려면 어떻게 조심해야 하는지 아이들 스스로 깨닫게 하는 데에 도움이 된다. 초등학생들을 대상으로 하는 놀이터를 유아 수준의 놀이터로 만들어 놓고, 안전한 놀이터를 만들었다고 자만하는 것은 오히려 아이들에게 스스로 안전한 방법을 찾을 기회를 주지 않는 것이다.

(나)

데페이즈망(de paysement)은 우리말로 흔히 ‘전치(轉置)’로 번역된다. 이는 특정한 대상을 상식의 맥락에서 떼어 내 전혀 다른 상황에 배치함으로써 기이하고 낯선 장면을 연출하는 것을 말한다. 초현실주의 문학의 선구자 로트레아몽의 시에 “재봉틀과 양산이 해부대(解剖臺)에서 만나듯이 아름다운”이라는 표현이 있는데, 바로 이것이 전형적인 데페이즈망의 표현법이다. 해부대 위에 재봉틀과 양산이 놓여 있다는 게 통념에 맞지 않지만, 바로 그 기이함이 시적, 예술적 상상을 낳아 논리와 합리 너머의 세계에 대한 심층의 인식을 일깨운다. 화가 마그리트의 작품 ‘골콘다’는 푸른 하늘과 집들을 배경으로 검은 옷을 입고 검은 모자를 쓴 남자들이 공중에 떠다니는 모습을 그린 작품이다. 보기에 따라서는 남자들이 비처럼 하늘에서 쏟아지는 느낌을 주기도 한다. 어느 쪽이든 간에 이는 현실에서는 불가능한 상황이다.

데페이즈망은 우리로 하여금 현실로부터 쉽게 일탈해 무한한 자유와 상상의 공간으로 넘어가게 한다. 그런 점에서 데페이즈망은 현실에 대한 일종의 파괴라고 할 수 있다. 현실의 법칙과 논리를 간단히 무장 해제해 버리는 파괴의 형식이다. 파괴의 형식으로서 데페이즈망이 보여 주는 파괴는 다채롭고 무한하다.

데페이즈망의 기법 중 작은 것을 크게 확대함으로써 일상을 파괴하고 새로운 모형에 나서는 이런 데페이즈망적 시도는 예술을 넘어 경제 분야에서도 곧잘 볼 수 있다. 이를테면 화장지 사업에 집중된 미국의 한 제지 회사의 시도가 그런 것이다. 이 회사의 가장 큰 수익원은 원래 제지 사업이었다. 화장지 같은 위생용품은 원래 매출에서 극히 미미한 부분을 차지하고 있었다. 하지만 1971년 이 회사의 대표는 아직은 미미한 화장지 산업에 회사의 장래가 있다고 보고 이에 집중하기 위해 핵심 사업 부문들을 과감히 처분해 버렸다. 이 파괴에 놀라 주가가 급락하고 증시 분석가들의 비난이 쏟아졌다. 그러나 이 회사의 ‘작은 것을 크게 확대하기’는 결국 큰 성공을 거두었다. 파괴의 형식은 이렇듯 창조와 같은 형식인 것이다.

휴대용 전화기에 컴퓨터 기능을 더한 스마트폰이나 서커스에 음악, 무용, 미술과 같은 예술을 결합한 공연 등 각종 융합 상품에서 우리는 ‘보완적인 사물을 조합하기’ 혹은 ‘익숙한 것을 낯설게 만드는 합성’과 같은 데페이즈망적인 결합과 합

성의 산업적 성취를 본다. 그런 점에서 기이하고 낯선 장면을 연출하는 데페이즈망은 우리의 일상에서 더는 기이하고 낯설기만 한 문화 현상이 아니다. 데페이즈망은 문화 예술과 산업의 경계를 넘어 중요한 창조의 수단으로 우리의 일상에 활력을 불어넣고 있다.

* 해부대: 해부할 때 그 대상물을 올려놓는 대

(다)

우리가 재미있어하는 일에는 대부분 경쟁이라는 요소가 들어 있다. 우리가 어려서부터 해 온 놀이와 오락도 경쟁을 할 때 더 재미가 있었다. 그것은 경쟁이 인간의 본능이기 때문이다. 역사학자 요한 하우징아는 이러한 인간의 경쟁 본능을 ‘호모 루덴스’라는 말로 표현한다. 그는 놀이하는 것이 인간이 하는 행위의 가장 큰 특성이며, 이 놀이하는 인간의 특성은 경쟁 본능과 밀접하게 연결되어 있다고 말한다. 인간에게는 이기고 싶은 욕구가 있는데, 이것은 다른 사람을 능가하여 최고가 되고, 이를 인정받고 싶은 심리를 기반으로 한다. 결국 인간은 바로 자신의 경쟁 본능을 충족하기 위해 놀이하는 존재가 되었다는 주장이다.

경제학자 애덤 스미스는 자본주의 경제 원리의 토대를 만들었는데, 그는 인간의 이기심이 사회를 발전시킨다는 신념을 바탕으로 자유 경쟁의 원리를 주장했다. 그는 인간이 타인에 대한 동정심보다 자신에 대해 애정이 앞서는 존재이며, 이러한 인간의 타고난 이기심을 인정하고 효과적으로 활용하면 개인과 사회를 모두 발전시킬 수 있다고 믿었다. 즉, 인간의 이기심을 통제하기보다 오히려 경쟁을 통해 인간의 이기심을 잘 활용하는 것이 개인의 행복과 사회 전체의 이익을 동시에 달성하는 길이라는 것이다.

자본주의 경제는 이러한 경쟁 논리를 바탕으로 발전해 왔다. 점점 더 좋은 물건을 원하는 사람들의 욕망, 그리고 이를 만족시키려는 기업들 간의 자유 경쟁은 기술을 발전시키고 생산성을 높이는 데 크게 기여했다. 이러한 경험을 통해 오늘날 자유 경쟁의 원리는 일반화되었고, 자유 경쟁의 원리를 따르는 자본주의 경제도 그 가치를 인정받고 있다.

그럼에도 불구하고 경쟁 그 자체를 부정하거나 경쟁 논리라면 무조건 반대하는 사람들이 있다. 이들은 경쟁이 서로를 적대시하게 만들어 인간관계를 해친다고 비판한다. 효율성과 적자생존의 법칙을 앞세운 경쟁 논리는 경쟁에서 탈락한 사람들은 도외시한 채, 결국 강자의 이익만을 대변한다는 것이다. 그러나 이는 경쟁에 대한 오해이다. 경쟁에는 이미 협력의 뜻이 담겨 있다. 진정한 의미에서 공정한 경쟁을 하기 위해서라도 협력은 필수이다. 경쟁은 경쟁자를 부정하고 배제하는 것이 아니라, 서로를 인정하고 그 바탕 위에서 각자의 의욕과 노력을 한층 더 이끌어 내는 긍정적 상호작용이라고 할 수 있다.

요즘 사회를 가리켜 유독 ‘경쟁 사회’라 부르며, **㉠ 승자와 패자를 가혹하게 가르는 약육강식의 비정함**을 비난하는 사람들이 있다. 하지만 잘 생각해 보면, 동서고금을 막론하고 인간 사회가 경쟁 사회가 아니었던 적은 찾아보기 어렵다. 인류는 처음부터 지금껏 각자의 이익을 위해 항상 경쟁해 왔다. 그 과정에서 운동 경기에서처럼 공정한 경쟁 조건과 규칙을 함께 발전시켜 왔다. 경쟁 상대가 승복할 수

없는, 부정하거나 불공정한 경쟁으로는 지속적인 경쟁이 불가능함을 잘 알고 있기 때문이다. 우리 사회에서 앞으로도 경쟁은 계속될 것이다. 따라서 앞으로의 과제는 경쟁할 것인가 말 것인가를 선택하는 것이 아니라, 공정한 경쟁을 추구하기 위한 방식에 대한 고민을 함께하는 것이다.

(라)

유교 사상을 창시한 공자는 당시의 혼란한 사회 현실을 개선함으로써 이루어질 이상 사회의 모습을 다음과 같이 제시하였다.

“큰 도가 행해지는 천하는 공공의 것이다. 어질고 능한 인물을 선택하여 천하를 다스리게 하고 신의를 가르치며 화목하게 지낸다. 사람들은 홀로 자기의 아버지만을 아버지로 섬기지 않고, 자기의 자식만을 자식으로 사랑하지 않는다. 노인은 여생을 잘 마칠 수 있으며, 젊은이는 쓰일 곳이 있으며, 어린이는 잘 성장할 수 있고, 홀아비와 과부와 고아와 자식 없는 늙은이와 질병에 걸린 사람들은 모두 부양을 받을 수 있다. 간사한 모의나 절도, 도적이 생기지 않아 바깥문을 닫는 일이 없다.”

공자가 제시한 대동 사회는 이상적인 성인이 나라를 다스리고, 모든 사회 구성원이 가족과 같이 친밀한 관계를 맺으며, 누구나 인간다운 생활을 영위하며 도덕과 복지가 실현된 사회이다. 한편, 16세기 사상가 모어는 당시 영국의 현실과 대비되는 이상 사회를 유토피아로 소개하였다.

“유토피아에서 덕 있는 사람이 보상을 받으면서도, 모든 것을 평등하게 나누어 가지며 누구나 풍족하게 산다… 그래서 나는 사유 재산제가 완전히 폐지되지 않는 한 재화의 공정한 분배는 이루어질 수 없고, 사람들의 생업 또한 행복하게 이루어질 수 없다고 확신한다.”

모어가 추구한 이상 사회는 생산과 소유의 평등이 실현되고 경제적으로 풍요로우며 도덕적으로 타락하지 않은 사회이다. 동서양의 이상 사회론은 정의로운 사회의 모습을 담고 있다. 정의로운 사회는 모든 개인이 부당한 차별을 받지 않고 공정한 삶의 기회를 누릴 수 있는 사회이다. 또 어떤 특정한 개인이나 계층에게 사회적 혜택이 독점되지 않는 사회이다. 이러한 사회에서는 누구나 자신의 노력에 합당한 대우와 공정한 분배를 받을 수 있다.

동서양의 이상 사회론은 인간이 존엄과 품위를 유지하면서 살아갈 수 있는 사회상을 제시한다. 오늘날 우리는 과학의 발전과 자본주의의 발달로 물질적 풍요를 누리며 편리하게 살아가고 있다. 하지만 동시에 그로부터 발생한 물질 만능주의와 비인간화 현상을 겪고 있다. 물질에 대한 집착이 인간의 존엄성마저 훼손하는 상황에 이른 것이다. 우리는 인간의 존엄성을 무엇보다도 중시하는 이상 사회론을 탐구함으로써, 물질적 풍요를 누리면서도 사람들의 인격과 가치가 존중되는 인간다운 사회를 꿈꿀 수 있다.

우리는 이상 사회론을 통해 개인과 공동체의 조화로운 관계를 탐구할 수 있다. 오늘날 우리 사회의 문제 중 하나는 개인의 이익과 권리만을 지나치게 추구하는 이기주의

풍토이다. 반면에 이상 사회는 개인과 공동체의 조화를 바탕으로, 사람들이 행복을 추구할 수 있는 여건을 제공하는 사회이다. 그러므로 우리는 이상 사회론을 통해 현대 사회의 이기주의 풍토를 극복하고, 더불어 살아가는 자세를 배울 수 있다.

(마)

조선 시대의 최고 과학자 장영실은 오늘날까지 존경받는 위인으로 손꼽힌다. 동래현 관노에서 종3품까지 오른 장영실이지만 이후의 행적에 대해 알려진 것은 많지 않다. 장영실에 대한 마지막 기록은 의외로 처벌에 관한 것이다. 새로 만든 세종의 가마가 시험 운행 중 부서지자 장영실이 책임을 지게 된 것이다. ‘세종실록’에서는 장영실이 곤장 80대를 맞고 파면됐다고 기록되어 있다. 그 후의 행적은 찾아볼 수 없다.

장영실이 파면된 해에서 약 600년이 지나 4차 산업 혁명이 화두가 되고 있는 지금까지도 우리 사회는 실패를 허하지 않는 분위기이다. ⊕ **실패를 용납하지 않는 문화**는 국가의 발전과 성장에 걸림돌이 된다. 혁신은 수많은 시행착오를 바탕으로 이루어지는데 시도 자체를 원천 봉쇄한 셈이기 때문이다. 지난해 국가 연구 개발 성공률은 96퍼센트라고 한다. 얼핏 좋게 들릴 수 있지만 실상은 매우 좋지 않은 신호이다. 정작 사업화 성공률은 20퍼센트에 그쳐 70퍼센트에 근접한 미국이나 영국과 비교했을 때 턱없이 낮은 수준이기 때문이다. 연구 가치나 사업화 가능성에 대한 고민보다 성공 가능성이 높고 안전한 목표만을 추구하는 것은 아닌지 돌아볼 대목이다. 도전하라고 하면서 실패했을 때 책임을 묻는다면 혁신을 위한 도전에 나서는 이는 아무도 없을 것이다.

이제 우리도 바뀌어야 한다. 4차 산업 혁명 시대를 눈앞에 둔 지금 우리는 ‘따라가는 사람 (fast follower)’ 이 아니라 ‘선도자(first mover)’ 로 국제 사회와 경쟁해야 한다. 지금까지 경험하지 못한 새로운 분야에 남보다 먼저 뛰어들지 않으면 안 된다. 위험을 무릅쓴 도전을 존중해야 한다. 실패를 딛고 일어설 수 있는 체계를 만들어야 한다. 실패로 얻은 기술과 경험을 자산으로 만들 수 있다면 더할 나위 없다. 미국 실리콘 밸리의 기업 성공률은 10퍼센트에 불과하다. 그럼에도 세계를 선도하는 최고 혁신 기업 대부분이 실리콘 밸리에서 태어난 것은 실패를 허하는 문화에서 비롯되었다.

출제 의도

- 4차 산업 혁명 시대와 더불어 국제 사회는 더 치열한 경쟁의 구도속에서 경제, 사회, 문화를 포함한 다양한 영역에서 각축을 벌이고 있다. 이런 상황에서 세계 시장을 선도하기 위해서는 더 높은 가치와 가능성을 위한 혁신적인 도전이 필요하다. 또한 새로운 시각과 창의성을 갖추고 자유 경쟁 속에서 실패와 위험을 무릅쓴 적극적 도전 정신을 발휘해야 한다. 본 문제는 고등학교 국어, 독서, 화법과 작문, 윤리와 사상 과목에서 다루고 있는 창의성과 도전, 현대 사회의 경쟁에 대한 시각, 4차 산업 혁명 시대의 혁신적 도전, 동서양의 이상 사회론으로 본 경쟁에 대한 부정적 시각 등을 논제로 삼아 학생들의 논술 능력을 알아보기 위하여 출제했다.

출제 근거

1. 교육과정 근거

적용 교육과정	교육과학기술부 고시 제 2015-74호[별책5] “국어과 교육과정” 교육과학기술부 고시 제 2015-74호[별책6] “도덕과 교육과정”	
관련 성취기준	1. 국어과 교육과정	
	과목명: 독서	
	성취 기준 1	[12독서02-04] 글에서 공감하거나 감동적인 부분을 찾고 이를 바탕으로 글이 주는 즐거움과 깨달음을 수용하며 감상적으로 읽는다. [12독서02-03] 글에 드러난 관점이나 내용, 글에 쓰인 표현 방법, 필자의 숨겨진 의도나 사회·문화적 이념을 비판하며 읽는다.
	관련	
	제시문 (가), (다)	
	과목명: 국어	
	성취 기준 1	[10국03-01] 쓰기는 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 쓴다.
	관련	
제시문 (나)		
과목명: 화법과 작문		
성취 기준 1	[12화작03-04] 타당한 논거를 수집하고 적절한 설득 전략을 활용하여 설득하는 글을 쓴다.	
관련		
제시문 (마)		
2. 도덕과 교육과정		
과목명: 윤리와 사상		
성취 기준 1	[12윤사04-01] 동·서양의 이상사회론들을 비교하여 현대 사회에 주는 시사점을 추론할 수 있다.	
관련		
제시문 (라)		

2. 자료 출처

<서식>

가. 교과서 내 자료만 활용한 경우

교과서 내						
도서명	저자	발행처	발행년도	쪽수	관련 자료	재구성 여부
고등학교 독서	한철우 외 6인	비상교육	2019	77-80, 69-72	제시문 (가), (다)	X
고등학교 국어	이삼형 외 7인	지학사	2018	186-189	제시문 (나)	X
고등학교 윤리와 사상	박찬구 외 5인	씨마스	2019	172-173	제시문 (라)	X
고등학교 윤리와 사상	류지한 외 8인	비상교육	2019	165-166	제시문 (라)	
고등학교 화법과 작문	박영민 외 5인	비상교육	2019	164	제시문 (마)	X

나. 교과서 외 자료 등을 활용한 경우

교과서 외						
자료명(도서명)	작성자(저자)	발행처	발행년도	쪽수	관련 자료	재구성 여부

관련 교과서 근거						
도서명	저자	발행처	발행년도	쪽수	관련 자료	재구성 여부

※ 관련 교과서 근거: 교과서 외 자료를 활용하였을 경우, 문제 및 제시문과 관련된 교과서 근거를 별도로 명시할 것.

문항 해설

- 본 문제의 취지는 ㉠에서 특정 대상을 다르게 표현하거나 사용하는 반달리즘을 (나)의 초현실주의 기법인 데페이즈망으로 설명하고, ㉡에서 언급하는 경쟁에 따른 약육강식의 문제를 (라)의 동서양의 이상 사회론의 관점에서 서술한 후, ㉢에서 실패를 용납하지 않는 것을 (가)에서 창의성과 도전의 기회를 제공하는 놀이터와 (다)에서 제시한 자유 경쟁의 긍정적 관점에서 비판, 논술하는 능력을 평가하는

것이다.

- 제시문 (가)는 우리나라의 놀이터가 아이들의 창의성과 놀이를 통한 도전 정신을 키워주지 못하고 오히려 이를 저해하는 곳임을 지적하고 있다. 제시문 (나)는 초현실주의 예술의 기법인 데페이즈망(de paysement)을 소개하고 이것이 우리를 현실에서 일탈해 무한한 자유와 상상의 공간으로 넘어가게 하는, 현실에 대한 일종의 파괴라고 말하고 있다. 여기서는 파괴를 통한 창조라는 데페이즈망적 시도가 예술을 넘어 경제 분야에서도 발현되고 있음을 보여 주고 있다. 제시문 (다)는 현대 사회의 '경쟁'을 긍정적 관점에서 소개하고 있다. 여기서는 자유 경쟁이 인간의 경쟁 본능과 이기심을 적극적으로 활용하여 개인의 행복과 사회 전체의 이익을 동시에 달성하는 길이라는 점을 강조하고 있다. 제시문 (라)는 공자와 모어로 대표되는 동서양의 이상 사회론을 제시하고 이상 사회는 모두가 부당한 차별을 받지 않는 공정한 사회이며, 이상 사회는 과학과 자본주의가 낳은 물질 만능과 비인간화, 지나친 경쟁으로 개인의 이익과 권리를 추구하는 이기주의가 없는 곳임을 강조한다. 마지막으로 제시문 (마)는 4차 산업 혁명 시대에 국가가 실패를 허용하지 않는 것이 국가의 발전과 성장에 걸림돌이 되는데 이는 혁신이 많은 실패를 바탕으로 이루어지기 때문이라고 말한다. 여기서는 세계 시장에서 선도자가 되기 위해서는 위험을 무릅쓴 도전을 존중하고 실패를 딛고 일어설 수 있는 체계를 만들어야 한다고 주장한다.

- 이 문제는 제시문 각각의 핵심 논지를 이해하고 서술하는 능력, 각각 제시문 (가)와 (나), 제시문 (다)와 (라)의 핵심 내용을 관련짓는 능력, 제시문 (가)와 (다)의 내용을 활용하여 제시문 (마)의 관점을 설명하는 능력 등을 종합적으로 측정하고자 하였다.

채점 기준

하위 문항	채점 기준	배점
	<p>* 아래 ①~⑤의 각 항목당 최대 10점씩, 합계 50점.</p> <p>① ㉠의 반달리즘을 제시문 (나)의 데페이즈망의 개념을 활용하여 적절하게 설명했을 경우 최대 10점. - 모범답안의 첫 번째 단락 참조 - Key words: 반달리즘, 데페이즈망, 창의성</p> <p>② ㉡의 경쟁에 따른 약육강식의 문제점을 제시문 (라)의 동서양의 이상 사회론으로 적절하게 비판했을 경우 최대 10점. - 모범답안의 두 번째 단락 참조 - Key words: 공자, 모어, 경쟁, 이상 사회론, 공정, 물질만능, 비인간화, 이기주의</p> <p>③ ㉢의 실패를 허하지 않는 문화에 대해 제시문 (가)의 창의성과 도전의 기회를 제공하는 놀이터의 개념을 활용하여 적절히 서술했을 경우 최대 10점. - 모범답안의 세 번째 단락 참조 - Key words: 창의성, 도전, 놀이터, 놀이</p> <p>④ ㉣의 실패를 허하지 않는 문화에 대해 제시문 (다)에서 제시한 자유 경쟁의 긍정적 관점에서 적절히 서술했을 경우 최대 10점. - 모범답안의 세 번째 단락 참조 - Key words: 경쟁 본능, 이기심, 자유 경쟁, 행복, 이익</p> <p>⑤ 비문이 없고 전체적으로 글의 흐름이 자연스러울 경우 최대 10점</p> <p>⑥ 총 글자 수 600-700자는 5점 감점 ⑦ 총 글자 수 500-600자는 10점 감점 ⑧ 총 글자 수 500자 미만은 최대 20점 이하 점수 부여 ⑨ 총 글자 수 800자 초과는 5점 감점</p>	

※ 하위 문항이 있는 경우 칸을 나누어 채점 기준을 작성함.
※ 채점 기준은 문항의 출제의도에 대한 평가를 위한 것이어야 함.

예시 답안

(가)에서 반달리즘은 기존 대상을 다르게 표현하거나 사용하는 경향으로 (나)의 초현실주의 기법인 데페이즈망에서 찾을 수 있다. 데페이즈망은 어떤 대상을 기존 맥락에서 떼어 내서 다른 상황에 둬으로써 낯설고 기이한 장면을 표현하는 것이다. 데페이즈망은

상식과 현실에서 일탈을 꾀하고 기존의 논리와 법칙을 다양한 방식으로 파괴함으로써 새로운 창조를 이끌어 내는 것으로 예술뿐 아니라 경제와 산업 영역에도 적용된다.

경쟁에 따른 약육강식의 문제는 (라)의 이상 사회론의 관점에서 비판받을 수 있다. 대동 사회를 제시한 공자와 유토피아를 주장한 모어는 공통적으로 모두가 부당한 차별을 받지 않는 공정한 사회를 주장하며, 과학과 자본주의가 낳은 물질 만능과 비인간화, 지나친 경쟁으로 개인의 이익과 권리만을 추구하는 이기주의를 비판한다.

(마)에서 실패를 용납하지 않는 것은 (가)에서 창의성과 도전의 기회를 제공하는 놀이터와 (다)에서 제시한 자유 경쟁의 긍정적 관점에서 비판받아 마땅하다. (가)의 놀이터에서 아이들은 다양하고 창의적인 놀이를 즐기고, 놀이를 통해 새로운 것에 도전함으로써 스스로 방법과 깨달음을 찾는다. (다)에서 인간의 경쟁 본능과 이기심에 기반한 자유 경쟁은 개인의 행복과 사회의 이익을 달성하는 길이며, 진정한 경쟁은 서로를 인정하고 각자의 동기와 노력을 긍정적으로 이끌어 낼 수 있다. 4차 산업 혁명 시대의 국제 사회에서 선도자가 되는 길은 실패와 위험을 무릅쓴 창의적이고 도전적인 태도를 권장하고, 상대와 협력하고 공정하게 경쟁하는 자세를 갖추는 것이다. **(778자)**