

## 2012학년도 수시모집 논술고사 기출문제 (인문계열)

### 〈답안 작성 시 유의 사항〉

- 시험 시간은 120분임.
- 검정색 혹은 파란색 볼펜을 사용해야 함.
- 답안지에 자신을 드러낼 수 있는 표시나 불필요한 낙서가 있으면 0점 처리함.

### 문제 1

※ 다음 제시문을 읽고 물음에 답하시오.

[ 1 ]

[가] 패러디를 말하고자 할 때 먼저 그와 유사한 형식들을 구별할 필요가 있다. 패러디와 표절은 원텍스트(패러디의 대상이 된 텍스트)를 전제로 이루어진다는 점에서 공통점이 있다. 그러나 표절이 원텍스트를 철저히 숨기면서 그것이 마치 자신의 독창적인 창작품인 것처럼 가장하는 반면, 패러디는 여러 장치를 통해서 자신의 작품에 사용되고 있는 원텍스트의 흔적을 남겨 둔다는 점에서 차이를 보인다.

페더만(Federman)은 창조성에 본질적인 의문을 제기하면서 표절의 문학적 가능성을 시사한 바 있다. 그는 ‘표절 유희(play-giarism)’라는 말을 만들어 냈는데 이 말은 다른 텍스트에서 가져온 수많은 요소들이 몽타주나 콜라주처럼 구성된, 표절과 유희의 성격이 반반씩 섞여 있는 형식을 일컫는다. 그에 따르면 신문에서 어떤 아이디어를 얻거나 어떤 용어 혹은 표현을 빌렸다면 그것 역시 ‘표절 유희’가 된다. 현대 작가들은 어떤 요소를 끊임없이 재사용하고 때로는 자기 자신의 작품도 표절 유희의 대상으로 삼을 수 있으므로 표절 유희란 좋은 의미의 표절이라고 지적한다. 또한 그레이(Gray)는 소설《Lanark》(1981)에서 독자들에게 그 소설의 ‘표절 색인(Index of Plagiarism)’을 제공함으로써 표절 논쟁 자체를 비웃고 있다.

그럼에도 패러디를 표절 혹은 여타 다른 개념과 구별하려는 작업은 반드시 필요하다. 패러디는 의식적인 동기를 가지고 이루어진다는 점에서 무의식적 영향 관계에 의해 작품 사이에 존재하는 상호텍스트성과 구별되고, 자신의 텍스트가 기존의 텍스트를 차용하고 있다는 사실과 그 동기를 전경화(foregrounding, 원텍스트의 존재를 독자들에게 알리기 위해 해당 부분을 전면에서 돌출되게끔 하는 행위)시킨다는 점에서 표절과 구별된다. 그레이가 표절 논쟁을 비웃었지만, 표절이 전략적으로 혹은 공개적으로 이용되고 있는 경우에는 그것도 패러디의 범주 속에서 다루어져야 할 것이다. 패러디는 의식적 모방 인용의 행위이자 그 사실을 고의적으로 드러냄으로써 인정받는 모방 인용의 행위가 되므로 윤리적으로 문제가 되지 않는다. 그것은 창작 방법이기 때문에 미학적

으로만 문제가 된다. 그러나 의식적 모방 인용임에도 불구하고 이를 고의적으로 감추려는 경우에는 윤리적으로나 예술적으로 용납될 수 없는 표절이 된다.

[나] 패러디는 원텍스트에 대한 패러디스트(원텍스트를 패러디한 사람)의 태도에 따라 모방적 패러디, 비판적 패러디, 혼성모방적 패러디로 나눌 수 있다. 모방적 패러디는 원텍스트의 권위와 규범을 계승하는 제1의 유형이다. 이 유형은 원텍스트를 계승하여 원텍스트와 비슷한 모습이 되고자 하는 패러디 동기를 반영한다. 이 경우 패러디스트가 원텍스트에 호감을 가지고 있기 때문에 원텍스트에 대한 공격성이나 풍자성은 거의 없다. 대부분이 원텍스트에 대한 이데올로기적 승인, 원텍스트와의 친화를 토대로 이루어지므로 원텍스트의 계승이나 의미의 확장에 주력한다. 그러므로 모방적 패러디에 있어서는 원텍스트와 어떠한 문맥성의 차이와 대화성을 획득하고 있는냐가 패러디 여부를 판단하는 관건이 된다.

그에 비해 비판적 패러디는 원텍스트의 권위와 규범을 문제시하는 제2의 유형이다. 여기에서 문제시한다는 것은 원텍스트의 근거를 인정하기는 하지만 그 의미를 완전히 새롭게 해석하거나 비판적으로 개작한다는 것을 말한다. 원텍스트에 대한 비판적 거리를 필수로 하기 때문에 패러디 텍스트는 원텍스트에 대한 강한 공격성과 풍자성을 띤다. 이 경우 패러디스트의 자의식이 강하게 노출되며, 그만큼 패러디스트의 독자적인 가치관과 세계관이 중요시된다.

그리고 혼성모방적 패러디는 원텍스트의 권위와 규범, 그 자체가 불가능하다고 가정하는 제3의 유형이다. 작품이 지니는 창조성이나 원본성을 부정하기 때문에 원텍스트를 대량 복제하고 과감히 발췌, 혼합함으로써 원텍스트가 가지고 있는 권위와 규범을 대중화시킨다. 원텍스트에 대한 공격성과 풍자성이 약하다는 점에서 제1의 유형과 유사하나, 원텍스트와의 유사성이 보다 직접적이고 패러디의 목적이 전략성을 띠고 있다는 점에서 다르다.

덧붙여 패러디 대상을 말할 때 고려해야 할 점이 있다. ‘패러디 차용의 대상’과 ‘패러디 목표(target)’를 구별해야 하는 것이다. ‘패러디 차용의 대상’은 원텍스트를 지칭한다. 이외는 달리 ‘패러디 목표’는 패러디가 풍자하려는 대상으로서 원텍스트가 될 수도 있고 당대의 현실이 될 수도 있다. 정도의 차이는 있으나 대부분의 패러디는 현실을 겨냥한다.

정끝별, 『패러디 시학』, 문학세계사, 2002

## [II]

이재수라는 코미디언이 서태지의 히트곡인 ‘Come Back Home’을 음치, 박치(박자를 맞추지 못하는 사람)가 부르는 형태로 개사, 편곡한 ‘컴백콧’이라는 곡을 부르고, 비슷한 의상에 원래의 안무를 우스꽝스럽게 바꾼 뮤직 비디오를 만들어 -그밖에 혀를 날름거리기도 하고, 트림 소리를 내기도 하였다- 방송하였다. 이에 서태지는 이재수와 그 소속사를 상대로 그들이 서태지의 저작권인 복제권, 배포권, 공연권 등을 침해하였다고 주장하면서, 이재수의 ‘컴백콧’ 음반과 뮤직 비디오에 대한 판매금지 등 가처분 소송을 제기하였다. (...중간생략...) 이 사건에서 재판부는 다음과 같은 이유로 이재수 측의 뮤직 비디오는 패러디에 해당하지 않는다고 결론을 내렸다.

이재수 측이 서태지의 원곡(‘Come Back Home’)에 추가하거나 변경한 가사의 내용 및 그 사용된

어휘의 의미, 추가·변경된 가사 내용과 원래의 가사 내용의 관계, ‘컴백콧’에 나타난 음정, 박자 및 전체적인 곡의 흐름 등에 비추어 이재수 측의 ‘컴백콧’은 원곡(‘Come Back Home’)에 나타난 독특한 음악적 특징을 흉내 내어 단순히 웃음을 자아내는 정도에 그치는 것일 뿐, 원곡에 대한 비평적 내용을 부가하여 새로운 가치를 창출한 것으로 보이지 아니한다. 이재수 측은 자신들의 노래를 음치가 놀림받는 우리 사회의 현실을 비판하거나 대중적으로 우상화된 서태지도 한 인간에 불과하다는 등의 비평과 풍자가 담겨 있다고 주장하나, 패러디로 보호되는 것은 당해 저작물에 대한 비평이나 풍자인 경우라 할 것이고 당해 저작물이 아닌 사회 현실에 대한 것까지 패러디로서 허용된다고 보기 어려우며, ‘컴백콧’에 나타난 위와 같은 제반 사정들에 비추어 ‘컴백콧’에 이재수 측 주장과 같은 비평과 풍자가 담겨 있다고 보기도 어렵다. 이재수 측이 상업적 목적으로 원곡(‘Come Back Home’)을 이용하였으며, ‘컴백콧’이 원곡을 인용한 정도가 이재수 측이 패러디로서 의도하는 바는 넘는 것으로 보이고, ‘컴백콧’으로 인하여 서태지의 원곡에 대한 사회적 가치의 저하나 잠재적 수요의 하락이 전혀 없다고는 보기 어려운 점 등, 이 사건 기록에 의하여 소명되는 여러 사정들을 종합하여 보면, 결국 이재수 측의 ‘컴백콧’은 패러디로서 보호받을 수 없는 것이라 하겠다.

함석천, 「패러디, 지적재산권과 표현의 자유」, 『저스티스』 통권 91호, 한국법학원, 2006

**[문제 1-1]** [ I ]의 [가]를 패러디와 표절의 관계를 중심으로 요약하되, 그 요약문이 한 편의 완결된 글이 되도록 하시오. 글의 분량은 띄어쓰기를 포함하여 350±50자로 할 것(25점).

**[문제 1-2]** [ II ]에 나타난 패러디의 범위에 대한 재판부의 견해를 [ I ]의 [나]에서 언급한 ‘패러디 유형’과 ‘패러디 목표’와 관련지어 서술하시오. 글의 분량은 띄어쓰기를 포함하여 350±50자로 할 것(25점).

## 문제 2

※ 다음 제시문을 읽고 물음에 답하십시오.

[ I ]

[가] 디시(Deci)와 라이언(Ryan)에 따르면 인간은 자신의 관심사를 추구하고, 능력을 발휘하고, 적절한 도전에 응하려는 동기를 가지고 있다고 한다. 이러한 동기는 내재적 동기(intrinsic motivation)로 표현된다. 내재적 동기는 과제 그 자체에 대한 흥미 때문에 과제에 참여하려는 동기로서, 과제를 성공적으로 완수하게 되면 받게 되는 보상 때문에 과제에 참여하려는 동기인 외재적 동기(extrinsic motivation)와 대비된다. 디시와 라이언의 초기 연구에서 보상은 오히려 과제 수행을 저하시킬 수도 있음을 보여 주었다. 즉 보상은 내재적 동기를 낮춤으로써 과제 수행에 부정적인

영향을 미치기도 하는 것이다.

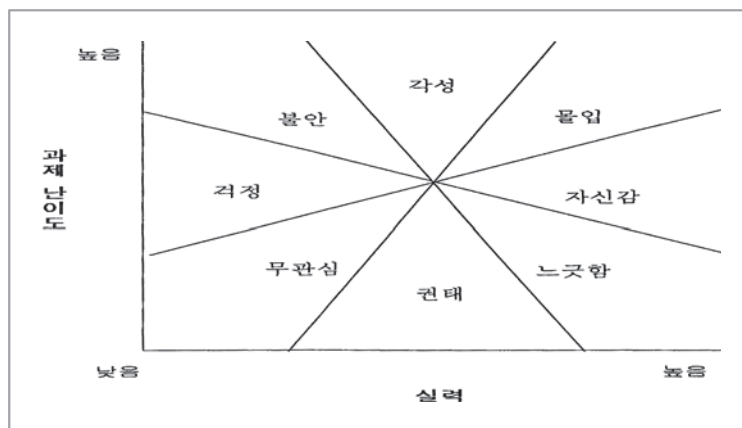
[나] 디시와 라이언은 후기 연구에서 사회적 통제와 자기결정감을 내재적 동기와 연결시켰다. 이들에 따르면 과제를 사회적 통제(예를 들어 위협, 마감일, 경쟁, 평가 등) 때문에 수행하게 되면 내재적 동기가 감소한다고 한다. 반대로 능력을 증진시킬 기회가 주어지고 자기결정감을 체험하도록 하면 내재적 동기가 증가한다는 것이다. 이 가설을 검증하는 실험에서 초등학교 4학년 아동들에게 수행을 극대화하도록 압력을 넣고 통제 책략을 사용하는 교사들과, 자율적인 학습을 강조하고 비통제적 방법을 사용하는 교사들에게 아동들을 각각 할당하여 학습을 시킨 결과, 앞의 집단이 뒤의 집단보다 내재적 동기가 떨어졌으며 학업 성취도도 상대적으로 낮았다.

[다] 내재적 동기와 관련하여 칙센트미하이(Csikszentmihalyi)의 최적 경험(optimal experience) 또는 몰입에 관한 연구가 있다. 최적 경험은 사람들이 그 자체의 즐거움 외에는 통상적인 의미의 보상이 주어지지 않는 활동에 종사할 때 갖게 되는 심리 상태이다. 이들은 종종 주의가 완전히 과제에 집중되고 자의식의 상실이 수반된 이른바 ‘흐름(flow)’, 즉 몰입의 경험을 보고하기도 한다. 이 상태에서는 모든 것이 물 흐르듯 완벽하게 조화를 이루어 흘러가며 시간의 흐름도 의식되지 않는다. 하고 있는 활동 자체가 기쁨을 주기 때문에 권태나 불안도 없고 쉬지 않고 계속 하고 싶어 한다.

## [II]

몰입은, 쉽지는 않지만 그렇다고 아주 버겁지도 않은 과제를 극복하는 데 자신의 실력을 온통 쏟아 부을 때 나타나는 현상이다. 과제 난이도와 실력 사이에 조화가 이루어질 때 우리는 바람직한 경험을 하게 된다. 과제가 너무 힘겨우면 사람은 불안과 두려움에 져다가 제풀에 포기하고 만다. 과제와 실력의 수준이 둘 다 낮으면 아무리 경험을 해도 미적지근할 뿐이다. 그러나 힘겨운 과제가 수준 높은 실력과 결합하면 일상생활에 서는 맛보기 어려운 심도 있는 참여와 몰입이 이루어진다. 보통 사람은 하루가 불안과 권태로 가득하지만 몰입 경험은 이 단조로운 일상에서 벗어나는 강력한 삶을 선사한다. 다음은 과제 난이도와 실력의 함수 관계에 따른 경험의 질을 나타낸 그림이다.

[그림] 과제 난이도와 실력의 함수 관계에 따른 경험의 질



마시미니와 카를리(1988) 참고

[Ⅲ]

다음은 여가 활동의 종류에 따른 경험의 질을 알아보기 위해 824명의 미국 청소년을 대상으로 조사한 결과이다. 아래 표는 각각의 여가 활동에서 경험하는 ‘몰입, 느긋함, 무관심, 불안’의 상태를 시간의 백분율로 나타낸 것이다.

[표] 여가 활동과 경험의 질(%)

여가 활동 \ 경험의 질	경험의 질			
	몰입	느긋함	무관심	불안
게임과 운동	44	16	16	24
악기 연주	40	19	19	22
음악 듣기	15	43	35	7
TV시청	13	43	38	6

비드웰, 칙센트미하이, 헤지스, 슈나이더(1977) 참고

**[문제 2-1]** 우리 사회의 여러 현상 중 내재적 동기에 의한 행동을 보여주는 사례라고 생각되는 것을 세 가지 열거하고, 왜 그렇게 생각하는지를 [ I ]의 [가], [나], [다]를 모두 활용하여 설명 하시오. 글의 분량은 띄어쓰기를 포함하여 350±50자로 할 것(30점).

**[문제 2-2]** 위의 [ II ]를 바탕으로 [ III ]에 제시한 표의 결과를 해석하시오. 글의 분량은 띄어쓰기를 포함하여 350±50자로 할 것(20점).

## 2012학년도 수시모집 논술고사 기출문제 예시답안 (인문계열)

### [문제 1-1]

- 1 표절과 패러디는 원텍스트를 전제로 이루어진다는 점에서 공통점이 있다. 그러나 표절이 원텍스트를 숨기고 자신의 창작품인 것처럼 가장하는 반면, 패러디는 자신의 작품에 원텍스트의 흔적을 남겨둔다는 점에서 차이가 있다.
- 2 창조성의 본질에 의문을 제기하면서 표절을 부정적으로 보지 않는 이들이 있지만, 원텍스트의 존재를 은폐하는 표절은 패러디와 분명히 구분되어야 한다.
- 3 패러디는 그 사실을 고의적으로 드러내어 인정받기 때문에 윤리적으로 문제가 되지 않으며, 다만 창작 방법이기 때문에 미학적으로 문제가 될 뿐이다. 그러나 표절은 의식적 모방 인용임에도 불구하고 이를 고의적으로 감추려고 하기 때문에 윤리적으로나 예술적으로 용납될 수 없다.

### [문제 1-2]

- 1 [II]에서 패러디로 간주한 것은 [I]의 세 가지 패러디 중에서 원텍스트의 권위와 규범을 문제시하여 비판적으로 개작한 비판적 패러디(제2유형)다. 재판부는 ‘컴배콤’이 패러디가 아니라고 판결했는데, 이는 ‘컴배콤’이 원곡을 흉내 내어 단순히 웃음을 주는 정도에 그쳤을 뿐, 원곡에 대한 비평적 내용을 부가하여 새로운 가치를 창출한 것으로 보지 않았기 때문이다.
- 2 또한 [I]에서는 ‘패러디 목표’가 원텍스트가 될 수도 있고 당대 현실이 될 수도 있다고 하였으나 [II]에서는 전자의 경우만을 패러디로 한정시켰다. 이재수 측에서 ‘컴배콤’에 음치가 놀림받는 우리 사회의 현실에 대한 비판과 대중적으로 이상화된 서태지에 대한 비평과 풍자가 담겨 있다고 주장했지만, 재판부는 그것을 패러디로서 인정할 수 없다고 하였다.

### [문제 2-1]

- 1 불우한 이웃을 위한 익명의 기부 행위, 안면도 기름 유출 사건 당시의 많은 사람들의 자원봉사 활동 그리고 청소년들의 여가 활동으로서의 인터넷 게임 몰두는 내재적 동기에 의한 행동을 보여주는 사례들이다.
- 2 익명의 기부 행위, 자원봉사 활동, 여가로 인터넷 게임을 하는 사람들은 외부로부터 주어지는 보상 때문에 그런 행동을 하는 것이 아니라 그 자체에서 느껴지는 기쁨과 흥미 때문에 그 행동을 한다. 또한 이러한 세 가지 행위들은 남이 억지로 시켜서가 아니라 자율적으로 선택한 행동이므로 사회적 통제가 아닌 자기결정에 기초한 행동이라고 볼 수 있다. 끝으로 그런 행동들은 몰입경험을 수반하므로 주의가 집중된 상태에서 시간의 흐름을 의식하지 못하거나 자의식을 상실하는 경험을 하기도 한다.

**[문제 2-2]**

- ❶ 다양한 여가 활동에 따라 몰입, 느긋함, 무관심 그리고 불안을 경험하는 시간의 비율이 서로 다르다. 게임과 운동이나 악기 연주와 같은 여가 활동은 과제의 난이도가 높은 편이다. 따라서 어느 정도 실력(예를 들어 바둑 실력이나 피아노 연주 능력)이 있으면, 몰입의 경험을 하게 되는 반면에 실력이 없으면 불안을 경험하기도 한다.
- ❷ 한편 TV 시청이나 음악 듣기는 과제의 난이도가 낮다. 따라서 TV를 보거나 음악을 듣는 능력이 있으면(예컨대 TV 일일 드라마인 경우에 전에 드라마를 본 적이 있어서 등장인물들의 관계를 알고 있으면) 느긋함을 경험하는 반면, 능력이 없으면(등장인물에 대한 정보가 없으면) 무관심을 경험하기 쉽다.









● 인문계열 2번 문항

2-1 문항

우	리	사	히	의	현	상	증	내	재	적	중	기	에	의	한	행	동	이	로	스
스	로	심	리	학	공	부	들	중	학	아	서	하	는	것	,	이	인	아	이	들
집	기	를	하	는	것	,	중	은	학	이	장	을	그	만	두	고	자	신	이	들
적	종	에	도	견	하	는	것	을	이	로	수	있	다	.	이	행	동	들	의	행
라	아	니	라	자	체	에	대	한	결	정	해	서	한	것	이	행	동	들	의	행
생	은	성	적	에	들	어	가	는	것	은	아	니	지	만	자	신	이	공	부	들
야	트	공	부	하	고	,	아	이	는	것	은	아	니	지	만	자	신	이	공	부
바	근	사	람	은	안	정	원	보	상	을	뒤	르	하	고	자	신	의	공	부	
개	새	다	,	이	와	같	은	것	은	최	저	정	검	이	라	한	다	,	이	들
이	를	수	있	다	,															

2-2 문항

우	선	표	[	표	]의	표	는	정	향	성	에	따	다	게	임	라	수	문	의	각
면	다	음	악	기	의	표	는	정	향	성	에	따	다	게	임	라	수	문	의	각
인	라	운	동	,	악	기	연	주	에	서	는	표	입	라	나	부	안	이	는	우
심	에	비	해	,	출	은	수	치	가	나	타	나	는	이	는	과	제	난	이	우
은	것	을	의	이	한	다	,	표	를	입	이	불	안	의	수	치	보	다	높	은
로	보	아	,	라	제	가	어	려	를	때	높	은	실	경	기	는	발	취	함	
있	다	방	면	에	음	악	등	기	는	,	T	V	시	형	에	서	는	노	트	함
것	을	입	라	부	안	보	다	높	은	수	치	가	나	타	나	는	다	,	프	함
것	을	입	라	부	안	보	다	높	은	수	치	가	나	타	나	는	다	,	이	들
참	해	보	면	<del>이</del>	<del>는</del>	<del>것</del>	<del>을</del>	들	기	다	T	V	시	형	은	파	제	난	이	
낮	은	수	행	자	의	실	력	은	높	은	알	수	있	다	,					

이 줄 밑에는 답안 작성을 하지 말 것