

부록3. 논술고사 문항카드

[아주대학교 문항정보 1]

1. 일반 정보

유형	<input checked="" type="checkbox"/> 논술고사 <input type="checkbox"/> 면접 및 구술고사 <input type="checkbox"/> 선다형 고사	
전형명	논술우수자전형	
해당 대학의 계열(과목) / 문항번호	인문(오전) / 문제1	
출제 범위	교육과정 과목명	국어, 문학, 독서
	핵심개념 및 용어	고향, 공간, 장소, 가상 공간
예상 소요 시간	120분 중 60분	

2. 문항 및 자료

[문제 1] 다음 제시문을 읽고 아래 문제에 답하시오.

(가)

그의 고향은 대구에서 멀지 않은 K군 H란 외딴 동리였다. 한 백 호 남짓한 그곳 주민은 전부가 역둔토를 파먹고 살았는데 역둔토로 말하면 사삿집 땅을 부치는 것보다 떨어지는 것이 후하였다. 그러므로 넉넉지는 못할망정 평화로운 농촌으로 남부럽지 않게 지낼 수 있었다. 그러나 세상이 뒤바뀌자 그 땅은 전부가 동양척식회사의 소유에 들어가고 말았다. 직접으로 회사에 소작료를 바치거나 되었으면 그래도 나으련만 소위 중간 소작인이란 것이 생겨나서 저는 손에 흙 한번 만져 보지도 않고 동척엔 소작인 노릇을 하며 실작인에게 는 지주 행세를 하게 되었다. 동척에 소작료를 물고 나서 또 중간 소작인에게 굶히고 보니 실작인의 손에는 소출의 삼 할도 떨어지지 않았다. 그 후로 '죽겠다', '못 살겠다' 하는 소리는 종이 엽불하듯 그들의 입길에서 오르내리게 되었다. 남부여대하고 타처로 유리하는 사람만 늘고 동리는 점점 쇠진해 갔다.

지금으로부터 구 년 전 그가 열일곱 살 되던 해 봄에 그의 집안은 살기 좋다는 바람에 서간도로 이사를 갔었다. 쫓겨 가는 운명이어든 어디를 간들 신신하랴. 그곳의 비옥한 전야도 그들을 위하여 열릴 리 없었다. (중략) 화도 나고 고국산천이 그리기도 하여서 훌쩍

뛰어나왔다가 오래간만에 고향을 둘러보고 별이를 구할 겸 서울로 올라가는 길이라 한다.

“고향에 가시니 반가워하는 사람이 있습니까?”

나는 탄식하였다.

“반가워하는 사람이 다 뭐시오? 고향이 통 없어졌더마.”

“그렇겠지요. 구 년 동안이면 퍽 변했겠지요.”

“변하고 무어고 간에 아무것도 없더마. 집도 없고, 사람도 없고, 개 한 마리도 얼씬을 앓
더마.”

“그러면 아주 폐동이 되었던 말씀이요?”

“흥, 그렇구마. 무너지다가 담만 준비하게 남았더마. 우리 살던 집도 터야 안 남았겠는기
요? 암만 찾아도 못 찾겠더마. 사람 살던 동리가 그렇게 된 것을 혹 구경 했는기요?”

하고 그의 짜는 듯한 목은 높아졌다.

“씩어 넘어진 서까래, 똥똥 구르는 주추는! 꼭 무덤을 파서 해골을 혈어 젖혀 놓은 것 같
더마. 세상에 이런 일도 있는 기요? 백여 호 살던 동리가 십 년이 못 되어 통 없어지는 수
도 있는 기요? 후!” / 하고 그는 한숨을 쉬며 그때의 광경을 눈앞에 그리는 듯이 멀거니
먼 산을 보다가 내가 따라 준 술을 꿀꺽 들이켜고,

“참! 가슴이 터지더마, 가슴이 터져.”

하자마자 굵직한 눈물 두어 방울이 똑똑 떨어진다.

나는 그 눈물 가운데 음산하고 비참한 조선의 얼굴을 똑똑히 본 듯싶었다.

이윽고 나는 이런 말을 물었다. / “그래, 이번 길에 고향 사람은 하나도 못 만났습니까?”

“하나 만났구마, 단지 하나.” / “친척 되시는 분이던가요?”

“아니구마, 한 이웃에 살던 사람이구마.” / 하고 그의 얼굴은 더욱 침울해진다.

“여간 반갑지 않으셨겠지요?”

“반갑다마다, 죽은 사람을 만난 것 같더마. 더구나 그 사람은 나와 까닭도 좀 있던 사람
인데.....”

“까닭이라니?” / “나와 혼인 말이 있던 여자구마.”

“하—!” / 나는 놀란 듯이 벌린 입이 다물어지지 않았다.

“그 신세도 내 신세만이나 하구마.” / 하고 그는 또 이야기를 계속하였다.

그 여자는 자기보다 나이 두 살 위였는데 한 이웃에 사는 탓으로 같이 놀기도 하고 싸
우기도 하며 자라났었다. 그가 열네댓 살 적부터 그들 부모 사이에 혼인 말이 있었고 그도
어린 마음에 매우 탐탁하게 생각하였었다. 그런데 그 처녀가 열일곱 살 된 겨울에 별안간
간 곳을 모르게 되었다. 알고 보니 그 아비 되는 자가 이십 원을 받고 대구 유곽에 팔아먹
은 것이었다. 그 소문이 퍼지자 그 처녀 가족은 그 동리에서 못 살고 멀리 이사를 갔는데

그 후로는 물론 피차에 한번 만나 보지도 못하였다. 이번이야 빈터만 남은 고향을 구경하고 돌아오는 길에 읍내에서 그 아내 될 뻔한 덕과 마주치게 되었다. 처녀는 어떤 일본 사람 집에서 아이를 보고 있었다. 꺾녀는 이십 원 몸값을 십 년을 두고 갚았건만 그래도 주인에게 빚이 육십 원이나 남았었는데 몸에 몹쓸 병이 들고 나이 늙어져서 산송장이 되니까 주인 되는 자가 특별히 빚을 탕감해 주고 작년 가을에야 놓아 준 것이었다. 꺾녀도 자기와 같이 십 년 동안이나 그리던 고향에 찾아오니까 거기에는 집도 없고 부모도 없고 쓸쓸한 돌무더기만 눈물을 자아낼 뿐이었다. 하루해를 울어 보내고 읍내로 들어와서 돌아다니다가 십 년 동안에 한 마디 두 마디 배워 두었던 일본 말 덕택으로 그 일본 집에 있게 되었던 것이었다.

“암만 사람이 변하기로 어째 그렇게도 변하는지요? 그 술 많던 머리가 훌렁 다 벗어졌더마. 눈은 꼭 들어가고 그 이들이들하던 얼굴빛도 마치 유산을 끼얹은 듯하더마.”

“서로 붙잡고 많이 우셨겠지요?”

“눈물도 안 나오더마. 일본 우동집에 들어가서 둘이서 정종만 한 열 병 따라 누이고 헤어졌구마.”

하고 가슴을 찢는 듯이 괴로운 한숨을 쉬더니만 그는 지낸 슬픔을 새록새록이 자아내어 마음을 새기기에 지쳤음이다. / “이야기를 다 하면 무얼 하는지요?”

하고 쓸쓸하게 입을 다문다. 내 또한 너무도 참혹한 사람살이를 듣기에 쓴 물이 났다.

— 현진건, 「고향」

(나)

고향에 대한 깊은 애착은 특정 문화나 경제권에만 국한되는 것이 아닌 전 세계적인 현상으로 보인다. 도시나 땅은 어머니로 간주되며, 그것은 사람들에게 삶의 자양분을 제공한다. 즉 고향은 정감 어리고 애뜻한 추억들과 함께 현재에 영감을 주는 찬란한 과거의 역사적 업적들을 모아놓은 일종의 '저장고'인 것이다. 또한 고향은 영속적인 성질을 갖고 있어서 우연성과 변화의 물결에 휩쓸리면서 스스로 나약하다고 여기는 사람들에게 심리적 안정감과 정신적 위안을 준다.

또한 사람들은 자신의 고향을 '세상의 중심'으로 보려는 경향이 있다. 자신들의 고향을 중심이라고 주장하는 것은 그 위치가 부인하기 어려운 가치를 지녔다는 것을 주장하는 셈이다. 세계의 여러 지역에서 이러한 중심 의식은 기본 방위에 따르는 기하학적 공간 개념에 의해 구체화된다. 집을 예로 들어 설명하자면, 집은 천문학적으로 결정된 공간 시스템의 중심에 위치한다. 천상과 지하세계를 잇는 수직축이 집을 관통하고, 또 별들은 집을 중

심으로 빙 돌면서 움직이는 것처럼 보인다. 이렇게 하여 집과 고향은 우주 구조의 중심점이 된다. 이러한 장소 개념에서는 당연히 집에 최상의 가치를 부여하기 때문에 집을 포기한다는 것은 상상조차 하기 어려운 일이다. 만약 파괴가 일어난다면 사람들은 완전히 기가 꺾일 것이다. 왜냐하면 자신들의 고향이 폐허가 되는 것은 그들의 우주가 폐허가 됨을 뜻하기 때문이다.

— 이-푸 투안, 『공간과 장소』

(다)

큰아들은 작년에 대학 입시생이었다. 바쁘게 공부해야 하는 시기임에도 빼놓지 않고 하루에 30분 정도는 초등학교 때부터 해 오던 '메이플 스토리'라는 게임을 했다. 2003년도에 출시된 이 게임은 2차원 온라인 게임으로, 배경 화면이 오른쪽에서 왼쪽으로 흘러가면서 주인공이 그 안을 뛰어다니는 게임이다. 각 스테이지마다 각기 다른 배경의 공간이 만들어져 있다. 하늘에 떠 있는 도시가 나오기도 하고, 숲이 배경으로 되기도 한다. 이 게임에는 이러한 배경 공간이 수백 개가 있다. 처음에는 이 게임을 하는 아들을 보면서 쉴 때 아무것도 하지 말고 쉬지 왜 게임을 하는지 이해가 되지 않았다. 그러던 어느 날 멍하니 게임을 하고 있는 아들을 뒤에서 바라보다가 아들이 왜 이 게임을 하면서 쉬는지 깨달았다. 그에게는 메이플 스토리의 게임 배경 화면이 고향이기 때문이다. 초등학교 시절부터 가장 많은 시간을 보낸 스크린 속 게임 공간이 그에게는 내가 어려서 뛰놀던 골목길과 마찬가지로 었던 것이다. 어렵지 않은 메이플 스토리 게임을 하면서 움직이는 배경 화면을 보는 것은 아들에게는 움직이는 풍경을 보는 산책과 마찬가지로 었다. 스마트폰과 게임 같은 가상 공간에서 더 많은 시간을 보내는 밀레니얼 세대에게 가상 공간은 어른 세대와는 다른 의미로 다가온다. 이처럼 개인의 경험은 세상을 바라보는 기준을 만든다. 그리고 그 기준은 미래를 만든다.

— 유현준, 『공간의 미래』

[문제 1-1]

(가)는 오래간만에 고향을 방문한 '그'의 사연을 다룬다. '그'의 심적 상태를 (나)를 활용하여 설명하시오. 글의 분량은 띄어쓰기를 포함하여 400(±100)자로 할 것. (25점)

[문제 1-2]

(다)는 밀레니얼 세대의 가상 공간 경험을 다룬다. (나)에 나오는 고향의 특성을 참고하여, (다)의 입장을 수용하거나 반박하면서 실제 장소로서의 고향에 대한 애착이 디지털 시대에 어떠한 의미를 지니게 될 것인지에 대한 자신의 견해를 제시하시오. 글의 분량은 띄어쓰기를 포함하여 400(±100)자로 할 것. (25점)

3. 출제 의도

이 문항은 인문사회계열 학생들에게 기본적으로 요구되는 통합적, 비판적 사고 능력을 확인하고 아울러 그것을 논리적으로 설명하는 능력을 확인하기 위해 설계되었다. 이를 위하여 일제 강점기를 배경으로 고향의 상실을 주제로 한 소설 작품과 고향에 관한 문화인류학적 의미를 고찰한 글을 제시하고, 앞으로 펼쳐질 디지털 시대에서 전통적인 고향에 대한 의미가 변할 것이라고 예측하는 글을 제시하였다. 제시된 자료는 고등학교 교육과정을 충실히 이수한 경우 무난하게 해석할 수 있는 수준으로 선별하였으며, 특별한 전문적 소양을 요구하는 것을 지양하였다.

4. 출제 근거

가) 교육과정 근거

적용 교육과정	[교육부 고시 제2015-74호] [별책 5]국어과 교육과정		
관련 성취기준	과목명 : 독서		관련
	성취 기준 1	[12독서02-01] 글에 드러난 정보를 바탕으로 중심 내용, 주제, 글의 구조와 전개 방식 등 사실적 내용을 파악하며 읽는다.(95쪽)	문항 전체
	성취 기준 2	[12독서02-03] 글에 드러난 관점이나 내용, 글에 쓰인 표현 방법, 필자의 숨겨진 의도나 사회·문화적 이념을 비판하며 읽는다.(95쪽)	문항 전체
	성취 기준 3	[12독서02-05]글에서 자신과 사회의 문제를 해결하는 방법이나 필자의 생각에 대한 대안을 찾으며 창의적으로 읽는다.(95쪽)	문항 전체

나) 자료 출처

교과서 내						
도서명	저자	발행처	발행년도	쪽수	관련 자료	재구성 여부
문학	최원식 외	창비	2019	23-27	제시문(가)	X

교과서 외						
자료명(도서명)	작성자(저자)	발행처	발행년도	쪽수	관련 자료	재구성 여부
공간과 장소	이-푸 투안	사이	2020	81-81; 91	제시문(나)	○
공간의 미래	유현준	을유문 회사	2021	343-344	제시문(다)	○

5. 문항 해설

이 문항은 주어진 자료를 정확히 읽고 해석한 후, 본인의 입장에 맞게 근거로 활용할 수 있는지를 확인하고자 한다. 제시문 (가)는 오래간만에 고향을 방문한 그가 느끼는 심적 반응에 주목한다. 물리적인 파괴와 정서적 파괴가 동시에 진행된 고향에서 느끼는 상실감이 주로 다루어진다. 제시문 (나)는 고향은 인간에게 여러 정서적인 지지를 제공하며, 인식적인 중심으로 기능한다는 점을 다룬다. 제시문 (다)는 앞으로 펼쳐질 디지털 시대에 가상 공간이 어떠한 의미를 지니게 될지 실마리를 찾아보는 글로서 전통사회의 고향 개념의 변화를 유추할 수 있다.

문항은 모두 두 개의 소문항으로 구성되어 있다. 첫 번째 문항은 제시문 (나)의 개념적, 이론적인 설명을 제시문 (가)의 내용에 적용하여 제시문 (가)의 의미를 분석하도록 하고, 두 번째 문항은 제시문 (다)에 대하여 판단한 다음 수용하거나 반박하는 자신의 입장을 선택하고, 제시문 (나)의 내용을 활용하여, 미래에 실제 장소로서의 고향에 대한 애착이 어떠한 의미를 지니게 될지에 관한 자신의 견해를 피력하도록 한다.

이 문항을 해결하기 위해서는 각각의 제시문들의 내용을 정확히 파악하고, 그것을 비판적으로 이해하고 설명할 수 있는 능력이 요구된다.

6. 채점 기준

하위 문항	채점 기준	배점
[1-1]	<p>① 내용면 ----- 문제1-1, 1-2 각 20점, 총40점</p> <p>[1-1] '그'의 심적 상태를 (나)를 활용하여 설명한 경우 -----20점</p> <p>① '그'의 심적 상태를 설명 (10점)</p> <ul style="list-style-type: none"> · (가) 전체를 포괄하여 '그'의 감정을 지칭하면 2점 · 고향 동네가 폐동이 되고, 집이 무너진 것을 목격한 것에 대한 내용을 다루면 4점 · 결혼할 뻔한 이웃 여자를 만나 그녀의 변화를 확인한 것에 대한 내용을 다루면 4점 <p>② (나)를 활용 (10점)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 고향은 '세상의 중심'으로 인식되며, 고향의 파괴가 사람에게 극심한 정신적 타격을 준다는 내용을 활용하면 5점 · 고향은 과거 기억(추억, 역사)의 저장고이며, 이로 인해 심리적 안정감과 위안을 준다는 것을 활용하면 5점 <p>② 표현면 ----- 문제1-1, 1-2 각 5점(상: 5, 중: 3, 하: 0)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 어휘력: 적절한 어휘 사용 ② 문장력: 문법적인 문장 구사 ③ 단락구성력: 문장과 문장 간의 긴밀한 연관성 	25
[1-2]	<p>① 내용면 ----- 문제1-1, 1-2 각 20점, 총40점</p> <p>[1-2] (나)에 나오는 고향의 특성을 참고하고, (다)의 입장을 수용하거나 반박하면서, 디지털 시대 고향의 의미에 대한 자신의 견해를 적절히 펼친 경우 ----- 20점</p> <p>① (다)의 입장을 수용하거나 반박 (3점)</p> <p>② (나)에 나오는 고향의 특성을 참고 (7점)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 과거 기억의 저장고 / 친밀감, 심리적 안정감 등을 제공 / '세상의 중심'으로 인식 / 고향의 파괴가 정신적 타격으로 이어진다 등의 내용을 활용할 수 있음 <p>③ 자신의 견해를 논리적으로 제시 (10점)</p> <p>② 표현면 ----- 문제1-1, 1-2 각 5점(상: 5, 중: 3, 하: 0) 총10점</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 어휘력: 적절한 어휘 사용 ② 문장력: 문법적인 문장 구사 ③ 단락구성력: 문장과 문장 간의 긴밀한 연관성 	25

7. 예시 답안

[문제 1-1]

9년 만에 고향으로 돌아온 그는 고향이 폐허가 되어버린 것을 보고 극도의 상실감을 느낀다. 한때 백여 호가 평화롭게 살던 고향 동네는 이제 아무도 살지 않는 폐동이 되어버렸고, 집은 무너져 담만 즐비하게 남은 것이 '무덤을 파서 해골을 헐어 젖혀 놓은 것 같'다고 느낀다. (나)에 의하면 사람은 자신의 집과 고향을 '세상의 중심'으로 인식하는 경향이 있다. 그러므로 집과 고향이 파괴된다면 자신의 우주가 폐허로 변한 것 같은 심한 정신적 타격을 입게 되는데, 그가 지금 그러한 상태에 있다. 또 (나)에 따르면 고향은 추억과 역사 등을 모아놓은 '저장고'로서 고향이 환기하는 기억은 사람에게 심리적 안정감을 제공한다. 그는 자신과 혼담까지 오갔던 동네 처녀가 그간 고생 끝에 폐인이 다 된 것을 목격하였다. 정감 있는 추억마저 사라진 고향은 더는 안정감과 위안을 줄 수 없기에 그는 쓸쓸함을 느끼고 끝내 눈물을 흘리게 된 것이다. (465자)

[문제 1-2]

(수용)

디지털 시대에는 실제의 장소에 대한 애착은 현저히 약화되고 가상 공간에 대한 애착이 그것을 대신하게 될 것이다. (나)에 의하면 고향은 영속성을 지니고 있어서 세상의 우연성과 변화에 불안감을 느끼는 사람에게 안정감을 줄 수 있다. 그러나 이것은 어디까지나 변화의 속도가 느린 전통 사회에 해당하는 설명이다. 오늘날 세상은 급격히 변하고 있으며 변화의 속도는 점점 더 빨라진다. 실제의 공간과 장소 또한 급격한 사회 변화에 따라 빠르게 바뀔 수밖에 없고, 그 결과 장소의 영속성은 크게 약화된다. 한편 가상 공간 경험이 익숙한 밀레니얼 세대는 SNS를 즐기면서 친구들과 추억을 쌓고 게임을 하면서 역사를 만든다. 이처럼 가상 공간에서 추억과 역사가 쌓이면 그것이 일정한 심리적 안정감이나 위안을 제공할 수 있고, 그렇게 된다면 전통 사회에서 고향이 하던 기능을 대체할 수 있게 되는 것이다. (441자)

(반박)

디지털 시대가 되더라도 고향에 대한 의식은 여전히 중요하며 가상 공간의 경험은 어디까지나 보조적 역할에 그칠 것이다. 가상 공간에서 많은 시간을 보내는 밀레니얼 세대에게

가상 공간은 어린 세대와는 다른 의미를 지닌다는 점은 부인할 수 없다. 그러나 그들이 즐기는 가상 공간 역시 실제의 세계를 바탕으로 한다는 점을 간과해서는 안 된다. 어디까지나 원본은 실제의 공간과 장소이며, 모방의 결과물은 실제 장소로서의 고향과 같은 '세상의 중심'으로 인식될 수는 없다. 또한 디지털 기술은 결국 실제 세계에서 행복을 추구하기 위함이다. 비대면 수업에서 지식을 배우더라도 친구들과 어울리는 학교생활의 추억이 여전히 필요하듯, 가상 공간에서의 경험이 실제의 고향이 주는 정서적 안정과 위안을 완전히 대체할 수 없기에 고향에 대한 애착은 여전히 중요하게 지속될 것이다. (424자)

[아주대학교 문항정보 2]

1. 일반 정보

유형	■ 논술고사 □ 면접 및 구술고사 □ 선다형 고사	
전형명	논술우수자전형	
해당 대학의 계열(과목) / 문항번호	인문(오전) / 문제2	
출제 범위	교육과정 과목명	정치와 법
	핵심개념 및 용어	정치참여, 선거
예상 소요 시간	120분 중 60분	

2. 문항 및 자료

[문제 2] 다음 제시문을 읽고 아래 문제에 답하시오.

(가)

다운스(Downs 1957)는 『민주주의 경제이론』라는 저서에서 선거 승리를 목표로 경쟁하는 두 정당이 좌우의 일차원적 정책 공간에서 경쟁할 경우, 중간에 위치한 투표자(중위 투표자) 입장으로 서로 수렴한다는 이론을 제시하였다. 다운스는 유권자들이 분명한 정책적 선호를 가지고 있으며 정당들의 정책 입장을 알고 있다고 가정하였다. 다운스는 또한 유권자들이 자신의 정책적 선호와 더 가까운 정책 입장을 제시하는 정당으로부터 더 큰 경제적인 효용을 느끼므로, 이러한 정당을 지지한다고 가정하였다. 이러한 가정이 충족된다면, 중도 입장을 취하는 정당은 급진적인 입장을 취하는 정당에 항상 승리한다. 예컨대, 한 정당이 중도 입장을 취하고 다른 정당은 좌파 입장을 취하면, 중도 입장을 취하는 정당은 중도 유권자와 우파 유권자의 지지를 얻을 수 있는 반면, 좌파 입장을 취하는 정당은 좌파 유권자의 지지만 얻을 수 있다. 따라서 정당들은 중도 입장이 선거에 유리하다는 사실을 알게 되고, 점점 온건한 입장을 취하게 되어 결국 두 정당 모두 중위 투표자 입장과 같은 입장을 취하게 된다.

(나)

에이큰과 바르텔즈(Achen and Bartels 2016)는 『현실주의자의 민주주의』라는 저서에서 사람들은 경제 활동을 할 때와는 달리 정치 활동을 할 때 합리적인 판단을 하지 않는다고 주장한다. 에이큰과 바르텔즈는 유권자들이 분명한 정책적 선호를 가지고 있지 않으며 정당들의 정책 입장을 잘 알지 못한다고 주장한다. 그뿐만 아니라, 그들은 유권자들의 정책적 선호가 경제적 효용에 의해 결정된다는 다운스의 가정을 비판한다. 에이큰과 바르텔즈에 의하면, 유권자의 집단 정체성이 이들의 정치적 충성심을 형성하고, 이러한 정치적 충성심은 차례로 정치적 선호와 정당에 대한 선택을 결정한다. 유권자는 복잡한 이성적 판단보다는 간편한 감성적 판단에 더 의존하는 경향이 있다. 유권자의 생각을 바꾸기 위해서는 이성적인 설득보다 감정을 움직이는 것이 더 효과적이다. 그뿐만 아니라 인간은 자신의 생각과 다른 생각이 아무리 합리적이라고 할지라도, 이를 받아들이기보다는 거부하는 성향이 강하다. 유권자들은 소속 집단이 지지하는 정책이나 정당을 먼저 선택한 후 이러한 선택이 옳지 않다는 정보를 얻게 되어도 이를 거부하고 자신의 선택을 정당화시킨다.

(다)

페티와 카시오포(Petty and Cacioppo 1986)는 대학교 졸업을 위해 졸업 시험 제도를 신설할 때, 학생들이 졸업 시험에 대한 어떠한 태도를 가지는가를 분석하였다. 이들은 학생들을 두 집단으로 분류하고 두 집단에게 졸업 시험의 필요성을 다르게 설명하였다. 첫 번째 집단에는 졸업 시험을 치르는 학교의 졸업생들이 더 높은 연봉을 받는다고 주장하였다. 두 번째 집단에는 다른 학교들도 졸업 시험을 치르니 형평성 차원에서 졸업 시험이 필요하다고 주장하였다. 페티와 카시오포는 학생들을 두 집단으로 나누어 한 집단에는 프린스턴 대학의 교수가 졸업 시험이 필요하다고 주장했다고 말한 반면 다른 집단에는 지방의 고등학교 교사가 이러한 주장을 했다고 말했다. 페티와 카시오포는 또한 학생들을 두 집단으로 나누어, 한 집단에는 졸업 시험 제도를 바로 시행한다고 말하고, 다른 집단에는 10년 뒤에 시행할 것이라고 말하였다.

이러한 실험 결과, 10년 뒤어나 졸업 시험 제도가 도입된다는 말을 들은 학생들의 찬반 여부는 졸업 시험의 필요성을 주장한 사람이 누구인가에 따라 갈라졌다. 졸업 시험의 필요성을 프린스턴 대학 교수가 주장했다는 말을 들은 학생들은 고등학교 교사가 주장했다는 말을 들은 학생보다 졸업 시험을 더 강하게 찬성하였다. 반면 졸업 시험 제도를 즉각적으로 시행할 것이라는 말을 들은 학생들은 졸업 시험의 유용성을 더 중시하였다. 졸업 시험이 더 높은 연봉에 도움이 된다는 말을 들은 학생들은 형평성 때문에 졸업 시험을 도입해야 한다는 말을 들은 학생보다 졸업 시험을 더 강하게 찬성하였다. 이러한 실험이 보여주는 바는 다음과 같다. 사람들은 직접적인 이해가 걸려 있는 사안에 대해서는 정보의 내용 자체를 중시하는 반면, 직접적인 이해가 걸려 있지 않은 사안에 대해서는 정보의 내용 자체와 상관없는 주변적인 단서에 집중한다.

(라)

영남 유권자들은 영남을 대표하는 보수 정당에 차별적인 지지를 보내고 호남 유권자들은 호남을 대표하는 진보 정당에 압도적인 지지를 보낸다. 이러한 지역주의 투표를 두고 학자들은 서로 다른 이론을 제시하였다. A 이론에 의하면, 영호남민들은 자신의 지역을 대표하는 정당이 집권했을 때 자신이 거주하는 지역이 경제적으로 발전하고 이로 인해 자신도 경제적 혜택을 입게 될 것을 기대하기 때문에 지역주의 투표를 한다. B 이론은 영호남 간의 지역감정 또는 편견 때문에 지역주의 투표가 발생했다고 주장한다. 백제와 신라 때부터 존재했던 영남민과 호남민 간 지역 감정 또는 편견이 지역주의 투표의 원인이라는 것이다. C 이론은 지역주의를 영호남민의 정책적 선호의 차이를 반영한 것으로 본다. 이 이론에 의하면, 영남민은 보수적인 정책을 선호하는 반면 호남민은 진보적인 정책을 선호하기 때문에, 이들이 각각 자신의 정책적 선호와 더 가까운 정당을 지지한 결과가 지역주의 투표 결과로 나타난 것이다. D 이론은 영호남민의 내집단에 대한 정서적 동질감과 외집단에 대한 거부감이 지역주의 투표로 이어진다고 본다. 이 이론에 의하면, 지역주의는 개개인의 운명을 지역 전체의 운명과 동일시하는 정치적 정체성의 발로이다.

[문제 2-1]

유권자의 정치적 태도에 대한 (가)와 (나)의 시각을 둘 이상의 차이점을 들어 비교하고, (다)를 통해 (가)와 (나)의 시각을 각각 비판하시오. 글의 분량은 띄어쓰기를 포함하여 400(±100)자로 할 것. (25점)

[문제 2-2]

(라)의 A~D 이론들이 각각 유권자의 정치적 태도에 대한 (가)와 (나)의 시각 중 어떤 시각과 부합하는가를 설명하시오. 글의 분량은 띄어쓰기를 포함하여 400(±100)자로 할 것. (25점)

3. 출제 의도

이 문항은 인문·사회계열 학생들에게 기본적으로 요구되는 비판적 독해능력 및 논리적 사고 능력을 평가하기 위해 설계되었다. 이를 위해 (가)와 (나)에서 제시된 유권자 정치적 태도 및 선거경쟁에 대한 두 이론의 핵심적 차이를 파악하는 능력을 평가하였다. 동시에 이 두 이론을 (다)의 실험 연구 결과를 통해 비교 분석하는 능력을 평가하였고, (라)의 지역주의 투표이론과 (가)와 (나)의 두 선거이론과의 연관성을 파악할 수 있는 능력을 평가하였다.

4. 출제 근거

가) 교육과정 근거

적용 교육과정	교육부 고시 제 2015 - 74호 [별책 7] 사회과 교육과정	
관련 성취기준	과목명 : 정치와 법	
	성취 기준 1	[12정법03-01] 민주 국가의 정치과정을 분석한다. (235쪽)
	성취 기준 2	[12정법03-02] 대의제에서 선거의 중요성과 선거 제도의 유형을 이해하고, 우리나라 선거 제도의 특징과 문제점을 분석한다. (235쪽)
		관련 문항 전체 문항 전체

성취 기준 3	[12정법03-03] 정당, 이익집단과 시민단체, 언론의 의의와 기능을 이해하고, 이를 통한 시민 참여의 구체적인 방법과 한계를 분석한다. (235쪽)
---------------	--

문항
전체

나) 자료 출처

교과서 내						
도서명	저자	발행처	발행년도	쪽수	관련 자료	재구성 여부

교과서 외						
자료명(도서명)	작성자(저자)	발행처	발행년도	쪽수	관련 자료	재구성 여부
누가 누구를 대표할 것인가	문우진	후마니타스	2021	84	제시문(가)	○
누가 누구를 대표할 것인가	문우진	후마니타스	2021	45	제시문(나)	○
누가 누구를 대표할 것인가	문우진	후마니타스	2021	51	제시문(다)	○
누가 누구를 대표할 것인가	문우진	후마니타스	2021	106	제시문(라)	○

5. 문항 해설

(가)에서는 유권자의 정치적 태도에 대한 합리적 선택이론을 제시한다. (나)에서는 유권자의 정치적 태도에 대한 심리학적 이론을 제시한다. (가)에서는 유권자들이 합리적이며 분명한 정책적 선호를 가지고 있으며, 정당들의 정책 입장을 알 수 있고 정책 입장에 대한 경제적 효용을 비교하여 정당을 선택한다고 주장하는 반면, (나)에서는 유권자들이 감성적 판단을 하고 분명한 정책적 선호를 가지고 있지 않으며, 정당들의 정책 입장을 알 수 없고 집단 정체성에 따라 정당을 선택한다고 주장한다. 학생들은 두 시각의 차이를 파악할 수 있어야 하며 (다)문의 실험 결과를 통해 (가)와 (나)의 시

각을 비판적으로 평가한다. (라)의 네 지역주의 이론은 각각 (가)와 (나)의 시각 중 하나에 기초를 두고 있으며, 학생들은 네 이론이 (가)와 (나)와 어떻게 연관되어 있는가를 파악해야 한다.

6. 채점 기준

하위 문항	채점 기준	배점
[2-1]	<p>① 내용면 ----- 문제1-1, 1-2 각 20점, 총40점</p> <p>[2-1] (가)와 (나) 시각의 차이점을 인식하고, 이들 주장의 타당성을 평가하기 위한 자료 해석 능력 평가 -----20점</p> <p>① (가)의 유권자의 특성을 '합리적 판단,' '분명한 정책적 선호,' '정당 정책 입장 인지,' '경제적 효용' 중 둘 이상의 개념을 포함해서 체계적으로 서술하면 5점</p> <p>② (나)의 유권자의 특성을 '감성적 판단,' '불분명한 정책적 선호,' '정당 정책 입장 인지하지 못함,' '집단 정체성' 중 둘 이상의 개념을 포함해서 체계적으로 서술하면 5점</p> <p>③ 직접적 이해가 걸려 있지 않은 사안은 주변적 단서를 중시한다는 (다)의 실험 결과를 근거로 정책 내용을 보고 투표한다는 (가)의 시각을 비판하면 5점</p> <p>④ 직접적 이해가 걸린 사안은 내용 중시한다는 (다)의 실험 결과를 근거로 집단 정체성에 따라 정당을 선택한다는 (나)의 시각을 비판하면 5점</p> <p>② 표현면 ----- 5점(상: 5, 중: 3, 하: 0)</p> <p>① 어휘력: 적절한 어휘 사용</p> <p>② 문장력: 문법적인 문장 구사</p> <p>③ 단락구성력: 문장과 문장 간의 긴밀한 연관성</p>	25
[2-2]	<p>[2-2] 제시문의 내용을 정확하게 이해하고, 제시문에 부합하는 자료 분석 능력 평가 -----20점</p> <p>① 지역주의 투표가 경제적 혜택에 대한 기대의 발로라는 A 이론의 주장을 근거로 A 이론이 (가)와 부합한다는 점을 제시하면 5점</p> <p>② 지역주의 투표가 지역감정의 발로라는 B 이론의 주장을 근거로 B 이론이 (나)와 부합한다는 점을 제시하면 5점</p>	25

	<p>③ 지역주의 투표가 정책적 선호에 따른 투표 결과라는 C 이론의 주장을 근거로 C 이론이 (가)와 부합한다는 점을 제시하면 5점</p> <p>④ 지역 정체성을 지역주의 투표의 원인이라는 D 이론의 주장을 근거로 D 이론이 (나)와 부합한다는 점을 제시하면 5점</p>
	<p>② 표현면 ----- 5점(상: 5, 중: 3, 하: 0)</p> <p>① 어휘력: 적절한 어휘 사용</p> <p>② 문장력: 문법적인 문장 구사</p> <p>③ 단락구성력: 문장과 문장 간의 긴밀한 연관성</p>

7. 예시 답안

[문제 2-1]

(가)에서는 유권자들이 합리적이며 분명한 정책적 선호를 가지고 있으며, 정당들의 정책 입장을 알 수 있고 정책 입장에 대한 경제적 효용을 비교하여 정당을 선택한다고 주장하는 반면, (나)에서는 유권자들이 감성적 판단을 하고 분명한 정책적 선호를 가지고 있지 않으며, 정당들의 정책 입장을 알 수 없고 집단 정체성에 따라 정당을 선택한다고 주장한다. (다)에 의하면 사람들은 직접적인 이해가 걸려 있지 않은 사안에 대해서는 정보 내용보다 주변적인 단서에 집중한다고 생각한다. 따라서 유권자들이 정책 내용에 따라 투표 결정을 한다는 (가)의 시각은 비판받을 수 있다. (다)에 의하면 사람들은 직접적인 이해가 걸려 있는 사안에 대해서는 사안이 가지고 있는 내용을 중시한다. 따라서 집단정체성이 정당에 대한 선택을 결정한다는 (나)의 시각은 비판받을 수 있다. (422자)

[문제 2-2]

영호남민들이 경제적인 혜택을 기대하고 정당을 선택한다고 주장하는 A 이론은 유권자들이 경제적인 효용에 따라 정당을 선택한다는 (가)의 시각과 부합한다. 영호남간의 지역감정 또는 편견 때문에 지역주의 투표를 한다는 B 이론은 유권자들이 감성적 판단에 의존해서 정당을 선택한다는 (나)의 시각과 부합한다. 영남민은 보수적인 정책을 선호하고 호남민은 진보적인 정책을 선호하기 때문에 이들이 자신의 정책적 선호와 더 가까운 정당을 지지한다는 C 이론은 유권자들이 자신의 정책적 선호를 근거로 정당을 지지한다는 (가)의 시각과 부합한다. 영호남민의 지역 정체성을 지역주의 투표의 원인으로 보는 D 이론은 유권자들이 집단 정체성에 따라 정당을 선택한다는 (나)의 시각과 부합한다. (376자)