

[31~34] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오. -2013.09

고대인들은 평상시에는 생존하기 위해 각자 노동에 힘쓰다가, 축제와 같은 특정 시기가 되면 함께 모여 신에게 제의를 올리며 놀이를 즐겼다. 노동은 신이 만든 자연을 인간이 자신에게 유용하게 만드는 숙된 과정이다. 이는 원래 자연의 모습을 훼손하는 것이기에 신에게 죄를 짓는 것이다. 이러한 죄를 씻기 위해 유용하게 만든 사물을 다시 원래의 상태로 되돌리는 집단적 놀이가 ㉠바로 제의였다. 고대 사회에서는 가장 유용한 사물을 희생물로 바치는 제의가 광범하게 나타났다. 바친 희생물은 더 이상 유용한 사물이 아니기에 신은 이를 받아들였다. 고대인들은 신에게 바친 제물을 함께 나누며 모두 같은 신에게 속해 있다는 연대감을 느꼈다.

고대 사회에서의 이러한 놀이는 자본주의 사회에 와서 많은 변화를 겪었다. 자본주의 사회는 노동을 합리적으로 조직하여 생산성을 극대화하고자 한다. 이를 위해 노동의 강도를 높이고 시간을 늘렸지만, 오히려 노동력이 소진되어 생산성이 떨어지는 문제점이 발생하였다. 그래서 노동 시간을 축소하고 휴식 시간을 늘릴 필요가 있었다. 하지만 이 휴식 시간마저도 대부분 상품을 소비하는 과정으로 이루어진다. 예를 들어, 여행을 가려면 여행 상품을 구매하여 소비해야 한다. 이런 소비는 소비자에게는 놀이이지만 여행사에는 돈을 버는 수단이다. 결국 소비자의 놀이가 자본주의 시대에 가장 유용한 사물인 자본을 판매자의 손 안에 가져다준다.

놀이가 상품 소비의 형식을 띠면서 놀이를 즐기는 방식도 변화한다. 과거의 놀이가 주로 직접 참여하는 형식으로 이루어졌다면, 자본주의 사회의 놀이는 대개 참여가 아니라 구경이나 소비의 형태로 이루어진다. 생산자가 이미 특정한 방식으로 소비하도록 놀이 상품을 만들어 놓았기 때문이다. 여행의 예를 다시 들면, 여행사는 여러 가지 여행 상품을 마련해 놓고 있고 소비자는 이를 구매하여 수동적으로 소비한다. 놀이로서의 여행은 탐구하고 창조하기보다는 주어진 일정에 그저 몸을 맡기면 되는 그런 것이 되었다.

그런데 이른바 디지털 혁명이 일어나면서 놀이에 자발적으로 직접 참여하여 즐기려 하는 사람들이 늘어나고 있다. 이런 성향은 비교적 젊은 세대로 갈수록 더하다. 젊은 세대는 놀이의 주체가 되려는 욕구가 크다. 인터넷은 그런 욕구의 실현 가능성을 높여 준다. 인터넷의 주요 특성은 쌍방향성이다. 이는 텔레비전과 같은 대중 매체가 대다수의 사람들을 구경꾼으로 만들었던 것과 근본적으로 차이가 있다. 거의 모든 인터넷 사이트에서 사람들은 구경꾼이면서 참여자이며 수신자이자 송신자로 활동하며, 이러한 쌍방향적 활동 중에 참여자들 사이에 연대감이 형성된다.

31. 윗글의 전개 방식에 대한 설명 중 가장 적절한 것은?

- ① 두 개념의 장단점을 비교하여 우열을 가리고 있다.
- ② 필자의 관점을 명시한 후 다른 관점과 비교하고 있다.
- ③ 다양한 경험적 사례를 바탕으로 개념의 타당성을 따지고 있다.
- ④ 서로 다른 두 이론을 통합하여 새로운 이론을 도출하고 있다.
- ⑤ 시대의 변화에 따른 중심 화제의 성격 변화를 서술하고 있다.

32. 윗글의 내용과 일치하지 않는 것은?

- ① 고대 사회에서는 종교적 제의와 집단적 놀이가 결합되어 있었다.
- ② 고대 사회에서는 희생 제의를 통해 자연을 유용하게 만들려고 하였다.
- ③ 자본주의 사회에 들어서면서 휴식이 상품 소비의 성격을 띠게 되었다.
- ④ 자본주의 사회에서 놀이가 상품화되면서 놀이를 즐기는 방식도 변화되었다.
- ⑤ 인터넷의 쌍방향성은 놀이의 주체가 되려는 젊은 세대의 욕구 충족 가능성을 확대시켰다.

33. 윗글과 관련하여 <보기>의 사례를 해석한 것으로 적절하지 않은 것은?

—<보 기>—

회사원 A 씨는 축구를 좋아한다. 최근 A 씨는 근무 중 틈틈이 ㉠컴퓨터에 저장해 놓은 축구 경기 동영상을 즐겨 본다. 회사에서는 ㉡일 때문에 생긴 스트레스를 풀라고 이를 허용한다. 주말이나 휴일 아침에 A 씨는 ㉢친구들과 모여 축구 시합을 하고, 저녁에는 ㉣경기장에 직접 가서 프로 축구 경기를 관람한다. 가끔 새벽에는 ㉤실시간으로 생중계되는 인터넷 축구 방송을 보면서 친구들과 댓글을 달며 같은 팀을 응원하기도 한다.

- ① ㉠은 쌍방향적 놀이 활동이라고 볼 수 있겠군.
- ② ㉡은 생산성을 떨어뜨리지 않기 위한 조치라 볼 수 있겠군.
- ③ ㉢은 자발적으로 놀이에 참여한 예라고 볼 수 있겠군.
- ④ ㉣은 놀이의 구경꾼으로서 활동하는 것이라 볼 수 있겠군.
- ⑤ ㉤은 친구들 사이의 연대감을 생기게 한다고 볼 수 있겠군.

34. 문맥상 ㉤의 의미와 가장 가까운 것은?

- ① 집에 도착하거든 바로 전화해 주십시오.
- ② 청소년의 미래는 바로 나라의 미래이다.
- ③ 마음을 바로 써야 복을 받는다고들 한다.
- ④ 우리는 국기를 바로 다는 방법을 배웠다.
- ⑤ 학생들은 모자를 바로 쓰고 단정히 앉았다.