

영어 예열 지문: 2018학년도 9월 모의평가 28번

The lack ①[of real, direct experience in and with nature] has caused many children to regard the natural world as mere abstraction, ②[that fantastic, beautifully filmed place filled with endangered rainforests and polar bears in peril]./ ②[This overstated, often fictionalized version of nature] is no more real – and yet no less real – to them than ③[the everyday nature right outside their doors, waiting to be discovered in a child’s way, at a child’s pace]./ Consider the University of Cambridge study which found that a group of eight-year-old children was able to identify substantially more ②[characters from animations] than ③[common wildlife species]./ One wonders whether ①[our children’s inherent capacity to recognize, classify, and order information about their environment – abilities once essential to our very survival – is slowly devolving] ②[to facilitate life in their increasingly virtualized world]. It’s all part of what Robert Pyle first called “the extinction of experience.”

* peril: 위험 ** devolve: 퇴화하다

어떤 특정한 개념을 A라고 합시다. 철학에서는 ‘A가 없음’을 ‘B’라고 하며 개념을 구분하는 경우가 많습니다.

예시] 선 vs 악 (=‘선’이 없음) / 빛과 어둠 (=‘빛’이 없음)

많은 학문에서 ‘어떤 개념이 없음’을

‘또 다른 개념으로 지칭’하거나 혹은 ‘다른 개념으로 채우려고’ 노력합니다. 그리고 이 노력은 고난도 영어지문에서 많이 보입니다.

첫 번째 문장에서

① 어린아이들에게는 ‘자연에 대한 직업적인 경험’이 없으며

② 이 경험이 없는 자리에는 아이들의 ‘환상적 공간 개념’이 채워집니다.

③은 아이들이 일상적으로 경험하는 환경을 말하며, 이 개념은 ①에 경험 대상이며,

두 번째 문장을 해석하면

‘자연에 대한 환상적 공간개념’은 아이들에게 있어 ‘일상’과 동일한 수준으로 현실적이라는 말입니다.

* “no more real – and yet no less real –”: 현실 이상도 아니고 현실 이하도 아니다,

세 번째 문장에서

캠브리지의 실험 결과에서, 아이들은 ③‘야생거미의 종’보다 ①‘애니메이션 캐릭터’를 더 구분을 잘한다는 결과를 확인할 수 있죠.

그리고 네 번째 문장에서

글쓰이는 자연 환경을 인식하는 내재적인 능력이 쇠퇴하면서 가상세계를 인식하는 능력이 발전하는 것이 아닌가라는 추측. 이는 첫 번째 문장에서 말했던 경험의 부족을 환상적 공간의 개념으로 대체하는 것과 동일선상에 있습니다.

결국, 마지막 문장에서

이런 논리적 전개를 포괄하는 개념을 Robert Pyle의 “경험의 소멸”이라 지칭했습니다.

영어 예열 지문: 2018학년도 9월 모의평가 28번

지금까지 한 모든 과정을 표로 단순화해보면:

중요 논의 대상	어린이
첫 번째 문장	자연에 대한 경험 부재 = 환상적 공간 개념
두 번째 문장	현실성에 있어서: 환상적 공간 개념 = 일상에서의 자연 경험
세 번째 문장	종을 구분하는 능력: 애니메이션 캐릭터 > 야생거미
네 번째 문장	글쓴이의 추측: 자연을 인식하는 내재적 능력 ↓ & 가상현실을 인식하는 능력 ↑
마지막 문장	위 내용을 포괄하는 개념: Robert Pyle first called "the extinction of experience."

두 번째 문장과 세 번째 문장에서, ['현실'과 '가상'의 대립]에서 ['가상'의 우위]로 변하는 의미적 차이를, 이런 미세한 차이를 인식하시길 바랍니다.

또 요사이 '메타버스'가 꽤나 핫한데, 관련하여 나올만한 내용이기도 해서 정리했습니다.

해당 내용을 참고하여 해석을 차분히 읽어주세요.

해석

자연 속에서 그리고 자연과 함께하는 실제적이고 직접적인 경험의 부족은 많은 아이들이 자연 세계를 단지 추상적인 개념, 즉 멸종 위기의 열대 우림과 위험에 처한 북극곰으로 가득한 그렇게 환상적인, 아름답게 영화화된 장소로 여기게 해왔다. 이렇게 과장되고 자주 허구화된 형태의 자연은 바로 문밖에서 아이들의 방식과 속도로 발견되기를 기다리는 일상의 자연보다 그들에게 더 현실적이지 않지만, 덜 현실적이지도 않다. 여덟 살 난 한 집단의 아이들이 흔한 야생의 종보다 애니메이션의 캐릭터를 상당히 더 많이 구별해낼 수 있다는 것을 발견한 케임브리지 대학의 연구를 생각해 보라. 사람들은 우리 아이들이 자신들의 환경에 대한 정보를 인식하고, 분류하며, 체계화할 내재적 능력, 즉, 한때 바로 우리의 생존에 필수적이었던 능력이 서서히 퇴화하여 점점 더 가상화된 세계에서 삶을 촉진하는지 궁금해한다. 그것은 모두 Robert Pyle이 처음으로 '경험의 소멸'이라고 불렀던 것의 일부이다.