

해설에 대한 질문은 오픈채팅방(오르비 프로필에도 링크 있습니다)이나 이메일로 주시면 감사하겠습니다.

기타 국어 공부법 상담 및 기출 문제 질문도 받고 있으니 상담하고 싶으신 분들은 부담없이 연락주세요!

오픈카톡방 : <https://open.kakao.com/o/sNhAVP0b>

이메일 : [sympekle@naver.com](mailto:sympekle@naver.com)

인스타그램 : sympekle

교정국어 구매자 분들께서는 아래의 QR 코드로 접속하셔서 가입해주세요.

교재와 관련된 질문도 받고 있고, 교재 구매자를 대상으로 한 자료 배포도 예정되어 있으니 교재를 구매하신 분들은 꼭 가입해주시길 바라겠습니다!

### 교정국어 카페 QR



[1~3] 다음은 학생이 쓴 독서 일지이다. 물음에 답하시오.

미술사를 다루고 있는 좋은 책이 많지만 학술적인 지식이 부족하면 이해하기 어려운 경우가 많다고 한다. 이런 점에서 미술에 대해 막 알아 가기 시작한 나와 같은 독자도 이해할 수 있다고 알려진, 곰브리치의 『서양 미술사』를 택해 서양 미술의 흐름을 살펴본 것은 좋은 결정이었다.

이 책을 통해 저자는 미술사를 어떻게 이해할 것인가를 설명 한다. 저자는 서론에서 ‘미술이라는 것은 사실상 존재하지 않는다. 다만 미술가들이 있을 뿐이다.’라고 밝히며, 미술가와 미술 작품에 주목하여 미술사를 이해하려는 자신의 관점을 설명한다. 저자는 27장에서도 해당 구절을 들어 자신의 관점을 다시 설명하고 있었기 때문에, 27장의 내용을 서론의 내용과 비교하여 읽으면서 저자의 관점을 더 잘 이해할 수 있었다.

책의 제목을 처음 접했을 때는, 이 책이 유럽만을 대상으로 삼고 있을 거라고 생각했다. 하지만 책의 본문을 읽기 전에 목차를 살펴보니, 총 28장으로 구성된 이 책이 유럽 외의 지역도 포함하고 있음을 알 수 있었다. 1~7장에서는 아메리카, 이집트, 중국 등의 미술도 설명하고 있었고, 8~28장에서는 6세기 이후 유럽 미술에서부터 20세기 미국의 실험적 미술까지 다루고 있었다. 이처럼 책이 다룬 내용이 방대하기 때문에, 이전부터 관심을 두고 있었던 유럽의 르네상스에 대한 부분을 먼저 읽은후 나머지 부분을 읽는 방식으로 이 책을 읽어 나갔다.

㉠ 『서양 미술사』는 자료가 풍부하고 해설을 이해하기 어렵지 않아서, 저자가 해설한 내용을 저자의 관점에 따라 받아들이는 것만으로도 충분히 만족스러웠다. 물론 분량이 700여 쪽에 달하는 점은 부담스러웠지만, 하루하루 적당한 분량을 읽도록 계획을 세워서 꾸준히 실천하다 보니 어느새 다 읽었을 만큼 책의 내용은 흥미로웠다.

1. 윗글을 쓴 학생이 책을 선정할 때 고려한 사항 중, 윗글에서 확인할 수 있는 것은?
- ① 자신의 지식수준에 비추어 적절한 책인가?
  - ② 다수의 저자들이 참여하여 집필한 책인가?
  - ③ 다양한 연령대의 독자에게서 추천받은 책인가?
  - ④ 이전에 읽은 책과 연관된 내용을 담고 있는 책인가?
  - ⑤ 최신의 학술 자료를 활용하여 믿을 만한 내용을 담고 있는 책인가?

2. 윗글에 나타난 독서 방법으로 적절하지 않은 것은?

- ① 책에서 내용상 관련된 부분을 비교하며 읽는다.
- ② 책의 목차를 통해 책의 구성을 파악하고 읽는다.
- ③ 자신의 경험과 저자의 경험을 연관 지으며 읽는다.
- ④ 책의 분량을 고려하여 독서 계획을 세워서 읽는다.
- ⑤ 자신의 관심에 따라서 읽을 순서를 정하여 읽는다.

3. 윗글을 쓴 학생에게 ㉠과 관련하여 <보기>를 바탕으로 조언할 때, 그 내용으로 가장 적절한 것은? [3점]

— <보 기> —

예술 분야의 책을 읽을 때, 책에 담긴 저자의 해설 외에도 다양한 해설이 있다는 점을 염두에 두어야 한다. 저자의 해설 에도 저자가 속한 시대의 사회·문화적 환경에서 비롯된 영향이 반영되기 마련이다. 이러한 점을 고려하여, 독자는 책의 내용을 무비판적으로 수용하기보다는 자신의 주관을 가지고 책의 내용에 대해 판단할 필요가 있다.

- ① 책의 자료를 자의적 기준에 의해 정리하기보다는 저자의 관점에 따라 정리하는 게 좋겠어.
- ② 책이 유발한 사회·문화적 영향을 파악하기보다는 책에 대한 다양한 해설을 찾아보는 게 좋겠어.
- ③ 다양한 분야를 균형 있게 다룬 책보다는 하나의 분야를 집중적으로 다루고 있는 책을 읽는 게 좋겠어.
- ④ 책의 내용을 자신의 취향에 따라 골라 읽기보다는 전문가인 저자가 책을 구성한 방식대로 읽는 게 좋겠어.
- ⑤ 책의 내용을 그대로 받아들여야 하기보다는 자신의 관점을 바탕으로 저자의 관점을 판단하며 읽는 게 좋겠어.



[4~9] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

(가)

광고는 시장의 형태 중 독점적 경쟁 시장에서 그 효과가 크다. 독점적 경쟁 시장은, 유사하지만 차별적인 상품을 다수의 판매자가 경쟁하며 판매하는 시장이다. 각 판매자는 자신이 공급하는 상품을 구매자가 차별적으로 인지하고 선호할 수 있도록 하기 위해 광고를 이용한다. 판매자에게 그러한 차별적 인지와 선호가 중요한 이유는, 이를 통해 판매자가 자신의 상품을 원하는 구매자에 대해 누리는 독점적 지위를 강화할 수 있기 때문이다.

일반적으로 독점적 지위를 누린다는 것은 상품의 가격을 결정할 수 있는 힘이 있다는 의미이다. 그럼에도 불구하고 판매자는 구매자의 수요를 고려해야 한다. 대체로 구매자는 상품의 물량이 많을 때보다 적을 때 높은 가격을 지불하고자 하기 때문에, 판매자는 공급량을 감소시킴으로써 더 높은 가격을 책정할 수 있다. 독점적 경쟁 시장의 판매자도 이러한 지위 덕분에 상품에 차별성이 없는 경우를 가정할 때보다 다소 비싼 가격에 상품을 판매하는 경향이 있다. 그러나 그 결과 독점적 경쟁 시장의 판매자가 단기적으로 이윤을 보더라도, 그 이윤이 지속되리라 기대할 수는 없다. 이윤을 보는 판매자가 있으면 그러한 이윤에 이끌려 약간 다른 상품을 공급하는 신규 판매자의 수가 장기적으로 증가하고, 그 결과 기존 판매자가 공급하던 상품에 대한 수요는 감소하여 이윤이 줄어들 것이기 때문이다.

판매자가 광고를 통해 상품의 차별성을 알리는 대표적인 방법은 상품에 대한 정보를 전달하는 것이다. 하지만 많은 비용을 들인 것으로 보이는 광고만으로도 상품의 차별성을 부각할 수 있다. 판매자가 경쟁력에 자신 없는 상품에 많은 광고 비용을 지출하지 않을 것이라는 구매자의 추측을 유도하는 것이 이 광고 방법의 목적이다. 가격이 변화할 때 구매자의 상품 수요량이 변하는 정도를 수요의 가격 탄력성이라 하는데, 구매자가 자신이 선호하는 상품이 차별화되었다고 느낄수록 수요의 가격 탄력성은 감소한다. 이처럼 구매자가 특정 상품에 갖는 충성도가 높아지면, 판매자의 독점적 지위는 강화된다. 판매자는 이렇게 광고가 ㉠경쟁을 제한하는 효과를 노린다. 독점적 경쟁 시장에 진입하는 신규 판매자도 상품의 차별성을 강조함으로써 독점적 지위를 확보하고자 광고를 빈번하게 이용한다.

(나)

광고는 광고주인 판매자의 이윤 추구 수단으로 기획되지만, 그러한 광고가 광고주의 의도와 상관없이 시장에 영향을 끼치기도 한다. 우선 광고가 독점적 경쟁 시장의 판매자

간 ㉡경쟁을 촉진할 수 있다. 이러한 효과는 광고를 통해 상품 정보에 노출된 구매자가 상품의 품질이나 가격에 예민해질 때 발생한다. 특히 구매자가 가격에 민감하게 수요량을 바꾼다면, 판매자는 경쟁 상품의 가격을 더욱 고려하게 되어 가격 경쟁에 돌입하게 된다. 또한 경쟁은 신규 판매자가 광고를 통해 신상품을 쉽게 홍보하고 시장에 진입할 수 있게 됨으로써 촉진된다. 더 많은 판매자가 시장에서 경쟁하게 되면 각 판매자의 독점적 지위는 약화되고, 구매자는 더 다양한 상품을 높지 않은 가격에 구매할 수 있게 된다.

광고가 특정한 상품에 대한 독점적 경쟁 시장을 넘어서 경제와 사회 전반에 영향을 주기도 한다. 개별 광고가 구매자의 내면에 잠재된 필요나 욕구를 환기하여 대상 상품에 대한 소비를 촉진하는 효과가 합쳐지면 경제 전반에 선순환을 기대할 수 있다. 경제에 광고가 없는 상황을 가정할 때와 비교하면 광고는 쓰던 상품을 새 상품으로 대체하고 싶은 소비자의 욕구를 강화하고, 신상품이 인기를 누리는 유행 주기를 단축하여 소비를 증가시킬 수 있다. 촉진된 소비는 생산 활동을 자극한다. 상품의 생산에는 근로자의 노동, 기계나 설비 같은 생산 요소가 ㉢들어가므로, 생산 활동이 증가하면 결과적으로 고용이나 투자가 증가한다. 고용 및 투자의 증가는 근로자이거나 투자자인 구매자의 소득을 증가시킬 수 있다. 경제 전반의 소득이 증가할 때 소비가 증가 하는 정도를 한계 소비 성향이라고 하는데, 한계 소비 성향은 양(+)의 값이어서, 경제 전반의 소득 수준이 향상되면 소비가 증가하게 된다.

하지만 광고의 소비 촉진 효과는 환경 오염을 우려하는 사람들에게 비판의 대상이 되기도 한다. 소비뿐만 아니라 소비로 촉진된 생산 활동에서도 환경 오염이 발생하기 때문이다. 환경 오염을 적절한 수준으로 줄이기에 충분한 비용을 판매자나 구매자가 지불할 가능성은 낮으므로, 대부분의 경우에 환경 오염은 심할 수밖에 없다.

4. (가), (나)에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

- ① (가)는 광고의 개념을 정의하고 광고가 시장에서 차지하는 위상을 소개하고 있다.
- ② (가)는 광고가 판매자에게 중요한 이유를 제시하고 판매자가 광고를 통해 얻으려는 효과를 설명하고 있다.
- ③ (나)는 광고의 영향에 대한 다양한 견해를 소개하고 각각의 견해가 안고 있는 한계점을 지적하고 있다.
- ④ (나)는 광고가 구매자에게 수용되는 과정을 제시하고 구매자가 광고를 수용할 때의 유의점을 나열하고 있다.
- ⑤ (가)와 (나)는 모두 구매자가 상품을 선택하는 기준을 제시하고 광고와 관련된 제도 마련의 필요성을 강조하고 있다.

5. 독점적 지위에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① 독점적 경쟁 시장에 신규 판매자가 진입하는 것을 차단하지는 않는다.
- ② 판매자가 공급량을 조절하여 가격을 책정할 수 있는 힘을 가지고 있음을 의미한다.
- ③ 구매자가 지불하고자 하는 가격이 상품 공급량에 따라 어느 정도인지를 판매자가 감안하지 않아도 되게 한다.
- ④ 독점적 경쟁 시장의 판매자가 다소 비싼 가격을 책정할 수 있게 하지만 이윤을 지속적으로 보장하지는 않는다.
- ⑤ 독점적 경쟁 시장의 판매자가 구매자로 하여금 판매자 자신의 상품을 차별적으로 인지하고 선호하게 하면 강화된다.

6. (나)에서 알 수 있는 내용으로 적절하지 않은 것은?

- ① 광고에 의해 유행 주기가 단축되어 소비가 촉진될 수 있다.
- ② 광고가 경제 전반에 선순환을 일으키는 정도는 한계 소비 성향이 커질 때 작아진다.
- ③ 광고가 생산 활동을 자극하면, 근로자이거나 투자자인 구매자의 소득 수준을 향상할 수 있다.
- ④ 광고가 생산 활동을 증가시키면, 근로자의 노동, 기계나 설비 같은 생산 요소 이용이 증가한다.
- ⑤ 광고의 소비 촉진 효과는 경제 전반에 광고가 없는 상황에 비해 환경 오염을 심화할 수 있다.

7. ㉠, ㉡을 이해한 내용으로 적절한 것은?

- ① ㉠은 상품에 대한 구매자의 충성도가 높아질 때 일어나고, ㉡은 수요의 가격 탄력성이 높아질 때 일어난다.
- ② ㉠의 결과로 판매자는 상품의 가격을 올리기 어렵게 되고, ㉡의 결과로 구매자는 다소 비싼 가격을 감수하게 된다.
- ③ ㉠은 시장 전체의 판매자 수가 증가하지 않는다는 의미이고, ㉡은 신규 판매자가 시장에 진입하기 어려워진다는 의미이다.
- ④ ㉠은 기존 판매자의 광고가 차별성을 알리는 데 성공하지 못한 결과로 나타나고, ㉡은 신규 판매자의 광고가 의도대로 성공한 결과로 나타난다.
- ⑤ ㉠은 광고로 인해 가격에 대한 구매자의 민감도가 약화될 때 발생하고, ㉡은 광고로 인해 판매자가 경쟁 상품의 가격을 고려할 필요가 감소될 때 발생한다.

8. 다음은 어느 기업의 광고 기획 초안이다. 윗글을 참고하여 초안을 분석한 학생의 반응으로 적절하지 않은 것은? [3점]

**‘갑’ 기업의 광고 기획 초안**

- 대상: 새로 출시하는 여드름 억제 비누
- 기획 근거: 다수의 비누 판매 기업이 다양한 여드름 억제 비누를 판매 중이며, 우리 기업은 여드름 억제 비누 시장에 처음으로 진입하려는 상황이다. 우리 기업의 신제품은 새로운 성분이 함유되어 기존의 어떤 비누보다 여드름 억제 효과가 탁월하며, 국내에서 전량 생산할 계획이다.  
현재 여드름 억제 비누 시장을 선도하는 경쟁사인 ‘을’ 기업은 여드름 억제 비누로 이윤을 보고 있으며, 큰 비용을 들여 인기 드라마에 상품을 여러 차례 노출하는 전략으로 광고 중이다. 반면 우리 기업은 이번 광고로 상품에 대한 정보 검색을 많이 하는 소비 집단을 공략하고자 제품 정보를 강조하되, 광고 비용은 최소화하려 한다.
- 광고 개요: 새로운 성분의 여드름 억제 효과를 강조하고, 일반인 광고 모델들이 우리 제품의 여드름 억제 효과를 체험한 것을 진술하는 모습을 담은 TV 광고

- ① 이 광고가 ‘갑’ 기업의 의도대로 성공한다면 ‘을’ 기업의 독점적 지위는 약화될 수 있겠어.
- ② 이 광고로 ‘갑’ 기업의 여드름 억제 비누 생산이 확대된다면 이 비누를 생산하는 공장의 고용이나 투자가 증가할 수 있겠어.
- ③ 이 광고로 ‘갑’ 기업이 단기적으로 이윤을 보게 된다면 여드름 억제 비누 시장 내의 판매자 간 경쟁은 장기적으로 약화될 수 있겠어.
- ④ 이 광고로 ‘갑’ 기업은 많은 비용을 들이는 방법보다는 정보를 전달하는 방법을 중심으로 차별성을 알리려는 것으로 볼 수 있겠어.
- ⑤ 이 광고가 ‘갑’ 기업의 신제품을 포함하여 여드름 억제 비누 수요의 가격 탄력성을 높인다면 ‘갑’ 기업은 자사 제품의 가격을 높게 책정할 수 없겠어.

9. 문맥상 ㉠와 바꿔 쓰기에 가장 적절한 것은?

- ① 반입(搬入)되므로
- ② 삽입(挿入)되므로
- ③ 영입(迎入)되므로
- ④ 주입(注入)되므로
- ⑤ 투입(投入)되므로



[10~13] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오. -2022.09

인간의 본성에 관한 서로 다른 두 관점이 있다. 종교적 인간관에 따르면, 인간에게는 물리적 실체인 몸 이외에 비물리적 실체인 영혼이 있다. 영혼은 물리적 몸과 완전히 구별되며 인간의 결정의 원천이다. 반면 유물론적 인간관에 따르면, 인간은 물리적 몸에 지나지 않는다. 물리적 몸 이외에 영혼은 존재하지 않는다. 따라서 인간의 결정은 단지 뇌에서 일어나는 신경 사건이다. 이러한 두 관점 중 유물론적 인간관을 가정할 때, 인간은 자유롭게 선택할 수 있을까? 즉 인간에게 자유의지가 있을까? 가령 갑이 냉장고 문을 여니 딸기 우유와 초코 우유만 있다고 해 보자. 갑은 이것들 중 하나를 자유의지로 선택할 수 있을까?

이러한 질문과 관련하여 반자유의지 논증은 갑에게 자유의지가 없다고 결론 내린다. 우선 임의의 선택은 이전 사건들에 의해 선결정되거나 무작위로 일어난다. 여기서 무작위로 일어난다는 것은 선결정되지 않는다는 것을 의미한다. 이러한 전제하에 반자유의지 논증은 선결정 가정과 무작위 가정을 모두 고려한다.

첫 번째로 임의의 선택이 그 이전 사건들에 의해 선결정된다고 가정해 보자. 반자유의지 논증에서는 이 경우 우리에게 자유 의지가 없다고 결론 내린다. 가령 갑의 딸기 우유 선택이 심지어 갑이 태어나기도 전에 선결정된 것이라면 갑이 자유의지로 그것을 선택한 것이라고 보기 어려울 것이다. 두 번째로 임의의 선택이 무작위로 일어난 것이라 가정해 보자. 반자유의지 논증에서는 이 경우에도 우리에게 자유의지가 없다고 결론내린다. 가령 갑의 딸기 우유 선택이 단지 갑의 뇌에서 무작위로 일어난 신경 사건이라고 한다면, 그것은 자유의지의 산물이라고 보기 어려울 것이다.

그러나 이 논증에 관한 다양한 비판이 가능하다. ㉠ 반자유의지 논증을 비판하는 한 입장에 따르면 반자유의지 논증의 선결정 가정을 고려할 때의 결론은 받아들여야 하지만, 무작위 가정을 고려할 때의 결론은 받아들일 필요가 없다. 따라서 반자유의지 논증의 결론도 받아들일 필요가 없다고 주장한다. 그 이유는 아래와 같다.

임의의 선택이 나의 자유의지의 산물이 되기 위해서는 다음 두 가지 조건을 모두 충족해야 한다. 첫째, 내가 그 선택의 주체 여야 한다. 둘째, 나의 선택은 그 이전 사건들에 의해 선결정되지 않아야 한다. 그런데 어떤 선택이 그 이전 사건들에 의해 선결정 되어 있다면, 이것은 자유의지를 위한 둘째 조건과 충돌한다. 따라서 반자유의지 논증의 선결정 가정을 고려할 때의 결론인 우리에게 자유의지가 없다는 점을 받아들여야 한다. 물론 이러한 자유의지와

다른 의미를 지닌 자유의지가 있을 수 있다. 만약 '내가 자유롭게 선택했다'는 말이 단지 '내가 하고자 원했던 것을 했다'는 ㉡ 욕구 충족적 자유의지를 의미한다면, 나의 선택이 그이전 사건들에 의해 선결정되어 있던 그렇지 않든 그것은 내자유의지의 산물일 수 있다. 그러나 이러한 자유의지는 ㉢ 여기서 염두에 두는 두 가지 조건을 모두 충족하는 자유의지와 다르다.

다음으로, 어떤 선택이 무작위로 일어난 것이라고 하더라도 그 선택의 주체는 나일 수 있다. 유물론적 인간관에 따르면 '갑이 딸기 우유를 선택했다'는 것은 '선택 시점에 갑의 뇌에서 신경 사건이 발생했다'는 것을 의미한다. 갑의 이러한 신경 사건이 이전 사건들에 의해 선결정되지 않은 것으로 가정해 보자. 이러한 가정 아래에서도 갑은 그 선택의 주체일 수 있다. 왜냐하면 이 가정은 선택 시점에 발생한 뇌의 신경 사건으로서 '갑이 딸기 우유를 선택했다'는 사실을 바꾸지 않기 때문이다. 결국 ㉣ 반자유의지 논증의 무작위 가정을 고려할 때의 결론은 받아들일 필요가 없다.

10. 윗글에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① 유물론적 인간관은 영혼의 존재를 인정하지 않는다.
- ② 유물론적 인간관은 인간의 선택을 물리적 사건으로 본다.
- ③ 종교적 인간관은 인간이 물리적 실체로만 구성된다고 보지 않는다.
- ④ 종교적 인간관은 인간의 선택에서 비물리적 실체가 하는 역할을 인정한다.
- ⑤ 반자유의지 논증은 임의의 선택이 선결정되지 않을 가능성을 고려하지 않는다.

11. ㉡, ㉢를 이해한 내용으로 적절한 것은?

- ① 어떤 선택을 원해서 한다면 그 선택을 한 사람에게 ㉡가 있을 수 없다.
- ② 어떤 선택을 원해서 한다면 그 선택을 한 사람에게 ㉢가 있을 수 없다.
- ③ 어떤 선택이 선결정되어 있다면 그 선택을 한 사람에게 ㉡가 있을 수 없다.
- ④ 어떤 선택이 선결정되어 있다면 그 선택을 한 사람에게 ㉢가 있을 수 없다.
- ⑤ 어떤 선택을 원해서 하고 그 선택이 선결정되어 있지 않다면 그 선택을 한 사람에게 ㉡와 ㉢ 중 어느 것도 있을 수 없다.

12. ㉠의 이유로 가장 적절한 것은?

- ① 비물리적 실체인 영혼은 존재하지 않기 때문이다.
- ② 어떤 선택은 무작위로 일어난 것이 아니기 때문이다.
- ③ 어떤 선택은 선결정되어 있지만 욕구 충족적 자유의지의 산물 이기 때문이다.
- ④ 반자유의지 논증의 선결정 가정을 고려할 때의 결론이 받아들여져야 하기 때문이다.
- ⑤ 어떤 선택은 자유의지의 산물이 되기 위한 두 가지 조건을 모두 충족할 수 있기 때문이다.

13. 윗글의 ㉠에 입각하여 학생이 <보기>와 같은 탐구 활동을 한다고 할 때, [A]에 들어갈 내용으로 적절한 것은? [3점]

— <보 기> —

자유의지와 관련된 H의 가설과 실험을 보고, 반자유의지 논증에 대해 논의해 보자.

· H의 가설

인간이 결정을 내릴 때 발생하는 신경 사건이 있기 전에 그가 어떤 선택을 할지 알게 해 주는 다른 신경 사건이 그의 뇌에서 매번 발생한다.

· H의 실험

피실험자의 왼손과 오른손에 각각 버튼 하나가 주어진다. 피실험자는 두 버튼 중 어떤 버튼을 누를지 특정 시점에 결정한다. 그 결정의 시점과 그 이전에 발생하는 뇌의 신경 사건을 동일한 피실험자에게서 100차례 관측한다.

○ 논의 :  [A]

- ① H의 가설이 실험 결과에 의해 입증된다면, 선결정 가정을 고려할 때의 결론을 거부해야 한다.
- ② H의 가설이 실험 결과에 의해 입증된다면, 무작위 가정은 참일 수밖에 없다.
- ③ H의 가설이 실험 결과에 의해 입증되지 않는다면, 선결정 가정은 참일 수밖에 없다.
- ④ H의 가설이 실험 결과에 의해 입증되지 않는다면, 무작위 가정을 고려할 때의 결론을 받아들여야 하는 것은 아니다.
- ⑤ H의 가설의 실험 결과에 의한 입증 여부와 상관없이, 반자유의지 논증의 결론을 받아들여야 한다.

[14~17] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오. -2022.09

‘메타버스(metaverse)’는 ‘초월’이라는 의미의 ‘메타(meta)’와 ‘세계’를 뜻하는 ‘유니버스(universe)’의 합성어로, 현실 세계와 가상 공간이 적극적으로 상호 작용하는 공간을 의미한다. 감각 전달 장치는 메타버스 속에서 사용자를 대신하는 아바타가 보고 만지는 것으로 설정된 감각을 사용자에게 전달하는 장치이다. 사용자는 이를 통하여 가상 공간을 현실감 있게 체험하면서 메타버스에 몰입하게 된다.

시각을 전달하는 장치인 HMD\*는 사용자의 양쪽 눈에 가상 공간을 표현하는, 시차\*가 있는 영상을 전달한다. 전달된 영상을 뇌에서 조합하는 과정에서 사용자는 공간과 물체의 입체감을 느낄 수 있다. 가상 공간에서 물체를 접촉하는 것처럼 사용자의 손에 감각 반응을 직접 전달하는 장치로는 가상 현실 장갑이 있다. 가상 현실 장갑은 가상 공간에서 아바타가 만지는 가상 물체의 크기, 형태, 온도 등을 사용자가 느낄 수 있도록 설계되어 있다. 이 외에도 가상 현실 장갑은 사용자의 손가락 및 팔의 움직임에 따라 아바타를 움직이게 할 수 있다.

한편 사용자의 움직임을 아바타에게 전달하는 공간 이동 장치를 이용하면, 사용자는 몰입도 높은 메타버스 체험을 할 수 있다. 공간 이동 장치인 가상 현실 트레드밀은 일정한 공간에 설치되어 360도 방향으로 사용자의 이동이 가능하도록 바닥의 움직임을 지원한다.

가상 현실 트레드밀과 함께 사용되는 모션 트래킹 시스템은 사용자의 동작에 따라 아바타가 동일하게 움직일 수 있도록 동기화하는 시스템으로, 동작 추적 센서, 관성 측정 센서, 압력 센서 등으로 구성된다. 동작 추적 센서는 사용자의 동작을 파악하며, 관성 측정 센서는 사용자의 이동 속도 변화율 및 회전 속도를 측정한다. 압력 센서는 서로 다른 물체 간에 작용하는 압력을 측정한다. 만약 바닥에 압력 센서가 부착된 신발을 사용자가 신고 뛰면, 압력 센서는 지면과 발바닥 사이의 압력을 감지하여 사용자가 뛰는 힘을 파악할 수 있다. 모션 트래킹 시스템이 사용자의 동작 정보를 컴퓨터에 전달하면, 컴퓨터는 사용자가 움직이는 방향과 속도에 @맞춰 트레드밀의 바닥을 제어한다. 이와 같이 사용자의 이동 동작에 따라 트레드밀의 움직임이 변경 되기도 하지만, 아바타가 존재하는 가상 공간의 환경 변화에 따라 트레드밀 바닥의 진행 속도 및 방향, 기울기 등이 변경되기도 한다. 또한 사용자의 움직임이나 트레드밀의 작동 변화에 따라 HMD에 표시되는 가상 공간의 장면이 변경되어 사용자는 더욱 현실감 높은 체험을 할 수 있다.

\* HMD : 머리에 쓰는 3D 디스플레이의 한 종류.

\* 시차 : 한 물체를 서로 다른 두 지점에서 보았을 때 방향의 차이.

14. 윗글의 내용과 일치하지 않는 것은?

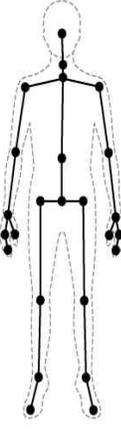
- ① 감각 전달 장치와 공간 이동 장치는 사용자가 메타버스에 몰입할 수 있게 한다.
- ② 공간 이동 장치는 현실 세계 사용자의 움직임을 메타버스의 아바타에게 전달한다.
- ③ HMD는 사용자가 시각을 통해 메타버스의 공간과 물체의 입체감을 느끼도록 한다.
- ④ 감각 전달 장치는 아바타가 느끼는 것으로 설정된 감각을 사용자에게 전달하는 장치이다.
- ⑤ 가상 현실 장갑을 착용하면 사용자와 아바타는 상호 간에 감각 반응을 주고받을 수 있다.

15. [A]에 대한 이해로 적절한 것은?

- ① 관성 측정 센서는 사용자의 이동 속도와 뛰는 힘을 측정할 수 있다.
- ② HMD에 표시되는 가상 공간 장면의 변경에 따라 HMD는 가상 현실 트레드밀을 제어한다.
- ③ 가상 공간에서 아바타가 경사로를 만나면 가상 현실 트레드밀 바닥의 기울기가 변경될 수 있다.
- ④ 모션 트래킹 시스템은 아바타의 동작에 따라 사용자가 동일하게 움직일 수 있도록 동기화한다.
- ⑤ 아바타가 이동 방향을 바꾸면 가상 현실 트레드밀 바닥의 진행 방향이 변경되어 사용자의 이동 방향이 바뀌게 된다.

16. 윗글을 바탕으로 <보기>를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

— <보 기> —



동작 추적 센서의 하나인 키넥트 센서는 적외선 카메라와 RGB 카메라 등으로 구성된다. 적외선 카메라는 광원에서 발산된 적외선이 피사체의 표면에서 반사되어 수신되기까지 걸리는 시간을 측정하여, 피사체의 입체 정보를 포함하는 저해상도 단색 이미지를 제공한다. 반면 RGB 카메라는 피사체의 고해상도 컬러 이미지를 제공한다. 키넥트 센서는 저해상도 입체 이미지를 고해상도 컬러 이미지에 투영 하여 사용자가 검출되는 경우, <그림>과 같이 신체 부위에 대응되는 25개의 연결점을 선으로 이은 3D 골격 이미지를 제공한다.

<그림>

- ① 키넥트 센서는 가상 공간에 있는 물체들 간의 거리를 측정하여 입체감을 구현할 수 있다.
- ② 키넥트 센서가 확보한, 사용자의 춤추는 동작 정보를 바탕으로 아바타의 춤추는 동작이 구현될 수 있다.
- ③ 키넥트 센서와 관성 측정 센서를 이용하여 사용자의 걷는 자세 및 이동 속도 변화율을 파악할 수 있다.
- ④ 연결점의 수와 위치의 제약 때문에 사용자의 골격 이미지로는 사용자의 얼굴 표정 변화를 아바타에게 전달할 수 없다.
- ⑤ 적외선 카메라의 입체 이미지와 RGB 카메라의 컬러 이미지 정보로부터 생성된 골격 이미지가 사용자의 동작 정보를 파악하는 데 사용된다.

17. 문맥상 의미가 ㉠와 가장 가까운 것은?

- ① 그 연주자는 피아노를 언니의 노래에 정확히 맞추어 쳤다.
- ② 아내는 집 안에 있는 물건들의 색깔을 조화롭게 맞추었다.
- ③ 우리는 다음 주까지 손발을 맞추어 작업을 마치기로 했다.
- ④ 그 동아리는 신입 회원을 한 명 더 뽑아 인원을 맞추었다.
- ⑤ 동생은 중간고사를 보고 나서 친구와 답을 맞추어 보았다.

[1~3] 2022.09 [1~3] 독서방법론

#1문단

미술사를 다루고 있는 좋은 책이 많지만 학술적인 지식이 부족하면 이해하기 어려운 경우가 많다고 한다. 이런 점에서 미술에 대해 막 알아 가기 시작한 나와 같은 독자도 이해할 수 있다고 알려진, 콰브리치의 『서양 미술사』를 택해 서양 미술의 흐름을 살펴본 것은 좋은 결정이었다.

독자의 배경지식을 고려한 독서 방법을 설명하고 있습니다. 지문의 세부적인 내용 자체보다는 ‘어떻게 읽는가?’에 대해 고민할 필요가 있습니다. 독서 방법 자체에만 주목하면 되는 것이죠. 그럼 뒤에서는, 미술에 대한 배경지식이 짧은 글쓰이가 어떻게 이 책을 읽는지를 중심으로 생각합니다.

#2문단

이 책을 통해 저자는 미술사를 어떻게 이해할 것인가를 설명한다. 저자는 서론에서 ‘미술이라는 것은 사실상 존재하지 않는다. 다만 미술가들이 있을 뿐이다.’라고 밝히며, 미술가와 미술 작품에 주목하여 미술사를 이해하려는 자신의 관점을 설명한다. 저자는 27장에서도 해당 구절을 들어 자신의 관점을 다시 설명하고 있었기 때문에, 27장의 내용을 서론의 내용과 비교하여 읽으면서 저자의 관점을 더 잘 이해할 수 있었다.

주목해야 할 문장은 따로 있습니다. 글쓰이는 해당 내용을 서론과 연결 지으면서 심층적인 이해를 하고 있습니다. 저자가 서론에서 무엇을 이야기했는지, 그 책이 어떤 내용인지는 크게 중요하지 않습니다. 가볍게 읽고 독자인 글쓰이가 그 책을 어떻게 읽고 이해했는지 그걸 중심으로 생각하시면 됩니다.

#3문단

책의 제목을 처음 접했을 때는, 이 책이 유럽만을 대상으로 삼고 있을 거라고 생각했다. 하지만 책의 본문을 읽기 전에 목차를 살펴보니, 총 28장으로 구성된 이 책이 유럽 외의 지역도 포함하고 있음을 알 수 있었다. <1~7장에서는 아메리카, 이집트, 중국 등의 미술도 설명하고 있었고, 8~28장에서는 6세기 이후 유럽 미술에서부터 20세기 미국의 실험적 미술까지 다루고 있었다.> 이처럼 책이 다룬 내용이 방대하기 때문에, 이전부터 관심을 두고 있었던 유럽의 르네상스에 대한 부분을 먼저 읽은 후 나머지 부분을 읽는 방식으로 이 책을 읽어 나갔다.

‘목차’를 살핀 후 ‘발췌독’을 하는 형식으로 책을 읽고 있습니다. 역시나 독자인 글쓰이가 책이 다루는 주제에 대한 배경지식이 얇기 때문에 방대한 내용을 그대로 받아들이기는 어렵겠죠? 그래서 관심있는 부분부터 천천히 읽어나가고 있습니다.

#4문단

『서양 미술사』는 자료가 풍부하고 해설을 이해하기 어렵지 않아서, 저자가 해설한 내용을 저자의 관점에 따라 받아들이는 것만으로도 충분히 만족스러웠다. 물론 분량이 700여 쪽에 달하는 점은 부담스러웠지만, 하루하루 적당한 분량을 읽도록 계획을 세워서 꾸준히 실천하다 보니 어느새 다 읽었을 만큼 책의 내용은 흥미로웠다.

계속 글쓰이가 어떻게 읽었는지를 중심으로 봐주시면 됩니다. 미술을 잘 모르는 글쓰이는, 이해하기 쉽게 구성된 책을 하나 잡고 그 책 내용을 이해하는 것에 주안점을 두고 있습니다. 그리고 많은 분량을 그냥 닥치는대로 읽지 않고 ‘계획’을 세워서 읽네요. 자기 수준에 맞는 책을 잘 골랐고, 흥미 있는 부분부터 계획을 세워서 잘 읽었습니다.

#지문 총평

항상 그렇지만 독서방법론 지문은 세부적인 내용을 하나 하나 기억하기보단 ‘어떻게 읽는지’를 중심으로 생각하셔야 합니다. 여기서도 책의 앞부분과 뒷부분에 어떤 내용이 있는지 알 필요가 없어요. 빠르게 읽고 넘어갑시다.

1. 윗글을 쓴 학생이 책을 선정할 때 고려한 사항 중, 윗글에서 확인할 수 있는 것은?

정답 : ①

- 지문 읽으면서 파악했던 내용 그대로 골라주면 됩니다. 자기 수준을 파악해서 책을 골랐죠?

① 자신의 지식수준에 비추어 적절한 책인가?

→ 바로 답이네요.

② 다수의 저자들이 참여하여 집필한 책인가?

→ 공동 저자인지는 파악하지 않았죠?

③ 다양한 연령대의 독자에게서 추천받은 책인가?

→ 누구한테 추천받았는지 이런 것도 없죠.

④ 이전에 읽은 책과 연관된 내용을 담고 있는 책인가?

→ 이전에 읽은 책에 대한 정보도 없었습니다.

⑤ 최신의 학술 자료를 활용하여 믿을 만한 내용을 담고 있는 책인가?

→ 그냥 이해하기 쉬워서 좋다는 게 끝이었습니다.

2. 윗글에 나타난 독서 방법으로 적절하지 않은 것은?

정답 : ③

- 역시나 지문에서 읽은 대로 보시면 됩니다. 목차 확인했고, 발췌독 했고, 서론 내용이란 뒷부분 엮으면서 읽고, 독서 계획도 세웠습니다.

① 책에서 내용상 관련된 부분을 비교하며 읽는다.

→ 네, 서론이란 뒷부분 엮으면서 읽었죠?

② 책의 목차를 통해 책의 구성을 파악하고 읽는다.

→ 목차 확인했구요.

③ 자신의 경험과 저자의 경험을 연관 지으며 읽는다.

→ 자신의 경험이랑 엮지는 않았습디다. 저자의 경험이랄 만한 것도 딱히 없구요.

④ 책의 분량을 고려하여 독서 계획을 세워서 읽는다.

→ 네, 분량이 많아서 계획도 세웠죠?

⑤ 자신의 관심에 따라서 읽을 순서를 정하여 읽는다.

→ 네, 좋아하는 부분부터 발췌독 했습니다.

3. 윗글을 쓴 학생에게 ㉠과 관련하여 <보기>를 바탕으로 조언할 때, 그 내용으로 가장 적절한 것은? [3점]

정답 : ⑤

— <보 기> —

예술 분야의 책을 읽을 때, 책에 담긴 저자의 해설 외에도 다양한 해설이 있다는 점을 염두에 두어야 한다. 저자의 해설에도 저자가 속한 시대의 사회·문화적 환경에서 비롯된 영향이 반영되기 마련이다. 이러한 점을 고려하여, 독자는 책의 내용을 무비판적으로 수용하기보다는 자신의 주관을 가지고 책의 내용에 대해 판단할 필요가 있다.

- 저자의 해설도 사회·문화적 환경의 영향을 받을 수 있기 때문에 정답이 아니니 자기 주관을 갖고 책을 판단하면서 읽으라는 게 포인트입니다. 지문의 글쓰이는 책의 내용을 끝이곧대로 받아들였죠? 그러면 안 되고 자기 생각을 잡고 비판적으로 책을 읽으라고 하겠습니까.

① 책의 자료를 자의적 기준에 의해 정리하기보다는 저자의 관점에 따라 정리하는 게 좋겠어.

→ 저자의 관점을 그대로 받아들이지 않는 게 핵심이죠?

② 책이 유발한 사회·문화적 영향을 파악하기보다는 책에 대한 다양한 해설을 찾아보는 게 좋겠어.

→ 사회·문화적 영향도 중요하고, 다양한 해설이 핵심이 아니죠? 자기 주관을 갖고 읽어야 한다는 게 포인트입니다.

교정국어 : 기술 분석의 파급효과

③ 다양한 분야를 균형 있게 다룬 책보다는 하나의 분야를 집중적으로 다루고 있는 책을 읽는 게 좋겠어.

→ 완전히 다른 맥락의 얘기를 하고 있습니다.

④ 책의 내용을 자신의 취향에 따라 골라 읽기보다는 전문가인 저자가 책을 구성한 방식대로 읽는 게 좋겠어.

→ 자기 주관대로 읽는 게 포인트예요!

⑤ 책의 내용을 그대로 받아들이려 하기보다는 자신의 관점을 바탕으로 저자의 관점을 판단하며 읽는 게 좋겠어.

→ 네, 이 선지 그 자체가 정답입니다. 내 주관을 잡고 비판적으로 읽는 것!



[4~9] 2022.09 [4~9] 광고의 효과

#실전적 사고 과정

#(가) 1문단

광고는 시장의 형태 중 독점적 경쟁 시장에서 그 효과가 크다.

→ 화제를 벌써 준다고? 독점적 경쟁 시장에서 어떤 효과가 있는지를 중심으로 봐야겠다.

독점적 경쟁 시장은, 유사하지만 차별적인 상품을 다수의 판매자가 경쟁하며 판매하는 시장이다.

→ 독점적 경쟁 시장의 정의네. 다르긴 다른데 유사한 걸 '경쟁'적으로 파는 시장이니까 독점적//경쟁//시장인가보다. 애플이랑 삼성 같은 그런 관계가 독점적 경쟁 시장의 예시라고 볼 수도 있겠다.

각 판매자는 자신이 공급하는 상품을 구매자가 차별적으로 인지하고 선호할 수 있도록 하기 위해 광고를 이용한다.

→ 광고의 목적이네. 이 지문에서 중요한 건 광고지?

판매자에게 그러한 차별적 인지와 선호가 중요한 이유는, 이를 통해 판매자가 자신의 상품을 원하는 구매자에 대해 누리는 독점적 지위를 강화할 수 있기 때문이다.

→ 독점적//경쟁//시장에서의 독점/적//지위를 강화하는구나. 독점적 지위는 말 그대로 독점하는 지위인 건가?

#(가) 2문단

일반적으로 독점적 지위를 누린다는 것은 상품의 가격을 결정할 수 있는 힘이 있다는 의미이다.

→ 비슷한 말이네. 가격을 내 맘대로 정할 수 있으니까 독점하는 느낌이야. 독점/적//지위네. 여기에 대해서 조금 더 자세히 설명하려나 보다.

그럼에도 불구하고 판매자는 구매자의 수요를 고려해야 한다.

→ 그렇겠지. 당연히 수요를 고려해야겠지? 그럼 독점적 지위에 있다고 해서 맘대로 가격을 결정할 수는 없겠구나.

대체로 구매자는 상품의 물량이 많을 때보다 적을 때 높은 가격을 지불하고자 하기 때문에, 판매자는 공급량을 감소시킴으로써 더 높은 가격을 책정할 수 있다.

→ 오.. 엄청 친절하네. 독점적 지위를 재진술하는 건가봐.

독점적 경쟁 시장의 판매자도 이러한 지위 덕분에 상품에 차별성이 없는 경우를 가정할 때보다 다소 비싼 가격에 상품을 판매하는 경향이 있다.

→ 또 독점적 지위네...

그러나 그 결과 독점적 경쟁 시장의 판매자가 단기적으로 이윤을 보더라도, 그 이윤이 지속되리라 기대할 수는 없다.

→ 당연하지. 수요를 고려해야 한다면서?

이윤을 보는 판매자가 있으면 그러한 이윤에 이끌려 약간 다른 상품을 공급하는 신규 판매자의 수가 장기적으로 증가하고, 그 결과 기존 판매자가 공급하던 상품에 대한 수요는 감소하여 이윤이 줄어들 것이기 때문이다.

→ 너무 친절한데? 독점적 지위에 있어도 수요는 중요하다~

#(가) 3문단

판매자가 광고를 통해 상품의 차별성을 알리는 대표적인 방법은 상품에 대한 정보를 전달하는 것이다.

→ 다시 광고로 돌아오네. 화제 기억하고, 서술의 초점 잡아야지.

하지만 많은 비용을 들인 것으로 보이는 광고만으로도 상품의 차별성을 부각할 수 있다.

→ 어떻게?

판매자가 경쟁력에 자신 없는 상품에 많은 광고 비용을 지출하지 않을 것이라는 구매자의 추측을 유도하는 것이 이 광고 방법의 목적이다.

→ 그렇게 해서 수요를 끌어내는 건가보다. 광고의 목적도 소비자의 선호를 이끌어내는 것이었지.

가격이 변화할 때 구매자의 상품 수요량이 변하는 정도를 수요의 가격 탄력성이라 하는데, 구매자가 자신이 선호하는 상품이 차별화되었다고 느낄수록 수요의 가격 탄력성은 감소한다.

→ 수요의 가격 탄력성 체크하고 넘어가자. 비례/증감도 잡아야지. 차별화된 느낌 ↑ - 탄력성 ↓

이처럼 구매자가 특정 상품에 갖는 충성도가 높아 지면, 판매자의 독점적 지위는 강화된다.

→ 충성도 ↑ - 독점적 지위 ↑

판매자는 이렇게 광고가 ㉠경쟁을 제한하는 효과를 노린다.

→ 아, 그럼 결과적으로 광고를 통해서 가격 탄력성을 낮추고 독점적 지위를 강화시키고, 경쟁을 제한하는 거구나.

독점적 경쟁 시장에 진입하는 신규 판매자도 상품의 차별성을 강조함으로써 독점적 지위를 확보하고자 광고를 빈번하게 이용한다.

→ 그렇구나. 광고는 독점적 경쟁 시장에서 독점적 지위를 강화한다고 했지?

### #(나) 1문단

광고는 광고주인 판매자의 이윤 추구 수단으로 기획되지만, 그러한 광고가 광고주의 의도와 상관없이 시장에 영향을 끼치기도 한다.

→ 이번엔 광고가 시장에 미치는 영향에 대해 알아보겠구나. '광고의 효과'라는 큰 화제는 같네. 여기서 말하는 시장도 '독점적 경쟁 시장'이겠지?

우선 광고가 독점적 경쟁 시장의 판매자 간 ㉡경쟁을 촉진할 수 있다.

→ 오 바로 비교지점 잡히네. 앞에서는 광고가 경쟁을 제한한다고 봤는데, 여기서는 오히려 경쟁을 촉진한다고 말하느구나.

이러한 효과는 광고를 통해 상품 정보에 노출된 구매자가 상품의 품질이나 가격에 예민해질 때 발생한다.

→ 가격에 예민해진다고? 수요의 가격 탄력성?

특히 구매자가 가격에 민감하게 수요량을 바꾼다면, 판매자는 경쟁 상품의 가격을 더욱 고려하게 되어 가격 경쟁에 돌입하게 된다.

→ 가격에 민감하게 수요량을 바꿔? 수요의 가격 탄력성이 높은 경우네! 이때는 광고가 경쟁을 촉진하느구나.

또한 경쟁은 신규 판매자가 광고를 통해 신상품을 쉽게 홍보하고 시장에 진입할 수 있게 됨으로써 촉진된다.

→ 그렇겠지.

더 많은 판매자가 시장에서 경쟁하게 되면 각 판매자의 독점적 지위는 약화되고, 구매자는 더 다양한 상품을 높은 가격에 구매할 수 있게 된다.

→ 당연히 경쟁자가 많아지면 독점적 지위는 약화되겠지. 이것도 (가)랑 다르네.

### #(나) 2문단

광고가 특정한 상품에 대한 독점적 경쟁 시장을 넘어서 경제와 사회 전반에 영향을 주기도 한다.

→ 이번엔 경제랑 사회 전반이랑 내용을 엮겠구나. 서술의 초점 잡고 들어가자.

개별 광고가 구매자의 내면에 잠재된 필요나 욕구를 환기하여 대상 상품에 대한 소비를 촉진하는 효과가 합쳐지면 경제 전반에 선순환을 기대할 수 있다.

→ 물건을 사게 만들어서 어떤 선순환이 일어난다는 거지?

경제에 광고가 없는 상황을 가정할 때와 비교하면 광고는 쓰던 상품을 새 상품으로 대체하고 싶은 소비자의 욕구를 강화하고, 신상품이 인기를 누리는 유행 주기를 단축하여 소비를 증가시킬 수 있다.

→ 그렇지. 사고 싶게 만들어서 사도록 하겠지.

촉진된 소비는 생산 활동을 자극한다.

→ 그렇구나.

상품의 생산에는 근로자의 노동, 기계나 설비 같은 생산요소가 **① 들어가므로**, 생산 활동이 증가하면 결과적으로 고용이나 투자가 증가한다.

→ 그렇지?

고용 및 투자의 증가는 근로자이거나 투자자인 구매자의 소득을 증가시킬 수 있다.

→ 아하, 돈을 썼더니 소득이 올라가니까 선순환이라는 거구나. 광고의 두 번째 효과 체크해야겠다.

경제 전반의 소득이 증가할 때 소비가 증가하는 정도를 **한계 소비 성향**이라고 하는데, 한계 소비 성향은 양(+)의 값이어서, 경제 전반의 소득 수준이 향상되면 소비가 증가하게 된다.

→ 선순환과 관련된 개념으로 한계 소비 성향이 등장했어. 정의 체크하고 비례/증감도 체크해야겠다. 결국엔 선순환 이랑 관련된 개념이잖아? 간단하네.

**#(나) 3문단**

하지만 광고의 소비 촉진 효과는 환경 오염을 우려하는 사람들에게 비판의 대상이 되기도 한다.

→ 갑자기 환경 오염? 이번엔 부정적인 영향이네.

소비뿐만 아니라 소비로 촉진된 생산 활동에서도 환경 오염이 발생하기 때문이다.

→ 그렇구나.

환경 오염을 적절한 수준으로 줄이기에 충분한 비용을 판매자나 구매자가 지불할 가능성은 낮으므로, 대부분의 경우에 환경 오염은 심할 수밖에 없다.

→ 그렇겠지..?

**4. (가), (나)에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?**

① (가)는 광고의 개념을 정의하고 광고가 시장에서 차지하는 위상을 소개하고 있다.

→ 광고의 위상은 없었던 것 같은데?

② (가)는 광고가 판매자에게 중요한 이유를 제시하고 판매자가 광고를 통해 얻으려는 효과를 설명하고 있다.

→ 그치, 독점적 지위랑, 경쟁을 제한하는 효과가 있었지?

③ (나)는 광고의 영향에 대한 다양한 견해를 소개하고 각각의 견해가 안고 있는 한계점을 지적하고 있다.

→ 견해의 한계점? 바로 지워야지.

④ (나)는 광고가 구매자에게 수용되는 과정을 제시하고 구매자가 광고를 수용할 때의 유의점을 나열하고 있다.

→ 광고 수용 과정은 없었고, 수용자 입장에서의 유의점도 없었지.

⑤ (가)와 (나)는 모두 구매자가 상품을 선택하는 기준을 제시하고 광고와 관련된 제도 마련의 필요성을 강조하고 있다.

→ 제도 얘기는 하나도 안 나왔지?

**5. 독점적 지위에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?**

① 독점적 경쟁 시장에 신규 판매자가 진입하는 것을 차단하지는 않는다.

→ 그치, 독점적 지위는 그냥 가격을 결정할 수 있는 힘이야.

② 판매자가 공급량을 조절하여 가격을 책정할 수 있는 힘을 가지고 있음을 의미한다.

→ 정의 그 자체네.

③ 구매자가 지불하고자 하는 가격이 상품 공급량에 따라 어느 정도인지를 판매자가 감안하지 않아도 되게 한다.

→ 수요는 고려해야 한다고 했지.

④ 독점적 경쟁 시장의 판매자가 다소 비싼 가격을 책정할 수 있게 하지만 이윤을 지속적으로 보장하지는 않는다.

→ 지문에 나온 내용 그대로네. 결국은 수요를 고려해야 하기 때문이지.

⑤ 독점적 경쟁 시장의 판매자가 구매자로 하여금 판매자 자신의 상품을 차별적으로 인지하고 선호하게 하면 강화된다.

→ 그치? 충성도가 높아지니까.

6. (나)에서 알 수 있는 내용으로 적절하지 않은 것은?

① 광고에 의해 유행 주기가 단축되어 소비가 촉진될 수 있다.

→ 선순환 과정을 말하고 있네.

② 광고가 경제 전반에 선순환을 일으키는 정도는 한계 소비 성향이 커질 때 작아진다.

→ 선순환 정도랑 '비례'하지. 소득 증가랑 비례했으니까.

③ 광고가 생산 활동을 자극하면, 근로자이거나 투자자인 구매자의 소득 수준을 향상할 수 있다.

④ 광고가 생산 활동을 증가시키면, 근로자의 노동, 기계나 설비 같은 생산 요소 이용이 증가한다.

→ 선순환 과정 그 자체네.

⑤ 광고의 소비 촉진 효과는 경제 전반에 광고가 없는 상황에 비해 환경 오염을 심화할 수 있다.

→ 광고의 부작용이었지.

7. ㉠, ㉡을 이해한 내용으로 적절한 것은?

① ㉠은 상품에 대한 구매자의 충성도가 높아질 때 일어나고,

㉡은 수요의 가격 탄력성이 높아질 때 일어난다.

→ ㉠은 당연하고, ㉡도 맞는 말이네. 가격에 예민해진다는 게 수요의 가격 탄력성이 높다는 말이었으니까. 두 지문을 잘 연결하면서 읽어야 했었네.

② ㉠의 결과로 판매자는 상품의 가격을 올리기 어렵게 되고,

㉡의 결과로 구매자는 다소 비싼 가격을 감수하게 된다.

→ 반대네. 경쟁이 제한될 때가 독점적 지위가 강화된 상태이니, 가격을 올리기가 쉬울 테고 경쟁이 촉진될 때는 독점적 지위가 약화되니 가격이 낮아지겠지.

③ ㉠은 시장 전체의 판매자 수가 증가하지 않는다는 의미이고, ㉡은 신규 판매자가 시장에 진입하기 어려워진다는 의미이다.

→ 경쟁이 약화된다는 게 판매자 수가 증가하지 않는다는 말은 아니지? 또 경쟁이 촉진되면 당연히 진입하기가 쉬워진다는 말일 거야.

④ ㉠은 기존 판매자의 광고가 차별성을 알리는 데 성공하지 못한 결과로 나타나고, ㉡은 신규 판매자의 광고가 의도대로 성공한 결과로 나타난다.

→ 차별성을 알리는 데 성공했으니까 경쟁이 제한되겠지.

⑤ ㉠은 광고로 인해 가격에 대한 구매자의 민감도가 약화될 때 발생하고, ㉡은 광고로 인해 판매자가 경쟁 상품의 가격을 고려할 필요가 감소될 때 발생한다.

→ 경쟁 상품의 가격을 고려해야 할 때 경쟁이 촉진되지. 독점적 지위가 약화되니까 가격을 맘대로 못 결정하는 상황이잖아.

8. 다음은 어느 기업의 광고 기획 초안이다. 윗글을 참고하여 초안을 분석한 학생의 반응으로 적절하지 않은 것은? [3점]

**‘갑’ 기업의 광고 기획 초안**

- 대상: 새로 출시하는 여드름 억제 비누
- 기획 근거: 다수의 비누 판매 기업이 다양한 여드름 억제 비누를 판매 중이며, 우리 기업은 여드름 억제 비누 시장에 처음으로 진입하려는 상황이다. 우리 기업의 신제품은 새로운 성분이 함유되어 기존의 어떤 비누보다 여드름 억제 효과가 탁월하며, 국내에서 전량 생산할 계획이다.  
현재 여드름 억제 비누 시장을 선도하는 경쟁사인 ‘을’ 기업은 여드름 억제 비누로 이윤을 보고 있으며, 큰 비용을 들여 인기 드라마에 상품을 여러 차례 노출하는 전략으로 광고 중이다. 반면 우리 기업은 이번 광고로 상품에 대한 정보 검색을 많이 하는 소비 집단을 공략하고자 제품 정보를 강조하되, 광고 비용은 최소화하려 한다.
- 광고 개요: 새로운 성분의 여드름 억제 효과를 강조하고, 일반인 광고 모델들이 우리 제품의 여드름 억제 효과를 체험한 것을 진술하는 모습을 담은 TV 광고

- ‘을’ 기업이 독점적 지위를 가지고 있는 상태고, 그 독점적 경쟁 시장에 ‘갑’ 기업이 진입하려고 하는구나. 그리고 애네는 돈을 투자하기보다는 정보를 전달해서 소비자의 선호를 끌어 올리려고 해.

① 이 광고가 ‘갑’ 기업의 의도대로 성공한다면 ‘을’ 기업의 독점적 지위는 약화될 수 있겠어.

→ 당연하지.

② 이 광고로 ‘갑’ 기업의 여드름 억제 비누 생산이 확대된다면 이 비누를 생산하는 공장의 고용이나 투자가 증가할 수 있겠어.

→ (나)에서 말한 선순환이구나. 그럴 수 있지.

③ 이 광고로 ‘갑’ 기업이 단기적으로 이윤을 보게 된다면 여드름 억제 비누 시장 내의 판매자 간 경쟁은 장기적으로 약화될 수 있겠어.

→ 단기적으로 이윤을 보면 시장 진입에 성공했다는 말인데, 그럼 경쟁이 심화되지 않을까?

④ 이 광고로 ‘갑’ 기업은 많은 비용을 들이는 방법보다는 정보를 전달하는 방법을 중심으로 차별성을 알리려는 것으로 볼 수 있겠어.

→ <보기> 그대로네.

⑤ 이 광고가 ‘갑’ 기업의 신제품을 포함하여 여드름 억제 비누 수요의 가격 탄력성을 높인다면 ‘갑’ 기업은 자사 제품의 가격을 높게 책정할 수 없겠어.

→ 수요의 가격 탄력성을 높이면 당연히 가격에 예민해지니까 가격을 맘대로 정할 수가 없겠지.

9. 문맥상 ㉠와 바꿔 쓰기에 가장 적절한 것은?

- ① 반입(搬入)되므로
- ② 삽입(挿入)되므로
- ③ 영입(迎入)되므로
- ④ 주입(注入)되므로
- ⑤ 투입(投入)되므로

문장 단위 해설 - #(가) 1문단

(가)

광고는 시장의 형태 중 독점적 경쟁 시장에서 그 효과가 크다. 독점적 경쟁 시장은, 유사하지만 차별적인 상품을 다수의 판매자가 경쟁하며 판매하는 시장이다. 각 판매자는 자신이 공급하는 상품을 구매자가 차별적으로 인지하고 선호할 수 있도록 하기 위해 광고를 이용한다. 판매자에게 그러한 차별적 인지와 선호가 중요한 이유는, 이를 통해 판매자가 자신의 상품을 원하는 구매자에 대해 누리는 독점적 지위를 강화할 수 있기 때문이다.

‘광고’를 ‘독점적 경쟁 시장’, ‘독점적 지위’와 연결해서 설명하고 있습니다. 이걸 화제로 잡고 넘어가주시면 됩니다. 내용도 쉽고 화제를 잡는 것도 어렵지 않아요. 그럼 바로 한 문장씩 보겠습니다.

광고는 시장의 형태 중 독점적 경쟁 시장에서 그 효과가 크다.

화제를 제시하는 문장입니다. 사실 이 문장을 읽고 바로 화제를 잡아주는 게 좋아요. 이 지문은, ‘광고’의 효과에 대해 ‘독점적 경쟁 시장’과 연결해서 설명하겠습니다. 이게 곧 화제예요!

독점적 경쟁 시장은, 유사하지만 차별적인 상품을 다수의 판매자가 경쟁하며 판매하는 시장이다.

화제와 직결되는 키워드의 정의를 설명해주고 있습니다. 유사하지만, 차별적인 상품을 ‘다수의 판매자’가 ‘경쟁’하면서 판매하는 시장이 독점적//경쟁//시장이에요. 비슷한 상품을 자기들끼리 경쟁하면서 파니까 그런가봅니다. 키워드의 의미 자체로 납득합니다. 그런데 이 ‘독점적 경쟁 시장’이라는 단어 자체가 우리에게 낯설지 않고, 정의를 봐도 뭔가 익숙합니다. 유사하지만 차별적인 상품을 다수의 판매자가 경쟁하면서 판다... 저는 이 문장을 읽고 바로 ‘휴대폰’을 떠올렸어요. 가장 큰 구도가 지금은 삼성 VS 애플이잖아요. 이런 식으로 지문에서 나오는 개념이 우리 일상과 익숙하다면 그런 것들을 떠올리면서 읽는 것도 꽤나 도움이 됩니다.

각 판매자는 자신이 공급하는 상품을 구매자가 차별적으로 인지하고 선호할 수 있도록 하기 위해 **광고**를 이용한다.

광고의 속성이 제시됩니다. 광고를 이용하는 목적은 당연히 소비자가 내 상품을 차별적으로 인지하고 선호하도록 만들어서 사도록 하는 것이겠죠? ‘경쟁’ 시장이니까요. 삼성의 입장에서는 아이폰보다는 갤럭시를 사길 원하겠고, 애플의 입장에서는 그 반대겠죠. 그렇게 자기 상품을 사도록 만들려고 광고를 이용한다고요. 어렵지 않습니다.

판매자에게 그러한 차별적 인지와 선호가 중요한 이유는, 이를 통해 판매자가 자신의 상품을 원하는 구매자에 대해 누리는 독점적 지위를 강화할 수 있기 때문이다.

화제와 관련된 문장을 다시 한 번 제시합니다. ‘차별적 인지와 선호’가 중요한 이유가 ‘독점적 지위’를 강화하기 때문이래요. ‘독점적 지위’가 무엇인지 정확히는 몰라도 단어 뜻기로 이해해 볼 수는 있습니다. 어떤 상품에 대해서 ‘독점적’인 ‘지위’를 갖는다는 말일 거예요. 그러니까 그 시장에서는 최고가 된다는 말이겠죠. 이렇게 이해하면 이 내용 자체도 쉽게 받아들일 수 있습니다. 당연히 판매자 입장에서는 소비자가 내 상품을 차별적으로 인지해서 그걸 선호하면 당연히 사람들이 내 상품을 사게 될 것이고, 그럼 또 내가 그 시장에서 최고가 되는 즉, 독점적 지위를 가질 수 있게 될 거예요. 이해할 수 있겠죠?

#(가) 2문단

일반적으로 독점적 지위를 누린다는 것은 상품의 가격을 결정할 수 있는 힘이 있다는 의미이다. 그럼에도 불구하고 판매자는 구매자의 수요를 고려해야 한다. <대체로 구매자는 상품의 물량이 많을 때보다 적을 때 높은 가격을 지불하고자 하기 때문에, 판매자는 공급량을 감소시킴으로써 더 높은 가격을 책정할 수 있다.> 독점적 경쟁 시장의 판매자도 이러한 지위 덕분에 상품에 차별성이 없는 경우를 가정할 때보다 다소 비싼 가격에 상품을 판매하는 경향이 있다. 그러나 그 결과 독점적 경쟁 시장의 판매자가 단기적으로 이윤을 보더라도, 그 이윤이 지속되리라 기대할 수는 없다. 이윤을 보는 판매자가 있으면 그러한 이윤에 이끌려 약간 다른 상품을 공급하는 신규 판매자의 수가 장기적으로 증가하고, 그 결과 기존 판매자가 공급하던 상품에 대한 수요는 감소하여 이윤이 줄어들 것이기 때문이다.

독점적 지위에 대한 설명이 구체화되고 있습니다. 서술의 초점을 ‘독점적 지위’로 잡고 읽어주시면 됩니다. 핵심도 하나라 어렵지 않아요. ‘독점적 지위’를 가진다고 해서 가격을 마음대로 올릴 수는 없다! 이게 끝이에요. 심지어 그 내용도 왜 그렇게 가격을 마음대로 올릴 수 없는지 하나씩 다 설명해주고 있는 거라 굉장히 쉽습니다. 하나씩 읽어볼게요.

일반적으로 독점적 지위를 누린다는 것은 상품의 가격을 결정할 수 있는 힘이 있다는 의미이다.

독점적 지위의 정의를 말해주는 문장입니다. ‘독점적 지위 = 가격 결정권’ 정도로 잡고 넘어가면 되겠네요. 내가 어떤 시장에서 ‘독점’적인 지위를 갖고 있으니 당연히 가격도 내 맘대로 결정할 수 있겠어요. 화제 기억하면서, 서술의 초점이 ‘독점적 지위’에 맞춰지고 있다는 점까지 생각하면 충분하겠습니다.

그럼에도 불구하고 판매자는 구매자의 수요를 고려해야 한다.

가격을 내 맘대로 결정할 수 있지만, 구매자의 ‘수요’를 고려해야 한다고 합니다. 왜 그런지는 뒤에서 설명해주겠죠? 그럼 이걸 우리는 화제와 엮어서 생각하는 연습만 합시다. 광고의 목적이 무엇이었나요? 네, 소비자가 우리 상품을 사도록 해서 독점적 지위를 누리도록 하기 위함입니다. 독점적 지위를 누린다고 해서 가격을 맘대로 올릴 수가 없어요. 수요를 고려해야 하기 때문이죠. 그러니까 광고를 통해 내 상품의 수요를 높이는 겁니다.

소비자들이 내 상품을 사도록 유도하는 것이지요. 그래서 독점적 지위를 강화하는 데에 광고가 이용됐네요. 수요를 높여야 하니까요!

**교정 Point 1.**  
Q. 수요를 고려해야 한다는 것을 화제와 연결해서 이해해보자.  
→ 가격을 결정할 때는 수요를 고려해야 하니 광고를 통해 수요를 높이고 독점적 지위를 강화함

<대체로 구매자는 상품의 물량이 많을 때보다 적을 때 높은 가격을 지불하고자 하기 때문에, 판매자는 공급량을 감소시킴으로써 더 높은 가격을 책정할 수 있다.>

독점적 지위와 관련된 이야기를 하고 있습니다. 독점적 지위가 가격을 결정할 수 있는 힘이라고 했어요. 이 내용도 마찬가지로입니다. 가격을 언제 높게 책정할 수 있는지를 설명하고 있어요. 공급이 적으면 가격을 높게 책정할 수 있다고 합니다. 내용 자체는 당연하게 받아들일 수 있어야 해요. 이 정도 수요 - 공급 모형에 대한 내용은 상식적으로 알고 있는 게 좋습니다.

독점적 경쟁 시장의 판매자도 이러한 지위 덕분에 상품에 차별성이 없는 경우를 가정할 때보다 다소 비싼 가격에 상품을 판매하는 경향이 있다.

네. 당연하겠죠? 차별성이 없을 때 보다는 내 상품만의 차별성을 확보했을 때가 비싸게 팔아먹기 좋을 거예요. 그 차별성 덕분에 수요가 있을 테니까요.

**그러나** 그 결과 독점적 경쟁 시장의 판매자가 단기적으로 이윤을 보더라도, 그 이윤이 지속되리라 기대할 수는 없다.

사실상 재진술 문장입니다. 당연히 독점적 지위에 있더라도 비싸게만 팔면 이윤이 지속되지는 않을 거예요. ‘수요’를 고려해야 하니까요! 이 정도는 실전에서도 바로 이해하면서 풀 수 있도록 하는 게 좋습니다.

교정 Point 2.

Q. 가격을 비싸게 책정했을 때 이윤이 지속될 수 없는 이유는 무엇인가?

→ ‘수요’를 고려해야 함

이윤을 보는 판매자가 있으면 그러한 이윤에 이끌려 약간 다른 상품을 공급하는 신규 판매자의 수가 장기적으로 증가하고, 그 결과 기존 판매자가 공급하던 상품에 대한 수요는 감소하여 이윤이 줄어들 것이기 때문이다.

이 문장도 이해할 수 있습니다. 결국에는 우리가 읽고 있는 내용이 독점적 ‘경쟁’ 시장이기 때문이에요. 그러니까 내 맘대로 가격을 올리게 되면 그 값보다 저렴하게 물건을 만들어서 판매하는 경쟁자가 생길 수 있다는 말입니다. 독점 시장이 아니라 독점적 ‘경쟁’ 시장이니까요. 그러니까 수요를 고려해야 한다는 것이네요. 가격을 너무 높게 책정하면 사람들의 수요가 줄어들기 때문입니다.

#(가) 3문단

판매자가 **광고**를 통해 상품의 차별성을 알리는 대표적인 방법은 상품에 대한 정보를 전달하는 것이다. **하지만** 많은 비용을 들인 것으로 보이는 광고만으로도 상품의 차별성을 부각할 수 있다. 판매자가 경쟁력에 자신 없는 상품에 많은 광고 비용을 지출하지 않을 것이라는 구매자의 추측을 유도하는 것이 이 광고 방법의 목적이다. 가격이 변화할 때 구매자의 상품 수요량이 변하는 정도를 수요의 가격 탄력성이라 하는데, 구매자가 자신이 선호하는 상품이 차별화되었다고 느낄수록 수요의 가격 탄력성은 감소한다. 이처럼 구매자가 특정 상품에 갖는 충성도가 높아지면, 판매자의 독점적 지위는 강화된다. 판매자는 이렇게 광고가 경쟁을 제한하는 효과를 노린다. 독점적 경쟁 시장에 진입하는 신규 판매자도 상품의 차별성을 강조함으로써 독점적 지위를 확보하고자 광고를 빈번하게 이용한다.

다시 화제로 돌아옵니다. 본격적으로 광고가 독점적 경쟁 시장에서 필요한 이유를 설명하고 있어요. 결국에는 독점적 지위를 강화하는 데에 광고가 필요하기 때문이죠? 문장 단위 해설에서는 미리 생각할 수 있었지만, 실전이라면 이 내용을 보고 파악해도 충분합니다. 그럼 한 문장씩 읽어볼게요.

판매자가 **광고**를 통해 상품의 차별성을 알리는 대표적인 방법은 상품에 대한 정보를 전달하는 것이다.

광고를 다시 언급하고 있습니다. 화제 기억해야겠죠? 광고를 독점적 경쟁 시장과 엮어서 설명할 거예요. 내용 자체도 납득하는 게 어렵지는 않습니다. 이 상품이 무엇인지 소비자들이 알면, 그 상품만의 차별성도 같이 알 수 있을 테니까요.

**하지만** 많은 비용을 들인 것으로 보이는 광고만으로도 상품의 차별성을 부각할 수 있다.

광고에 돈만 많이 쏟아도 차별성을 부각할 수 있다고 해요. 왜 그런지는 뒤에서 설명해주겠죠? 정확히 이 내용이 왜 나온 건지 모르겠으니 일단은 화제만 떠올리면서 계속 읽어봅시다.

판매자가 경쟁력에 자신 없는 상품에 많은 광고 비용을 지출하지 않을 것이라는 구매자의 추측을 유도하는 것이 이 광고 방법의 목적이다.

이 문장을 읽고 바로 핵심을 캐치해 주셔야 합니다. 광고가 필요한 이유는 결국 무엇이었나요? 네, 수요를 높이기 위함이었어요. 그런데 광고에 돈만 많이 쓴 것처럼 보여도 사람들이 그 상품을 마치 대단한 것처럼 느낀다는 말이에요. 그럼 자연스럽게 그 상품에 대한 수요도 높아지겠죠. 상품을 차별적으로 인식했으니까요!

**교정 Point 3.**  
Q. 구매자의 추측을 유도한다는 내용의 핵심은 무엇인가?  
→ 광고를 통해 수요를 유도하는 것

가격이 변화할 때 구매자의 상품 수요량이 변하는 정도를 수요의 가격 탄력성이라 하는데, 구매자가 자신이 선호하는 상품이 차별화되었다고 느낄수록 수요의 가격 탄력성은 감소한다.

수요와 관련된 키워드가 등장합니다. 가격에 따라 수요가 얼마나 변하는지를 뜻하는 것이 수요의//가격//탄력성이라고 합니다. 말 그대로 수요에 따라 가격이 얼마큼 '탄력적으로' 변하는가를 말하는 개념이네요. 그러면서 비례/증감도 등장하는 데 충분히 납득할 수 있는 내용입니다.

상품의 차별성 ↑ - 수요의 가격 탄력성 ↓

당연히 상품의 차별성이 높다고 느껴지면 그 상품에 대한 선호도가 증가할 테고, 그럼 구매자의 충성도가 높아지겠죠. 그럼 그 상품의 가격이 변하더라도 막 수요가 바뀌지는 않을 거예요. 역시나 예시를 같이 떠올리면서 이해하면 쉽게 받아들일 수 있습니다. 아이폰의 가격이 갤럭시보다 비싸지만, 아이폰이 갤럭시에 비해 차별화되어 있다고 느끼는 사람은 비싸더라도 아이폰을 구매하니까요.

그럼 조금 더 깊게 이해해봅시다. 수요의 가격 탄력성이 낮다는 것은 독점적 지위에 놓여 있다는 말과 비슷한 뜻인가 봅니다. 수요를 고려했을 때도 가격을 내 맘대로 정할 수 있는 것이니까요. 그럼 판매자가 광고를 이용하는 이유는 아마 이 탄력성을

낮추기 위함일 수도 있겠네요. 광고를 통해 사람들이 내 상품의 차별성을 느끼도록 해서 탄력성을 낮추고 독점적 지위를 강화할 수 있으니까요!

이처럼 구매자가 특정 상품에 갖는 충성도가 높아지면, 판매자의 독점적 지위는 강화된다.

앞에서 이해한 내용을 재진술해주는 문장입니다. 충성도가 높아진다는 말을 탄력성이 낮아진다는 말로 이해할 수 있어야 해요. 충성도가 높아지면 가격에 따라 수요가 변하는 정도가 낮을 테니까요. 그럼 당연히 독점적 지위는 강화되겠죠. 이걸 노리고 광고를 이용하는 겁니다. 실전에서는 이 문장을 보고 바로 납득해 주시면 돼요.

충성도 ↑ (= 수요의 가격 탄력성 ↓) - 독점적 지위 ↑

**교정 Point 4.**  
Q. 충성도가 높아지는 것을 다른 말로 바꿔보자.  
→ 수요의 가격 탄력성 ↓

판매자는 이렇게 광고가 경쟁을 제한하는 효과를 노린다.

또 재진술 문장입니다. 광고가 경쟁을 제한한다는 말은, 독점적 지위를 강화한다는 말과 같은 뜻이죠? 충성도를 높여서 독점적 지위를 제대로 잡아두면 다른 경쟁사의 상품이 가격이 더 싸거나 다른 차별성이 있어도 그 상품에 대한 수요가 줄어들지 않을 테니까요. 아이폰이나 갤럭시에 대한 충성도가 높으면 가격이 더 저렴하더라도 샤오미 폰을 구매하지는 않습니다. 그럼 샤오미와 삼성, 애플이 경쟁할 수 없겠죠. 그런 맥락에서 이해하면 됩니다.

독점적 경쟁 시장에 진입하는 신규 판매자도 상품의 차별성을 강조함으로써 독점적 지위를 확보하고자 광고를 빈번하게 이용한다.

네, 광고가 독점적 지위를 강화하는 효과가 있으니 당연히 신규 판매자도 광고를 이용하겠죠. 광고를 통해 상품의 차별성을 알리고 수요를 높여서 독점적 지위를 확보할 겁니다.

#(나) 1문단

(나)

광고는 광고주인 판매자의 이윤 추구 수단으로 기획되지만, 그러한 광고가 광고주의 의도와 상관없이 시장에 영향을 끼치기도 한다. 우선 광고가 독점적 경쟁 시장의 판매자 간 경쟁을 촉진할 수 있다. <이러한 효과는 광고를 통해 상품 정보에 노출된 구매자가 상품의 품질이나 가격에 예민해질 때 발생한다. 특히 구매자가 가격에 민감하게 수요량을 바꾼다면, 판매자는 경쟁 상품의 가격을 더욱 고려하게 되어 가격 경쟁에 돌입하게 된다.> 또한 경쟁은 신규 판매자가 광고를 통해 신상품을 쉽게 홍보하고 시장에 진입할 수 있게 됨으로써 촉진된다. 더 많은 판매자가 시장에서 경쟁하게 되면 각 판매자의 독점적 지위는 약화되고, 구매자는 더 다양한 상품을 높지 않은 가격에 구매할 수 있게 된다.

역시나 (가)와 마찬가지로 광고를 독점적 경쟁 시장과 연결해서 살펴보고 있습니다. 그렇지만 그 효과는 정반대네요. (가)에서는 광고가 독점적 지위를 강화해 경쟁을 제한한다고 본 반면 (나)에서는 광고가 독점적 지위를 약화해 경쟁을 촉진한다고 설명합니다. 이 차이점 잡고 넘어가셔야 해요. 그리고 중간 썸 두 줄에서 '수요의 가격 탄력성'을 떠올릴 줄도 알아야 합니다. 실전에서도 마찬가지예요. 그럼 한 문장씩 읽어봅시다.

광고는 광고주인 판매자의 이윤 추구 수단으로 기획되지만, 그러한 광고가 광고주의 의도와 상관없이 시장에 영향을 끼치기도 한다.

이번에도 광고에 대해 이야기하겠다는 점을 잡고 가셔야 합니다. 그리고 뒤에서는 '시장'에 끼치는 영향을 알아볼 텐데, 여기서 말하는 '시장'은 당연히 '독점적 경쟁 시장'이겠죠? (가), (나)형 지문은 항상 동일한 화제를 다루니까요! 그럼 판매자의 이윤 추구 수단인 광고가 독점적 경쟁 시장에 어떤 영향을 끼치는지 알아봅시다!

우선 광고가 독점적 경쟁 시장의 판매자 간 경쟁을 촉진할 수 있다.

여기서 바로 (가)와의 비교지점을 잡아주셔야 합니다. (가)에서는 광고가 독점적 지위를 강화해서 경쟁이 제한될 것이라고 설명했는데 (나)에서는 그 반대입니다.

어떻게 광고가 경쟁을 촉진하는지 그걸 뒤에서 확인해 봅시다. 또, 여기까지 읽으면 (나) 지문만의 화제가 잡힌다는 것도 알 수 있겠죠? 여기서는 독점적 시장과 관련한 광고의 효과 중 '경쟁 촉진'이라는 효과에 초점을 두고 설명하겠습니다.

<이러한 효과는 광고를 통해 상품 정보에 노출된 구매자가 상품의 품질이나 가격에 예민해질 때 발생한다.>

굉장히 중요한 문장입니다. 경쟁을 유발한다는 광고의 특징과 관련된 내용이기도 하지만, 여기서 바로 '수요의 가격 탄력성'을 떠올릴 수 있어야 해요. 항상 (가), (나)형 지문을 읽을 때는 (가)의 내용을 끝어오면서 (나)의 내용을 읽어주셔야 합니다. 그럼 '구매자가 상품의 품질이나 가격에 예민해질 때'라는 것은 '수요의 가격 탄력성이 높을 때'라고 받아들일 수 있겠습니다. 이게 같은 말이라는 걸 파악하셔야 해요!

내용도 이해할 만 합니다. 구매자가 가격 변화에 예민해지면 당연히 광고가 경쟁을 유발하기 쉬울 거예요. 기존의 제품보다 더 저렴한 물건을 파는 판매자가, 그 상품을 광고하게 되면 사람들은 기존의 비싼 제품보다 저렴한 제품을 선호할 테니까요. 이런 효과 역시나 독점 시장이 아니라, '독점적 경쟁 시장'이기 때문에 가능한 겁니다.

교정 Point 5.

Q. '구매자가 상품의 품질이나 가격에 예민해질 때'를 다른 말로 바꿔서 이해해보자.

→ 수요의 가격 탄력성 ↑

특히 구매자가 가격에 민감하게 수요량을 바꾼다면, 판매자는 경쟁 상품의 가격을 더욱 고려하게 되어 가격 경쟁에 돌입하게 된다.>

앞에서 이해한 내용을 바로 풀어서 설명해줍니다. 너무나 당연하죠? 여기서 중요한 건 '구매자가 가격에 민감하게 수요량을 바꾼다면'이라는 말을 '수요의 가격 탄력성이 높을 때'로 바꿔 읽는 것입니다. 수요의 가격 탄력성이 높으면 경쟁이 유발된대요. 이 역시 내용을 이해하는 건 어렵지 않죠? 비례/증감 관계만 정리하고 넘어갑시다.

수요의 가격 탄력성 ↑ - 가격 경쟁 ↑

또한 경쟁은 신규 판매자가 광고를 통해 신상품을 쉽게 홍보하고 시장에 진입할 수 있게 됨으로써 촉진된다.

화제 그 자체입니다. 광고가 경쟁을 촉진한다! 화제를 떠올리면서 당연하게 읽을 수 있어야 합니다. 어떻게 촉진하는지가 중요하겠네요.

더 많은 판매자가 시장에서 경쟁하게 되면 각 판매자의 독점적 지위는 약화되고, 구매자는 더 다양한 상품을 높지 않은 가격에 구매할 수 있게 된다.

네, 바로 이야기해줍니다. 굉장히 중요하게 읽어야 하는 문장이네요. 결국에는 또 독점적 지위, 독점적 경쟁 시장과 엮어서 설명합니다. 광고로 시장 진입을 하고, 경쟁하게 되면 독점적 지위는 약화됩니다. 그럼 판매자가 자기 마음대로 가격을 비싸게 책정할 수 없으니 상대적으로 저렴한 가격에 상품을 구매할 수 있겠죠. 이 정도는 화제와 관련된 내용이니 실전에서 바로 납득하면서 읽을 수 있는 게 좋습니다. 친절하게 풀어서 설명해 주기도 하고요.

### #(나) 2문단

광고가 특정한 상품에 대한 독점적 경쟁 시장을 넘어서 경제와 사회 전반에 영향을 주기도 한다. 개별 광고가 구매자의 내면에 잠재된 필요나 욕구를 환기하여 대상 상품에 대한 소비를 촉진하는 효과가 합쳐지면 경제 전반에 선순환을 기대할 수 있다. 경제에 광고가 없는 상황을 가정할 때와 비교하면 광고는 쓰던 상품을 새 상품으로 대체하고 싶은 소비자의 욕구를 강화하고, 신상품이 인기를 누리는 유행 주기를 단축하여 소비를 증가시킬 수 있다. 촉진된 소비는 생산 활동을 자극한다. 상품의 생산에는 근로자의 노동, 기계나 설비 같은 생산 요소가 들어가므로, 생산 활동이 증가하면 결과적으로 고용이나 투자가 증가한다. 고용 및 투자의 증가는 근로자이거나 투자자인 구매자의 소득을 증가시킬 수 있다. 경제 전반의 소득이 증가할 때 소비가 증가하는 정도를 한계 소비 성향이라고 하는데, 한계 소비 성향은 양(+)의 값이어서, 경제 전반의 소득 수준이 향상되면 소비가 증가하게 된다.

이번에는 서술의 초점이 독점적 경쟁 시장에서 시장 전체로 넘어가고 있다는 점을 잡아야 합니다. 그렇게 읽어보면 결국에는 광고가 경제 전반에 '소득 증대 + 소비 증가'라는 선순환을 일으킨다는 것이, 한계 소비 성향이라는 개념과 연결되고 있다는 점을 가볍게 이해할 수 있어요. 서술 방식이 약간 18.11 오버슈팅 지문과 유사하기도 합니다만, 정보량이 적고 훨씬 이해하기 쉽다는 것이 특징입니다. 한 문장씩 차분히 읽었다면 굉장히 쉽게 해결할 수 있습니다.

광고가 특정한 상품에 대한 독점적 경쟁 시장을 넘어서 경제와 사회 전반에 영향을 주기도 한다.

문단 서술의 초점을 제시하는 문장입니다. 앞에서는 광고의 효과를 독점적 경쟁 시장이랑만 연결지어서 살펴봤는데 이제는 경제와 사회 전반에 끼치는 영향을 살펴본다고 합니다. '광고의 효과'라는 큰 화제는 여전히 같지만, '독점적 경쟁 시장'이랑만 연결지어서 설명하지는 않네요. (가)와의 차이점이기도 합니다. 그럼 이 광고가 경제와 사회 전반에는 어떤 영향을 끼치는지 알아봅시다.

개별 광고가 구매자의 내면에 잠재된 필요나 욕구를 환기하여 대상 상품에 대한 소비를 촉진하는 효과가 합쳐지면 경제 전반에 선순환을 기대할 수 있다.

내용 자체는 어렵지 않습니다만, 여기서 ‘필요나 욕구를 환기하여 소비를 촉진하는 효과’를 ‘수요 증가’와 같은 의미로 읽었으면 좋겠습니다. (가)에서도 광고와 수요를 연결해서 이해했으니까요. 두 지문의 내용을 연결해서 읽는 것이 좋습니다. 아무튼 그럼 경제 전반에 오는 ‘선순환’은 광고가 수요를 증가시킨다는 그 점과 연결이 되겠네요.

경제에 광고가 없는 상황을 가정할 때와 비교하면 광고는 쓰던 상품을 새 상품으로 대체하고 싶은 소비자의 욕구를 강화하고, 신상품이 인기를 누리는 유행 주기를 단축하여 소비를 증가시킬 수 있다.

앞에서 본 내용을 재진술하고 있습니다. 어떻게 선순환이 일어나는 건지 구체적으로 설명해주겠다는 생각과 함께 다음 문장으로 들어가야 합니다.

촉진된 소비는 생산 활동을 자극한다.

네, 그렇다고 합니다. 소비가 다시 생산에 영향을 끼치니까 뭔가 순환되는 느낌이 들죠? 아직까지는 정확히 모르겠으니 이 정도까지만 파악하고 다음으로 넘어갑시다.

상품의 생산에는 근로자의 노동, 기계나 설비 같은 생산요소가 들어가므로, 생산 활동이 증가하면 결과적으로 고용이나 투자가 증가한다. 고용 및 투자의 증가는 근로자이거나 투자자인 구매자의 소득을 증가시킬 수 있다.

‘선순환’이라는 것이 어떤 건지 여기까지 읽으면 감이 옵니다. 판매자의 이익을 위해 만들어진 광고가 결국에는 소비자의 소득까지 증가시키고 있으니 경제 전반에 좋은 영향을 끼친다고 볼 수 있겠네요. (나) 1문단에서 광고가 ‘판매자의 이익 추구 수단’이라고 얘기해주기도 했으니까 충분히 납득하고 넘어갈 수 있습니다. 과정을 정리하자면,

광고 - 욕구 ↑ - 소비 ↑ - 생산 요소 투입에 따른 고용 및 투자 ↑ - 소득 ↑

입니다.

경제 전반의 소득이 증가할 때 소비가 증가하는 정도를 한계 소비 성향이라고 하는데, 한계 소비 성향은 양(+)의 값이어서, 경제 전반의 소득 수준이 향상되면 소비가 증가하게 된다.

광고의 선순환 효과와 관련된 개념인 ‘한계 소비 성향’이라는 키워드가 등장합니다. 소득이 증가할 때, 소비가 증가하는 정도라고 해요. 말 그대로 ‘소비’를 할 수 있는 그 ‘경향’의 ‘한계’를 말하는 게 한계//소비//성향이라고 합니다. 그리고 소득 수준이 올라가면 소비도 올라간대요. 앞에서 본 과정이었죠?

새로운 개념이 등장하지만 사실상 재진술 문장이었습니다. 한계 소비 성향이 어떤 맥락에서 등장했는지만 잘 파악해주면 끝나는 문장이예요.

#(나) 3문단

하지만 광고의 소비 촉진 효과는 환경 오염을 우려하는 사람들에게 비판의 대상이 되기도 한다. 소비뿐만 아니라 소비로 촉진된 생산 활동에서도 환경 오염이 발생하기 때문이다. 환경 오염을 적절한 수준으로 줄이기에 충분한 비용을 판매자나 구매자가 지불할 가능성은 낮으므로, 대부분의 경우에 환경 오염은 심할 수밖에 없다.

(나) 2문단에서 '경제와 사회 전반'에 미치는 영향을 알아볼 거라고 얘기했던 것 중 '사회 전반'이 환경 오염으로 드러난다는 점만 잡아주시면 충분합니다. 내용도 어렵지 않아요. 빠르게 봅시다.

하지만 광고의 소비 촉진 효과는 환경 오염을 우려하는 사람들에게 비판의 대상이 되기도 한다.

문단 해설에서 언급했듯 이번에는 경제가 아니라 사회 전반에 광고가 미치는 영향을 알아보겠다는 점만 캐치하면 됩니다. '사회 전반에 미치는 영향 = 환경오염'입니다. 서술의 초점 잡고 들어갈게요.

소비뿐만 아니라 소비로 촉진된 생산 활동에서도 환경 오염이 발생하기 때문이다.

소비가 늘면 버려지는 것이 많고, 생산 활동에서도 당연히 환경 오염이 발생합니다. 공장에서 나오는 환경 오염 물질 같은 것들을 떠올려주시면 되겠어요.

환경 오염을 적절한 수준으로 줄이기에 충분한 비용을 판매자나 구매자가 지불할 가능성은 낮으므로, 대부분의 경우에 환경 오염은 심할 수밖에 없다.

네... 그렇다고 합니다. 공장에서도 비용 때문에 폐수 유출시키는 경우가 있고 우리도 딱히 우리 주머니를 털어서 그걸 막으려고 하지 않죠. 가볍게 납득할 수 있습니다.

해설 Comment

사실 정말 의미없는 문단처럼 보입니다. 굳이 찾자면 위에서 언급한 2문단과의 구조적 유기성인데 그것 외에는 크게 3문단의 의미가 없습니다. 마지막으로 하나 더 찾자면 2문단에서는 광고의 장점을, 3문단에서는 광고의 단점을 각각 서술의 초점을 달리 잡아서 설명하고 있다는 점입니다. 실전이라면 장·단점으로 (나)의 2, 3문단을 엮어주는 것이 좋겠어요.

#지문 총평

22.06 인과 지문보다 두 지문의 연관성이 강하게 드러납니다. 오히려 21.06 과거제 지문과 연결되는 방식이 비슷합니다. 다만 과거제 지문보다는 조금 더, 다른 느낌의 글인 느낌은 있습니다. 조금 쉬워서 그렇지 두 지문을 엮어서 독해할 수 있는지 물어보는 짜임이 굉장히 좋습니다. 특히 (나) 1문단을 읽으면서 수요의 가격 탄력성을 떠올릴 수 있느냐는 꽤 중요했어요. 또 (가)와 (나)가 각각 광고가 독점적 지위를 강화하느냐 약화하느냐와 같이 상반된 주장을 보여준다는 점에서도 좋았고요. 지문 간 연결고리가 거시적으로도, 미시적으로도 뚜렷한 지문이니 이 점에 유의해서 공부하시길 바라겠습니다.

4. (가), (나)에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

정답 : ②

- 내용 전개 방식입니다. 각 지문들이 어떻게 흘러갔는지를 중심으로 선지를 판단하면 되겠습니다. 특히 화제는 꼭 기억해야겠죠? 광고의 효과라는 공통된 화제가 있었고 그와 관련된 비교지점들이 있었습니다.

① (가)는 광고의 개념을 정의하고 광고가 시장에서 차지하는 위상을 소개하고 있다.

→ 광고의 '정의'라고 볼만한 것도 없었고 광고의 위상은 아예 등장하지도 않았죠.

② (가)는 광고가 판매자에게 중요한 이유를 제시하고 판매자가 광고를 통해 얻으려는 효과를 설명하고 있다.

→ 화제 그 자체를 물어보고 있습니다. (가)는 광고의 효과가 판매자의 독점적 지위를 강화하게 해준다고 했습니다. 이게 중요한 이유이기도 하고 효과이기도 하죠. 판매자는 광고를 통해 자신의 독점적 지위를 공고히 합니다. 그렇게 경쟁을 제한하는 효과도 일으켰죠.

③ (나)는 광고의 영향에 대한 다양한 견해를 소개하고 각각의 견해가 안고 있는 한계점을 지적하고 있다.

→ ‘한계점’은 확실히 등장하지 않았습니다. 선순환과 환경 오염을 ‘견해’라고 볼 수 있을지도 애매하고요.

④ (나)는 광고가 구매자에게 수용되는 과정을 제시하고 구매자가 광고를 수용할 때의 유의점을 나열하고 있다.

→ 수용되는 과정도 없고 유의점도 없습니다.

⑤ (가)와 (나)는 모두 구매자가 상품을 선택하는 기준을 제시하고 광고와 관련된 제도 마련의 필요성을 강조하고 있다.

→ 광고를 선택하는 기준도, 제도 마련과 관련된 내용도 없었습니다.

5. **독점적 지위**에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

**정답 : ③**

- (가)에서 직접적으로 나온 개념입니다. 정의는 물론 광고를 통해 독점적 지위를 공고히 한다는 (가)의 화제까지 떠올려주면 좋겠죠? 물론 (나)에서도 관련된 내용이 등장하기 때문에 그 부분도 선지에서 물어볼 수 있습니다.

① 독점적 경쟁 시장에 신규 판매자가 진입하는 것을 차단하지는 않는다.

→ 신규 판매자의 진입이 가능하긴 합니다. 경쟁을 ‘제한’하는 것이지, 아예 없애버리는 건 아니니까요. 애초에 직접적으로 나온 정의 자체가 ‘가격을 결정할 힘’인 걸요. 또 (나)의 내용으로도 지울 수 있어요. 독점적 지위가 있더라도 광고를 통해 그걸 약화시킬 수 있었죠.

**#선지 포인트 : 독점적 지위의 정의, (나)의 화제**

② 판매자가 공급량을 조절하여 가격을 책정할 수 있는 힘을 가지고 있음을 의미한다.

→ 독점적 지위의 정의 그 자체입니다. 굉장히 쉽네요.

**#선지 포인트 : 독점적 지위의 정의**

③ 구매자가 지불하고자 하는 가격이 상품 공급량에 따라 어느 정도인지를 판매자가 감안하지 않아도 되게 한다.

→ (가)의 2문단을 독점적 지위를 중심으로 잘 납득하면서 읽었는지 묻는 선지입니다. 결국에는 수요를 고려했어야 합니다. 이 핵심이 3문단에서 다시 ‘광고’라는 화제와 엮이면서 수요의 가격 탄력성이라는 내용이 등장하기도 했습니다. 화제를 중심으로 지문을 잘 납득했다면 쉽게 고를 수 있는 선지예요.

**#선지 포인트 : 맥락 파악하기**

④ 독점적 경쟁 시장의 판매자가 다소 비싼 가격을 책정할 수 있게 하지만 이윤을 지속적으로 보장하지는 않는다.

→ ③번 선지와 같은 포인트를 물어보는 선지입니다. 결국에는 수요를 고려해야 합니다.

**#선지 포인트 : 맥락 파악하기**

⑤ 독점적 경쟁 시장의 판매자가 구매자로 하여금 판매자 자신의 상품을 차별적으로 인지하고 선호하게 하면 강화된다.

→ (가)의 화제 그 자체를 물어보는 선지입니다. 광고를 해서 독점적 지위를 강화시키는 게 핵심이었죠.

**#선지 포인트 : 화제 중심 읽기**

6. (나)에서 알 수 있는 내용으로 적절하지 않은 것은?

- 내용 일치 문제입니다. 화제는 당연히 기억해야 하고, 광고의 효과를, 경쟁 유발, 선순환 유도, 환경 오염 유발 총 3가지로 봤죠? 큰 틀만 기억하고 읽어봅시다.

정답 : ②

① 광고에 의해 유행 주기가 단축되어 소비가 촉진될 수 있다.

→ 광고의 선순환을 물어보는 선지네요. 소비 촉진 됐었죠?

#선지 포인트 : 광고의 선순환(속성)

② 광고가 경제 전반에 선순환을 일으키는 정도는 한계 소비 성향이 커질 때 작아진다.

→ 한계 소비 성향에 대해 직접적으로 물어보는 선지입니다. 애가 선순환의 맥락에서 등장했다는 점만 잡고 이해해도 쉽게 고를 수 있어요. 광고의 선순환은 결국 소비 증가부터 시작해서 소득 증가로 끝나는 과정이었습니다. 그리고 한계 소비 성향은 소득 증가에 따른 소비 증가의 정도였죠. 그럼 한계 소비 성향은 그 선순환 정도와 비례할 겁니다.

#선지 포인트 : 한계 소비 성향(개념의 등장 맥락)

③ 광고가 생산 활동을 자극하면, 근로자이거나 투자자인 구매자의 소득 수준을 향상할 수 있다.

④ 광고가 생산 활동을 증가시키면, 근로자의 노동, 기계나 설비 같은 생산 요소 이용이 증가한다.

→ 둘 다 선순환 과정을 물어보는 선지입니다.

#선지 포인트 : 광고의 선순환(속성)

⑤ 광고의 소비 촉진 효과는 경제 전반에 광고가 없는 상황에 비해 환경 오염을 심화할 수 있다.

→ 네, 광고 때문에 소비가 증가하고 이로 인해 환경 오염이 증가한다고 했죠. 광고의 부정적 측면으로 이해하기도 했습니다.

#선지 포인트 : 광고의 부정적 측면(속성)

7. ㉠, ㉡을 이해한 내용으로 적절한 것은?

정답 : ㉠

㉠ 경쟁을 제한, ㉡ 경쟁을 촉진

- 대놓고 (가)와 (나)의 비교지점을 묻는 문제입니다. ㉠은 독점적 지위 강화, ㉡은 독점적 지위 약화랑 같은 말이었죠. 이 포인트만 쥐고 하나씩 읽어봅시다.

㉠ ㉠은 상품에 대한 구매자의 충성도가 높아질 때 일어나고, ㉡은 수요의 가격 탄력성이 높아질 때 일어난다.

→ 굉장히 좋은 선지입니다. 지문을 읽을 때부터 (나)를 수요의 가격 탄력성과 연결하면서 읽어야 바로 지을 수 있는 선지입니다. 경쟁이 제한되고 독점적 지위가 강화된 상태는 당연히 구매자의 충성도가 높아질 때 일어납니다. 이걸 쉬워요. 지문에도 그대로 나와 있습니다. 그렇지만 ㉡을 판단할 때 구매자가 가격에 예민해진다는 말을 바로 '수요의 가격 탄력성이 높다'로 읽을 줄 알아야 해요. 수요의 가격 탄력성의 정의 자체가 '가격 변화에 따른 수요 변화 정도'이니깐요.

#선지 포인트 : 지문 간 연결고리, 수요의 가격 탄력성 정의

② ㉠의 결과로 판매자는 상품의 가격을 올리기 어렵게 되고, ㉡의 결과로 구매자는 다소 비싼 가격을 감수하게 된다.

→ 독점적 지위의 정의를 물어보는 선지입니다. 독점적 지위가 가격을 마음대로 결정할 수 있는 힘인데, 독점적 지위가 강화되어서 경쟁이 제한되었다면 당연히 가격을 올리기가 수월할 겁니다. 경쟁이 약화된 반대의 상황도 마찬가지예요. 독점적 지위가 약해지면 충성도가 낮아지겠죠. 애초에 ㉡의 배경이 '가격 변화에 예민할 때'이기도 했고요. 그럼 충성도가 낮을 때를 의미하는 것이겠죠.

#선지 포인트 : 독점적 지위의 정의

③ ㉠은 시장 전체의 판매자 수가 증가하지 않는다는 의미이고, ㉡은 신규 판매자가 시장에 진입하기 어려워진다는 의미이다.

→ ㉠ 부분에서 판매자 수가 증가하지 않는다는 건 경쟁자 진입이 안 된다는 것인데 또 그건 아닙니다. 경쟁이 제한되는 것이지 경쟁자가 아예 유입되지 못하는 건 아니니깐요.

그래서 신규 판매자도 광고를 이용한다는 내용도 있었죠? 또 ㉠처럼 경쟁이 약화되면 경쟁이 늘어난다는 뜻이니 판매자가 시장에 진입하기 쉬워진다고 봐야겠어요.

**#선지 포인트 : 광고의 효과(화제 및 핵심 키워드에 대한 정보), 비교지점**

㉣ ㉠은 기존 판매자의 광고가 차별성을 알리는 데 성공하지 못한 결과로 나타나고, ㉡은 신규 판매자의 광고가 의도대로 성공한 결과로 나타난다.

→ 일단 광고가 의도대로 차별성을 알리고 성공을 했다면 그 판매자가 독점적 지위를 얻겠죠. ㉡은 신규 판매자가 광고를 통해 시장을 정상적으로 진입했다는 뜻이니까 광고가 성공한 게 맞겠습니다.

**#선지 포인트 : 독점적 지위의 정의**

㉤ ㉠은 광고로 인해 가격에 대한 구매자의 민감도가 약화될 때 발생하고, ㉢은 광고로 인해 판매자가 경쟁 상품의 가격을 고려할 필요가 감소될 때 발생한다.

→ ㉠은 맞죠? 독점적 지위가 강화되면서 구매자의 민감도가 낮아질 때 경쟁이 제한됩니다. 그런데 ㉢은 어떤가요? 경쟁 상품의 가격을 고려할 필요가 '증가할 때' 발생하겠죠. 가격 변화에 예민해질 때, 수요의 가격 탄력성이 증가할 때이니까요. 사실상 ㉠번 선지랑 같은 말을 다르게 물어볼 뿐입니다.

**#선지 포인트 : 광고의 효과(화제 및 핵심 키워드에 대한 정보), 비교지점**

8. 다음은 어느 기업의 광고 기획 초안이다. 윗글을 참고하여 초안을 분석한 학생의 반응으로 적절하지 않은 것은? [3점]

**정답 : ㉢**

- <보기> 활용 문제입니다. 광고 효과와 독점적 지위, 독점적 경쟁 시장과 같은 내용들이 어떻게 녹아 있는지 살펴봐야겠습니다.

**‘갑’ 기업의 광고 기획 초안**

- 대상: 새로 출시하는 여드름 억제 비누
- 기획 근거: 다수의 비누 판매 기업이 다양한 여드름 억제 비누를 판매 중이며, 우리 기업은 여드름 억제 비누 시장에 처음으로 진입하려는 상황이다. 우리 기업의 신제품은 새로운 성분이 함유되어 기존의 어떤 비누보다 여드름 억제 효과가 탁월하며, 국내에서 전량 생산할 계획이다.  
현재 여드름 억제 비누 시장을 선도하는 경쟁사인 ‘을’ 기업은 여드름 억제 비누로 이윤을 보고 있으며, 큰 비용을 들여 인기 드라마에 상품을 여러 차례 노출하는 전략으로 광고 중이다. 반면 우리 기업은 이번 광고로 제품에 대한 정보 검색을 많이 하는 소비 집단을 공략하고자 제품 정보를 강조하되, 광고 비용은 최소화하려 한다.
- 광고 개요: 새로운 성분의 여드름 억제 효과를 강조하고, 일반인 광고 모델들이 우리 제품의 여드름 억제 효과를 체험한 것을 진술하는 모습을 담은 TV 광고

- ‘갑’ 기업은 ‘을’ 기업이 독점적 지위를 갖고 있는 시장에 진입하려고 합니다. 독점적 지위를 가진 ‘을’ 기업은 광고비를 많이 사용해서 구매자의 추적을 유도하여 차별성을 강조하는 기업입니다. ‘갑’ 기업은 정보를 전달하려고 하고요. 어찌됐든 (나)에 따라 광고를 해서 경쟁을 유발해야겠네요. 이 정도만 간단히 생각하고 넘어가 봅시다.

㉠ 이 광고가 ‘갑’ 기업의 의도대로 성공한다면 ‘을’ 기업의 독점적 지위는 약화될 수 있겠어.

→ 네, <보기>를 보면서 했던 생각 그대로입니다.

**#선지 포인트 : 광고의 효과(속성)**

② 이 광고로 '갑' 기업의 여드름 억제 비누 생산이 확대된다면 이 비누를 생산하는 공장의 고용이나 투자가 증가할 수 있겠어.

→ (나)에 제시된 광고의 선순환 효과입니다. 너무 쉽네요.

#선지 포인트 : 광고의 선순환(속성)

③ 이 광고로 '갑' 기업이 단기적으로 이윤을 보게 된다면 여드름 억제 비누 시장 내의 판매자 간 경쟁은 장기적으로 약화될 수 있겠어.

→ '갑' 기업이 단기적으로 이윤을 보게 된다면, 결국 시장에 정상적으로 진입했다는 뜻입니다. 그럼 경쟁자가 생긴 것이니 당연히 경쟁은 계속되겠죠. 광고를 통해 시장에 진입하면 경쟁이 촉진되니까요. 그러니까 '갑' 기업이 성공적으로 진입해서 이익을 봤다면 더욱 촉진되겠죠?

#선지 포인트 : 광고의 효과(속성)

④ 이 광고로 '갑' 기업은 많은 비용을 들이는 방법보다는 정보를 전달하는 방법을 중심으로 차별성을 알리려는 것으로 볼 수 있겠어.

→ 네, <보기> 그대로입니다. 지문에서도 광고를 통해 정보를 전달해서 차별성을 강화한다고 했고요. 조금 아쉬운 선지이긴 합니다.

#선지 포인트 : <보기> 잘 읽기..?

⑤ 이 광고가 '갑' 기업의 신제품을 포함하여 여드름 억제 비누 수요의 가격 탄력성을 높인다면 '갑' 기업은 자사 제품의 가격을 높게 책정할 수 없겠어.

→ 역시나 (가)와 (나)의 연결고리를 잘 파악했는지 물어보는 선지입니다. 수요의 가격 탄력성을 높인다는 것은 결국 소비자들이 가격에 예민하게 반응하도록 만든다는 뜻이에요. 그럼 가격이 높을 때 수요가 쉽게 줄어들 테니 함부로 높게 책정할 수는 없겠죠.

#선지 포인트 : 지문 간 연결고리, (나)의 화제

9. 문맥상 ㉠와 바꿔 쓰기에 가장 적절한 것은?

정답 : ㉠

- ㉠ 반입(搬入)되므로
- ㉡ 삽입(挿入)되므로
- ㉢ 영입(迎入)되므로
- ㉣ 주입(注入)되므로
- ㉤ 투입(投入)되므로



[10~13] 2022.09 [10~13] 자유의지

#실전적 사고 과정

[10~13] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오. -2022.09

#1문단

인간의 본성에 관한 서로 다른 두 관점이 있다.

→ 비교지점 잡아야겠네.

종교적 인간관에 따르면, 인간에게는 물리적 실체인 몸 이외에 비물리적 실체인 영혼이 있다.

→ 그 중 하나가 종교적 인간관이구나. 몸이랑 영혼이랑 따로보고... 이거 동일론&이원론 냄새가 나는데... 이거랑 관련된 내용이 화제겠지?

영혼은 물리적 몸과 완전히 구별되며 인간의 결정의 원천이다.

→ 영혼이 중요한가보다. 한 번 더 재진술해주네.

반면 유물론적 인간관에 따르면, 인간은 물리적 몸에 지나지 않는다. 물리적 몸 이외에 영혼은 존재하지 않는다.

→ 유/물/론적 인간관이라 인간이 '물'리적 몸이라고 하나보다. 영혼의 유무가 비교지점이네.

따라서 인간의 결정은 단지 뇌에서 일어나는 신경 사건이다.

→ 그치. 유물론은 비물리적인 정신이 없다고 하니까.

이러한 두 관점 중 유물론적 인간관을 가정할 때, 인간은 자유롭게 선택할 수 있을까?

→ 화제가 '유물론적 인간관'으로 구체화되고 있구나.

즉 인간에게 자유의지가 있을까?

→ 자유롭게 선택 = 자유의지이구나. 유물론적 인간관을 중심으로 자유의지에 대해서 논하는 게 화제겠다.

가령 갑이 냉장고 문을 여니 딸기 우유와 초코 우유만 있다고 해 보자. 갑은 이것들 중 하나를 자유의지로 선택할 수 있을까?

→ 이걸 굳이 예시까지 들어가면서 재진술해준다고? 화제 무조건 잡아야지.

#2문단

이러한 질문과 관련하여 반자유의지 논증은 갑에게 자유의지가 없다고 결론 내린다.

→ 이름부터 반/자유의지 논증이네. 화제와 직결되는 논증이니까 무조건 이해해야겠다. 여기서 반자유의지 논증에 대해 설명하겠지. 서술의 초점 잡고 넘어가자.

우선 임의의 선택은 이전 사건들에 의해 선결정되거나 무작위로 일어난다.

→ 그렇구나.

여기서 무작위로 일어난다는 것은 선결정되지 않는다는 것을 의미한다.

→ 무작위 = 선결정 X이구나. 결국엔 선결정되거나 선결정되지 않거나를 말하는 거야.

이러한 전제하에 반자유의지 논증은 선결정 가정과 무작위 가정을 모두 고려한다.

→ 그렇구나.

#3문단

첫 번째로 임의의 선택이 그 이전 사건들에 의해 선결정된다고 가정해 보자.

→ 본격적으로 반자유의지를 설명하려나보다. 결국에는 자유의지가 없다는 게 핵심이지?

반자유의지 논증에서는 이 경우 우리에게 자유 의지가 없다고 결론 내린다.

→ 완전 친절하네... 화제랑 반자유의지 논증의 핵심 꼭 기억하자.

가령 갑의 딸기 우유 선택이 심지어 갑이 태어나기도 전에 선결정된 것이라면 갑이 자유의지로 그것을 선택한 것이라고 보기 어려울 것이다.

→ 선결정 가정의 예시네. 아무래도 미리 결정되어 있으면, 선/결정되어 있으면 스스로 선택했다고 보기 어렵겠지. 약간 결정론이나 운명론 느낌도 난다.

두 번째로 임의의 선택이 무작위로 일어난 것이라 가정해 보자.

→ 이번에는 선결정되지 않은 경우를 설명하네. 역시나 자유의지가 없다는 게 포인트일 거야.

반자유의지 논증에서는 이 경우에도 우리에게 자유의지가 없다고 결론내린다.

→ 재진술 좋네.

가령 갑의 딸기 우유 선택이 단지 갑의 뇌에서 무작위로 일어난 신경 사건이라고 한다면, 그것은 자유의지의 산물이라고 보기 어려울 것이다.

→ 그치... 말 그대로 무작위, 랜덤으로 일어난 거니까.

#### #4문단

그러나 이 논증에 관한 다양한 비판이 가능하다.

→ 이번엔 비판이구나. 자유의지가 있다고 비판할거야.

① 반자유의지 논증을 비판하는 한 입장에 따르면 반자유의지 논증의 선결정 가정을 고려할 때의 결론은 받아들여야 하지만, 무작위 가정을 고려할 때의 결론은 받아들일 필요가 없다.

→ 선결정 됐을 때는 자유의지가 없는 게 맞고, 선결정되지 않았을 때는 자유의지가 있다고 주장하는구나. 케이스 구분 잘해야지.

따라서 반자유의지 논증의 결론도 받아들일 필요가 없다고 주장한다.

→ 그렇지 자유의지가 있을 수 있으니까.

그 이유는 아래와 같다.

→ 뒤에서는 그 반박에 대해서 설명하겠네.

#### #5문단

임의의 선택이 나의 자유의지의 산물이 되기 위해서는 다음 두 가지 조건을 모두 충족해야 한다.

→ 어떤 조건일까?

첫째, 내가 그 선택의 주체여야 한다.

→ 음... 당연하지.

둘째, 나의 선택은 그 이전 사건들에 의해 선결정되지 않아야 한다.

→ 아 이게 중요하구나. 그래서 선결정 가정의 결론은 받아들이지 않는 거고.

그런데 어떤 선택이 그 이전 사건들에 의해 선결정되어 있다면, 이것은 자유의지를 위한 둘째 조건과 충돌한다.

→ 그렇지.

따라서 반자유의지 논증의 선결정 가정을 고려할 때의 결론인 우리에게 자유의지가 없다는 점을 받아들여야 한다.

→ 맞아. 그래서 반박하는 입장도 선결정되었을때 자유의지가 없다고 봤어.

물론 이러한 자유의지와 다른 의미를 지닌 자유의지가 있을 수 있다.

→ 다른 자유의지가 나오나 보다. 비교지점 잡아야지.

만약 '내가 자유롭게 선택했다'는 말이 단지 '내가 하고자 원했던 것을 했다'는 ㉠ 욕구 충족적 자유의지를 의미한다면, 나의 선택이 그이전 사건들에 의해 선결정되어 있든 그렇지 않든 그것은 내자유의지의 산물일 수 있다.

→ 하긴 선결정되어 있든 아니든 원하는 것만 하면 되니까.

그러나 이러한 자유의지는 ㉞ 여기서 염두에 두는 두 가지 조건을 모두 충족하는 자유의지와 다르다.

→ 당연하지. 선결정 조건을 만족하느냐 그렇지 않느냐의 차이가 있었어. 이게 핵심적인 비교지점이야.

#6문단

다음으로, 어떤 선택이 무작위로 일어난 것이라고 하더라도 그 선택의 주체는 나일 수 있다.

→ 그렇지. 가능하지.

유물론적 인간관에 따르면 '갑이 딸기 우유를 선택했다'는 것은 '선택 시점에 갑의 뇌에서 신경 사건이 발생했다'는 것을 의미한다.

→ 맞아. 인간은 물리적 몸이니까.

갑의 이러한 신경 사건이 이전 사건들에 의해 선결정되지 않은 것으로 가정해 보자.

→ 그럼 자유의지가 있다고 하겠지? 무작위 가정에서는 자유의지가 있을 수 있다고 반박하니까.

이러한 가정 아래에서도 갑은 그 선택의 주체일 수 있다.

→ 조건을 만족하는구나.

왜냐하면 이 가정은 선택 시점에 발생한 뇌의 신경 사건으로서 '갑이 딸기 우유를 선택했다'는 사실을 바꾸지 않기 때문이다.

→ 결국엔 선택의 주체라는 말이야.

결국 ㉞ 반자유의지 논증의 무작위 가정을 고려할 때의 결론은 받아들일 필요가 없다.

→ 무작위가 선결정되지 않은 상태이니 두 번째 조건은 만족하고, 선택의 주체가 될 수 있다는 점에서 첫 번째 조건도 만족해. 그러니까 자유의지가 있을 수 있다는 말이네.

10. 윗글에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

① 유물론적 인간관은 영혼의 존재를 인정하지 않는다.

→ 유물론적 인간관의 정의 그 자체네.

② 유물론적 인간관은 인간의 선택을 물리적 사건으로 본다.

→ 그렇지? 신경 사건이라고 했어.

③ 종교적 인간관은 인간이 물리적 실체로만 구성된다고 보지 않는다.

→ 비물리적인 영혼이 있었지. 유물론적 인간관과의 비교지점이기도 했어.

④ 종교적 인간관은 인간의 선택에서 비물리적 실체가 하는 역할을 인정한다.

→ 정신이 선택의 원천이라고 했어.

⑤ 반자유의지 논증은 임의의 선택이 선결정되지 않을 가능성을 고려하지 않는다.

→ 무작위 가정도 고려하는데?

11. ㉞, ㉟를 이해한 내용으로 적절한 것은?

① 어떤 선택을 원해서 한다면 그 선택을 한 사람에게 ㉞가 있을 수 없다.

→ 원해서 하기만 하면 욕구 충족적 자유의지는 있을 수 있지.

② 어떤 선택을 원해서 한다면 그 선택을 한 사람에게 ㉟가 있을 수 없다.

→ 원해서 해도 두 가지 조건만 만족하면 있을 수도 있는 거 아니야?

③ 어떤 선택이 선결정되어 있다면 그 선택을 한 사람에게  
 ㉠가 있을 수 없다.

→ 욕구 충족적 자유의지는 선결정이라 무관하게 성립할 수 있지.  
 ‘원해서 하는 것’이 중요했어.

④ 어떤 선택이 선결정되어 있다면 그 선택을 한 사람에게  
 ㉡가 있을 수 없다.

→ 그렇지. ㉡는 선결정되지 않아야 한다는 조건을 만족해야 하  
 니까. ㉠와의 비교지점이기도 했지.

⑤ 어떤 선택을 원해서 하고 그 선택이 선결정되어 있지  
 않다면 그 선택을 한 사람에게 ㉠와 ㉡ 중 어느 것도 있  
 을 수 없다.

→ 적어도 ㉠는 무조건 있겠지. 선결정 유무랑 무관하게 원해서  
 하기만 하면 되니까.

12. ㉢의 이유로 가장 적절한 것은?

① 비물리적 실체인 영혼은 존재하지 않기 때문이다.

→ 이게 무슨 상관이지?

② 어떤 선택은 무작위로 일어난 것이 아니기 때문이다.

→ 선결정되지 않았다는 게 포인트인데..?

③ 어떤 선택은 선결정되어 있지만 욕구 충족적 자유의지의  
 산물이기 때문이다.

→ 선결정되지 않은 게 핵심!

④ 반자유의지 논증의 선결정 가정을 고려할 때의 결론이  
 받아들여져야 하기 때문이다.

→ ㉢은 무작위 가정의 결론을 반대하는 거잖아...

⑤ 어떤 선택은 자유의지의 산물이 되기 위한 두 가지 조건을  
 모두 충족할 수 있기 때문이다.

→ 바로 답이네. 선결정되지 않았을 때(무작위) 선택의 주체라는  
 조건만 만족하면 자유의지가 있을 수 있다는 말이야.

13. 윗글의 ㉠에 입각하여 학생이 <보기>와 같은 탐구 활동을  
 한다고 할 때, [A]에 들어갈 내용으로 적절한 것은? [3점]

— < 보 기 > —

자유의지와 관련된 H의 가설과 실험을 보고, 반자유  
 의지 논증에 대해 논의해 보자.

· H의 가설

인간이 결정을 내릴 때 발생하는 신경 사건이 있기  
 전에 그가 어떤 선택을 할지 알게 해 주는 다른 신경  
 사건이 그의 뇌에서 매번 발생한다.

→ 선결정 가정을 뒷받침하는 가설이구나.

· H의 실험

피실험자의 왼손과 오른손에 각각 버튼 하나가 주어  
 진다. 피실험자는 두 버튼 중 어떤 버튼을 누를지 특정  
 시점에 결정한다. 그 결정의 시점과 그 이전에 발생하  
 는 뇌의 신경 사건을 동일한 피실험자에게서 100차례  
 관측한다.

○ 논의 :

① H의 가설이 실험 결과에 의해 입증된다면, 선결정 가정을  
 고려할 때의 결론을 거부해야 한다.

→ 입증된다면 선결정 가정을 긍정하겠지?

② H의 가설이 실험 결과에 의해 입증된다면, 무작위 가정은  
 참일 수밖에 없다.

→ 선결정 가정을 뒷받침하는 가설인데 무작위 가정이 무슨 상  
 관이야.

교정국어 : 기술 분석의 파급효과

③ H의 가설이 실험 결과에 의해 입증되지 않는다면, 선결정 가정은 참일 수밖에 없다.

→ 선결정 가정을 뒷받침하는 가설인데, 그게 입증되지 않는다면 선결정 가정이 틀렸다고 봐야겠지.

④ H의 가설이 실험 결과에 의해 입증되지 않는다면, 무작위 가정을 고려할 때의 결론을 받아들여야 하는 것은 아니다.

→ ㉠은 무작위 가정의 결론을 거부해. 선결정 가정이 맞든 틀리든 이러나 저러나 무작위 가정의 결론은 거부하겠지?

⑤ H의 가설의 실험 결과에 의한 입증 여부와 상관없이, 반자유의지 논증의 결론을 받아들여야 한다.

→ ㉠은 반자유의지 논증의 결론을 거부하는 게 핵심인데? 뭔가 이상해.

문장 단위 해설 - #1문단

인간의 본성에 관한 서로 다른 두 관점이 있다. 종교적 인간관에 따르면, 인간에게는 물리적 실체인 몸 이외에 비물리적 실체인 영혼이 있다. 영혼은 물리적 몸과 완전히 구별되며 인간의 결정의 원천이다. 반면 유물론적 인간관에 따르면, 인간은 물리적 몸에 지나지 않는다. 물리적 몸 이외에 영혼은 존재하지 않는다. 따라서 인간의 결정은 단지 뇌에서 일어나는 신경 사건이다. 이러한 두 관점 중 유물론적 인간관을 가정할 때, 인간은 자유롭게 선택할 수 있을까? 즉 인간에게 자유의지가 있을까? 가령 갑이 냉장고 문을 여니 딸기 우유와 초코 우유만 있다고 해 보자. 갑은 이것들 중 하나를 자유의지로 선택할 수 있을까?

인간의 정신에 대한 내용입니다. 그런데 중간에 '유물론적 인간관'을 가정했을 때의 '자유의지'가 있는지를 따지고 있다는 점을 파악하셔야 합니다. 화제가 구체화되는 지점이거든요. 심지어 마지막에는 물음의 형식으로 3번이나 화제를 제시해줍니다. 그럼 자연스럽게 유물론적 인간관, 자유의지라는 키워드가 머릿속에 화제와 함께 남아있어야 해요. 화제가 구체화되는 지점만 잘 잡으셨다면 쉽게 해결할 수 있는 문단입니다.

인간의 본성에 관한 서로 다른 두 관점이 있다.

인간의 본성에 대한 '서로 다른 두 관점'을 제시하겠다고 알려주는 문장입니다. 그럼 이 두 관점의 비교지점을 잡을 준비는 물론, 그 두 가지 관점이 화제와 연결된다는 점까지 파악하고 넘어가셔야겠죠?

종교적 인간관에 따르면, 인간에게는 물리적 실체인 몸 이외에 비물리적 실체인 영혼이 있다.

그 중 하나인 '종교적 인간관'이 제시됩니다. 또 인간의 육체와 영혼(정신)에 대한 내용이네요. 이 소재 자체가 '인문·예술 분야'의 특징으로 교과서에 실려 있기 때문에 익숙해지면 좋습니다. 아무튼 종교적 인간관은 몸과 영혼을 따로 보네요. 몸은 물리적이고 영혼은 비물리적이에요. 당연히 영혼은 눈으로 볼 수 있는 게 아니니까 비물리적이라고 주장하는 것이겠죠? 혹은 '종교'라는 것 자체 또한 비물리적인 신과 같은 것들을 다루니 단어 뜻기로 이해하셔도 좋겠습니다.

영혼은 물리적 몸과 완전히 구별되며 인간의 결정의 원천이다.

종교적 인간관의 핵심을 재진술하는 문장입니다. 영혼이 결정의 원천이라는 점에서 정신이나 이성과 비슷한 느낌이라는 점도 이해해주시면 되겠습니다.

반면 유물론적 인간관에 따르면, 인간은 물리적 몸에 지나지 않는다.

이번엔 '유물론적 인간관'에 대해 설명합니다. 애는 인간이 '물리적 몸'에 불과하다고 하네요. 그럼 이 관점에서는 영혼이 없다고 보겠네요. 영혼은 비물리적이니까요! 그래서 유/물/론적// 인간관인가 봅니다. '물질'이 '있는 것(유)'만을 중시하는 그런 관점인가봐요. 정의 체크하고 넘어갑시다.

물리적 몸 이외에 영혼은 존재하지 않는다.

너무 친절합니다. 영혼은 없다고 해요. 당연히 이 입장에 따르면 영혼은 없겠죠? 종교적 인간관과의 비교지점 잡고 넘어갑시다. '영혼의 존재'에 대해 둘의 입장이 나뉘고 있어요.

따라서 인간의 결정은 단지 뇌에서 일어나는 신경 사건이다.

유물론적 인간관의 속성이기도 하지만, 사실상 재진술이네요. 종교적 인간관은 비물리적인 영혼이 있다고 보았고, 그 영혼이 인간의 결정의 원천이라고 했잖아요. 그런데 유물론적 인간관은 인간은 물리적 몸에 불과하기 때문에 비물리적인 정신이 없다고 주장했어요. 그러니까 결정 또한 영혼이 담당하는 게 아니라, 뇌에서 일어나는 '신경 사건'에 불과한 겁니다. 결국에 인간의 본성은 '물리적 몸'이라는 것이네요.

이러한 두 관점 중 유물론적 인간관을 가정할 때, 인간은 자유롭게 선택할 수 있을까?

중요한 포인트가 두 개 있습니다. 일단 물음의 문장이 제시되었으니 화제를 잡아주어야겠죠. 그런데 그 화제가 '유물론적 인간관'으로 구체화되고 있습니다. 두 인간관 중 유물론적 인간관이 중요한 거예요. 그럼 이 물음 자체도 가볍게 이해할 수 있습니다. 유물론적 인간관에 따르면, 결정을 담당하는 인간의

‘영혼’이라는 개념은 없습니다. 그러니까 ‘결정’이라는 것 자체가 ‘신경 사건’에 불과하다고 본 것이죠. 그럼 뇌에서 일어나는 ‘신경 사건’ 따위가 ‘결정’이라면 인간은 ‘자유롭게’ 결정할 수 있는지를 물어보고 있는 겁니다. 뇌에서 일어나는 신경 사건은 우리가 관여하는 사건이 아니지 않나요? 자연적으로 뇌에서 일어나니까요. 그렇기 때문에 ‘결정’이라는 것 자체가 인간 자신과 무관하게 일어나니 이런 물음을 제시하는 것입니다. 그럼 화제는, ‘유물론적 인간관’을 가정할 때 ‘자유로운 결정’은 있는지에 대한 물음이고 뒤에는 그에 대한 대답이 제시되겠네요.

즉 인간에게 자유의지가 있을까?

라고 열심히 생각했더니 화제 자체를 재진술해서 깔끔하게 제시하고 있습니다. ‘자유롭게 결정’한다는 것을 ‘자유의지’라는 키워드로 정리해주고 있는 거예요. 그럼 화제는 ‘유물론적 인간관을 가정할 때, 자유의지가 있는가?’가 되겠습니다. 뒤에서는 이 부분에 대한 대답을 하는 이론들이 제시되겠죠. 화제 잡고 넘어갑시다.

가령 갑이 냉장고 문을 여니 딸기 우유와 초코 우유만 있다고 해 보자.

오잉... 끝인 줄 알았더니 이제는 또 예시까지 나오네요. 아마 자유의지와 관련된 내용이겠죠?

갑은 이것들 중 하나를 자유의지로 선택할 수 있을까?

과하게 친절합니다. 이렇게까지 해주어야 할 이유가 있을지 궁금하네요. 결국에는 인간의 자유의지가 있는지에 대한 내용을 재진술해주는 것이네요. 별 것 없습니다.

해설 Comment

이런 식으로 물음의 형식으로 된 문장을 연속적으로 제시하는 구성은 2022 예시 문항의 ‘동일론&이원론’ 지문에서도 사용되었습니다. 이런 단독 인문 지문의 모태가 되는 지문이니 꼭 후에 풀어보시길 바랍니다. 비슷한 형식이지만 난이도는 정말 어려운 지문이에요. 특히 이 부분처럼 물음의 형식으로 된 문장이 두 번 연속 등장하는데 그 포인트를 파악하는 게 쉽지 않습니다. 그러니 꼭 유의해서 공부해보시길 바랄게요. 상위권 분들은 바로 찾아서 연계로 공부하는 방법도 추천합니다.

#2문단

이러한 질문과 관련하여 반자유의지 논증은 갑에게 자유의지가 없다고 결론 내린다. 우선 임의의 선택은 이전 사건들에 의해 선결정되거나 무작위로 일어난다. 여기서 무작위로 일어난다는 것은 선결정되지 않는다는 것을 의미한다. 이러한 전제하에 반자유의지 논증은 선결정 가정과 무작위 가정을 모두 고려한다.

화제와 직결되는 ‘반자유의지 논증’이 제시됩니다. 그리고 이 논증은 ‘자유의지가 없다’라고 결론 내리네요. 그리고 그 논증과 관련된 두 가지 가정이 등장하는데, 두 가정이 상호 배타적인 관계라는 점은 실전에서도 파악해주는 것이 좋습니다. 그럼 뒤에서는 이 두 가지 가정을 통해, 반자유의지 논증이 어떻게 자유의지가 없다는 결론을 내리는지에 대한 설명이 등장하겠네요. 그럼 한 문장씩 봅시다.

이러한 질문과 관련하여 반자유의지 논증은 갑에게 자유의지가 없다고 결론 내린다.

문단 해설에서도 말했듯, 화제와 직결되는 ‘반자유의지 논증’이 제시됩니다. 애는 이름부터 알 수 있듯이 자유의지가 없다고 주장해요. 반/자유의지입니다. 그럼 어떻게 이런 결론을 내리는지 궁금해하면서 읽어야겠네요.

우선 임의의 선택은 이전 사건들에 의해 선결정되거나 무작위로 일어난다.

반자유의지 논증에 대한 설명이 구체화되고 있습니다. 우리의 결정(임의의 선택)은 ‘선/결정’되어 있거나, ‘무작위’로 발생한다고요. 말 그대로 우리의 자유의지, 자유로운 선택은 없다는 말입니다. 다른 사건에 의해 미리(선) 결정되어 있거나, 아무렇게나(무작위로) 일어난다고 하니까요.

여기서 무작위로 일어난다는 것은 선결정되지 않는다는 것을 의미한다.

앞의 내용을 보충해주는 문장입니다. ‘무작위 = 선결정 X’라고 하네요. 그럼 결국에 선결정 되어있거나, 그렇지 않거나(무작위)인데, 반자유의지 논증은 선결정 여부와 무관하게 어떤 경우에도 전부 자유의지가 없다고 주장하는 논증입니다. 결국에는 ‘자유 의지가 없다’는 핵심만 기억하고 이해하면 충분한 문장이네요.

이러한 전제하에 반자유의지 논증은 선결정 가정과 무작위 가정을 모두 고려한다.

네, 둘 다 고려해서 결국에는 어떠한 경우에도 자유의지가 없다는 입장이, 반/자유의지 논증인 것이죠? 핵심은 꼭 기억하고 넘어갑시다. 그럼 뒤에서는 이제 각 가정에 따라 자유의지가 없다고 주장하는 ‘반자유의지 논증’에 대한 설명이 또 구체적으로 등장하겠습니다.

### #3문단

첫 번째로 임의의 선택이 그 이전 사건들에 의해 선결정된다고 가정해 보자. 반자유의지 논증에서는 이 경우 우리에게 자유의지가 없다고 결론 내린다. <가령 갑의 딸기 우유 선택이 심지어 갑이 태어나기도 전에 선결정된 것이라면 갑이 자유의지로 그것을 선택한 것이라고 보기 어려울 것이다.> 두 번째로 임의의 선택이 무작위로 일어난 것이라 가정해 보자. 반자유의지 논증에서는 이 경우에도 우리에게 자유의지가 없다고 결론내린다. <가령 갑의 딸기 우유 선택이 단지 갑의 뇌에서 무작위로 일어난 신경 사건이라고 한다면, 그것은 자유의지의 산물이라고 보기 어려울 것이다.>

지문의 흐름도, 서술 방식도 굉장히 정직합니다. 심지어 내용도 쉬워요... 결론도 두괄식으로 모두 제시하고 있습니다. ‘자유의지가 없다’라는 포인트와 함께 각 가정의 예시도 가볍게 읽어주면 충분합니다. 한 문장씩 빠르게 볼게요.

첫 번째로 임의의 선택이 그 이전 사건들에 의해 선결정된다고 가정해 보자.

네, 반자유의지 논증에 대한 자세한 설명이 전개되는데 그 중 먼저 ‘선결정 가정’을 이야기합니다. 당연히 결론은 ‘자유의지가 없다’라는 것이겠죠? 서술의 초점 잡아주고 들어가봅시다!

반자유의지 논증에서는 이 경우 우리에게 자유의지가 없다고 결론 내린다.

라고 하기엔 지문이 너무 친절하네요... 자유의지가 없다는 포인트를 굳이 한 번 또 알려줍니다. 왜 자유의지가 없다고 주장할까요?

<가령 갑의 딸기 우유 선택이 심지어 갑이 태어나기도 전에 선결정된 것이라면 갑이 자유의지로 그것을 선택한 것이라고 보기 어려울 것이다.>

라고 하기엔 예시도 너무 쉽습니다. 말 그대로 내가 하는 어떤 결정이 미리 선/결정되어 있었다면, 당연히 그건 내가 선택한 결정이 아니게 되겠죠. 미리 정해져있던 결과였으니까요. 그래서 선/결정 가정에 따르면 자유의지가 없다고 주장합니다.

두 번째로 임의의 선택이 무작위로 일어난 것이라 가정해 보자.

네, 이번에는 '무작위 가정'에 대한 설명을 하고 있습니다. 역시나 이번에도 반자유의지 논증은 자유의지가 없다는 결론을 내리겠죠?

반자유의지 논증에서는 이 경우에도 우리에게 자유의지가 없다고 결론내린다.

네... 그렇다고 합니다... 반자유의지 논증의 핵심이죠? 너무 친절한 재진술 문장이네요.

<가령 갑의 딸기 우유 선택이 단지 갑의 뇌에서 무작위로 일어난 신경 사건이라고 한다면, 그것은 자유의지의 산물이라고 보기 어려울 것이다.>

네, 똑같습니다. 이해하는 방식도 예시도 똑같습니다. 그냥 무작위로 일어난 '신경 사건'이니까 당연히 내가 의지를 갖고 스스로 결정했다고 보기는 어렵겠죠. 그나마 분석적인 포인트를 찾아보자면 '신경 사건'이라는 키워드에 주목해서 '유물론적 인간관'을 전제했을 때 자유의지의 유무를 따지고 있다는 점입니다. 묻혀있던 화제를 잠시 떠올릴 수 있는 지점이에요. 실전이더라도 '신경 사건'이라는 키워드를 보고서는 유물론적 인간관을 한번 짚은 떠올려주어야 합니다.

**교정 Point 1.**  
Q. 이 문장을 화제와 연결해보자.  
→ '신경 사건' = '유물론적 인간관'

#4문단

그러나 이 논증에 관한 다양한 비판이 가능하다. 반자유의지 논증을 비판하는 한 입장에 따르면 반자유의지 논증의 선결정 가정을 고려할 때의 결론은 받아들여야 하지만, 무작위 가정을 고려할 때의 결론은 받아들일 필요가 없다. 따라서 반자유의지 논증의 결론도 받아들일 필요가 없다고 주장한다. 그 이유는 아래와 같다.

요즘 출제 경향과 결이 상당히 다른 문단입니다. 너무 친절해요. 앞에서 등장한 두 가정에 대한 결론 중 '선결정 가정'만 받아들이고 '무작위 가정'은 받아들이지 않는다고 합니다. 이 포인트만 쥐고, '자유의지가 있다'고 설명하겠죠? 그럼 뒤에서는 당연히 어떻게 반자유의지 논증을 비판하는지에 대한 구체적인 설명이 등장하겠습니다.

그러나 이 논증에 관한 다양한 비판이 가능하다.

반자유의지 논증에 대한 비판이 소개되겠습니다. 그럼 이 비판의 핵심은 '자유의지가 있다'이겠죠? 어떻게 반자유의지 논증을 반대하는지를 중심으로 생각해아겠습니다.

반자유의지 논증을 비판하는 한 입장에 따르면 반자유의지 논증의 선결정 가정을 고려할 때의 결론은 받아들여야 하지만, 무작위 가정을 고려할 때의 결론은 받아들일 필요가 없다.

여기가 핵심입니다. 반자유의지 논증을 비판하는 애들도, '선결정'이 되어있을 경우에는 자유의지가 없다는 걸 인정합니다. 다만, '무작위 가정'일 때는 자유의지가 있다고 생각하는 것이죠. 그럼 이 문장을 다시 이해할 수 있습니다. 무작위의 정의 기억하시나요? 네, 선결정되지 않았을 경우였어요. 즉, '선결정되지 않았을 경우'에는 자유의지가 있을 수 있다고 주장하는 겁니다.

**교정 Point 2.**  
Q. '무작위'의 정의를 바탕으로 이 문장을 이해해보자.  
→ 선결정되지 않았다면 자유의지가 있을 수 있음

그 이유는 아래와 같다.

네, 그렇다고 합니다. 뒤에서는 구체적인 설명이 제시되겠죠. 왜 선결정되지 않았을 때는 자유의지가 있을 수 있는지가 핵심입니다. 이 포인트도 꼭 기억하고 다음 문단의 서술의 초점까지 잡고 넘어갑시다.

**해설 Comment**

최근의 출제 기조와 너무 다른 문단입니다. 최근에는 이런 연결고리 문단이 없는데 왜 이런 문단을 넣었는지 조금 의문이긴 합니다. 6월 모의고사에서 인과 지문의 흐름을 불친절하게 준 탓인지, 예시 문항의 동일론&이원론 지문을 너무 의식한 것인지 정확히는 모르겠지만, 하나만 기억합니다. 최근에는 이런 식으로 지문의 흐름을 천천히 인지할 수 있도록 도와주는 문단도 잘 없습니다. 원래라면 5, 6문단에 녹아 있어야 할 내용이에요. 이런 문단이 없어도 스스로 사고할 수 있도록 하는 것이 최선입니다. 쉽다고 가볍게 넘기지 말고 꼭 어렵게 공부하시길 바랄게요!

**#5문단**

임의의 선택이 나의 **자유의지**의 산물이 되기 위해서는 다음 두 가지 조건을 모두 충족해야 한다. 첫째, 내가 그 선택의 주체여야 한다. 둘째, 나의 선택은 그 이전 사건들에 의해 **선결정되지 않아야 한다**. 그런데 어떤 선택이 그 이전 사건들에 의해 선결정되어 있다면, 이것은 자유의지를 위한 둘째 조건과 충돌한다. 따라서 반자유의지 논증의 선결정 가정을 고려할 때의 결론인 우리에게 자유의지가 없다는 점을 받아들여야 한다. 물론 이러한 자유의지와 다른 의미를 지닌 자유의지가 있을 수 있다. 만약 '내가 자유롭게 선택했다'는 말이 단지 '내가 하고자 원했던 것을 했다'는 **육구 충족적 자유의지**를 의미한다면, 나의 선택이 그 이전 사건들에 의해 선결정되어 있든 그렇지 않든 그것은 내 자유의지의 산물일 수 있다. 그러나 이러한 자유의지는 여기서 염두에 두는 두 가지 조건을 모두 충족하는 자유의지와 다르다.

반자유의지 논증에 반대하는 입장에 대해 구체적으로 설명하고 있습니다. 여기서는 선결정 가정의 결론은 인정해야 한다는 내용이 등장하는데, 조금 어려운 포인트는 '육구 충족적 자유의지'와 '두 가지 조건을 모두 충족하는 자유의지'의 차이점을 바로 파악하는 지점입니다. 만약 '선결정 조건'의 만족 여부에 따라 두 자유의지가 나뉜다는 점을 파악했다면 정말 잘 읽으신 겁니다. 결국에는 비교지점을 물어보는 지점이기 때문에 실전에서도 충분히 할 수 있는 사고입니다. 그럼 한 문장씩 읽으면서 이해해봅시다.

임의의 선택이 나의 **자유의지**의 산물이 되기 위해서는 다음 두 가지 조건을 모두 충족해야 한다.

반자유의지 논증을 반박하는 입장에서 제시하는 자유의지의 속성에 대해 언급합니다. 반자유의지 논증을 비판하는 입장에 대해, 구체적으로 설명하고자 합니다. 애네들의 핵심은 선결정 가정은 인정, 무작위 가정은 부정이었죠? 그러면서 자유의지가 있다고 주장하는 입장입니다. 이 부분을 계속 떠올리면서 읽어주세요야 합니다.

첫째, 내가 그 선택의 주체여야 한다.

자유의지의 첫 번째 속성인데, 너무 당연하네요. 네... 내가 스스로 선택해야 자유의지가 있다고 말할 수 있겠죠?

애초에 ‘자유의지’라는 키워드가 ‘자유롭게 선택’할 수 있는지와 같은 맥락에서 등장한 개념이니까요. 1문단에서 물음의 문장을 연결하면서 화제 잡던 것 기억하시죠? 실전이라면 가볍게 납득하고 넘어갈 수 있는 포인트입니다.

둘째, 나의 선택은 그 이전 사건들에 의해 선결정되지 않아야 한다.

실전이든 분석할 때든 여기에 주목해주셔야 합니다. 자유의지가 있으려면 나의 선택이 ‘선결정되지 않아야 한다’고 합니다. 즉, 나의 결정이 ‘선결정’되어 있던 경우라면 그건 자유의지가 없다는 뜻이죠. 그래서 선결정 가정에서는 반자유의지 논증의 입장을 받아들이는 것이고요.

그런데 어떤 선택이 그 이전 사건들에 의해 선결정되어 있다면, 이것은 자유의지를 위한 둘째 조건과 충돌한다.

네, 역시나 여기서도 두 번째 조건에 초점을 맞추고 구체적으로 설명합니다. 반자유의지 논증에 반대하는 입장에 대해 구체적으로 설명하고 있죠? 선결정 가정의 경우는 반자유의지 논증의 결론을 받아들입니다. 자유의지가 없다는 데에 동의한다는 거예요.

따라서 반자유의지 논증의 선결정 가정을 고려할 때의 결론인 우리에게 자유의지가 없다는 점을 받아들여야 한다.

이걸 또 재진술해주고 있는데요. 이런 문장은 없어도 스스로 생각할 줄 알아야겠죠? 선결정 가정의 경우에는 반자유의지 논증을 받아들입니다. 자유의지가 없다고 해요! 다만 예네는 선결정되어 있지 않을 때 즉, 무작위 가정의 경우에만 그 결론을 반대합니다.

물론 이러한 자유의지와 다른 의미를 지닌 자유의지가 있을 수 있다.

앞에서 봤던, 두 가지 조건을 만족하는 자유의지와 또 다른 자유의지가 있다고 합니다. 두 자유의지의 비교지점을 잡아줘야겠죠? 어떻게 다른지 꼭 파악해줍시다. 아마 앞에서 본 두 가지 조건이 포인트일 것 같긴 합니다. 키워드의 속성은 비교지점으로 자주 이어지니까요!

만약 ‘내가 자유롭게 선택했다’는 말이 단지 ‘내가 하고자 원했던 것을 했다’는 욕구 충족적 자유의지를 의미한다면, 나의 선택이 그 이전 사건들에 의해 선결정되어 있든 그렇지 않든 그것은 내 자유의지의 산물일 수 있다.

우리가 봤던 자유의지와 다른 ‘욕구 충족적 자유의지’라는 개념이 등장합니다. 여기서의 ‘자유의지’는 단순히 원하던 바를 충족했다는, 욕구//충족적//자유의지라고 합니다. 그럼 당연히 선결정되어 있어도 욕구 충족만 된다면 자유의지로 볼 수 있겠죠. 그래서 앞에서 본 자유의지와 다르다고 하는 것이네요. 욕구 충족만 되면 다 해결되니까요! 그러니까 선결정 되든 말든 상관이 없는 거예요.

그러나 이러한 자유의지는 여기서 염두에 두는 두 가지 조건을 모두 충족하는 자유의지와 다르다.

당연히 다르죠? 우리가 읽은 자유의지는 ‘선결정 조건’을 만족해야 합니다. 그러니까 나의 선택이 ‘선결정’되어있으면 자유의지로 볼 수 없는 거예요. 반면 욕구 충족적 자유의지는 어땠나요? 선결정 유무와 관계없이 내 선택으로 욕구만 충족하면 되는 겁니다. 둘의 차이점이 ‘선결정 조건’에 있습니다. 이 비교지점 파악할 수 있겠죠? 이 정도는 실전에서도 가능한 사고입니다. 그렇게 해야 이 둘을 비교하는 문제를 쉽게 풀 수가 있어요.

**교정 Point 3.**

Q. 두 자유의지의 비교지점(차이점)을 잡아보자.

→ 선결정 조건 충족 여부

#6문단

다음으로, 어떤 선택이 무작위로 일어난 것이라고 하더라도 그 선택의 주체는 나일 수 있다. <유물론적 인간관에 따르면 '갑이 딸기 우유를 선택했다'는 것은 '선택 시점에 갑의 뇌에서 신경 사건이 발생했다'는 것을 의미한다.> 갑의 이러한 신경 사건이 이전 사건들에 의해 선결정되지 않은 것으로 가정해 보자. 이러한 가정 아래에서도 갑은 그 선택의 주체일 수 있다. 왜냐하면 이 가정은 선택 시점에 발생한 뇌의 신경 사건으로서 '갑이 딸기 우유를 선택했다'는 사실을 바꾸지 않기 때문이다. 결국 반자유의지 논증의 무작위 가정을 고려할 때의 결론은 받아들일 필요가 없다.

이번엔 무작위 가정에 대해 비판합니다. 무작위 가정, 즉 선결정되어 있지 않을 때는 자유의지가 있다고 주장하는 것이죠? 이 포인트만 잘 쥐고 이해하면 충분합니다. 그럼 하나씩 봅시다!

다음으로, 어떤 선택이 무작위로 일어난 것이라고 하더라도 그 선택의 주체는 나일 수 있다.

서술의 초점을 잡아주셔야 합니다. 무작위 가정에 대해 반박하겠다는 점을 파악하셔야 해요. 무작위로 일어났을 때는 자유의지가 있을 수 있다고 하는 겁니다. 그런데 딱 보면 은근히 헷갈리는 지점이 있습니다. 분명히 자유의지의 조건은 두 가지였는데 어떻게 '선택의 주체'일 수 있다는 것만 보고 자유의지가 있다는 주장으로 이을 수 있을까요?

이 부분을 헷갈린다면 지문 분석이 2% 부족한 상태입니다. '무작위'라는 상황 자체가, '선결정되지 않음'입니다. 그러니까 선결정되지 않아야 한다는 조건 자체는 만족하고 들어가는 거죠. 그렇기 때문에 '선택의 주체'라는 조건에 대해서만 언급하는 겁니다.

교정 Point 4.

Q. 이 문장을 '자유의지가 있을 수 있다'로 바꿔서 이해할 수 있는 이유는 무엇인가?

→ 무작위 = 선결정 X이니 선결정되지 않았다는 말을 전제함

<유물론적 인간관에 따르면 '갑이 딸기 우유를 선택했다'는 것은 '선택 시점에 갑의 뇌에서 신경 사건이 발생했다'는 것을 의미한다.>

화제를 상기시켜주는 문장입니다. 애초에 지금 자유의지가 있냐 없냐를 따지는 건, '유물론적 인간관'을 전제할 때입니다. 그 화제를 놓치면 안 돼요.

갑의 이러한 신경 사건이 이전 사건들에 의해 선결정되지 않은 것으로 가정해 보자.

'선결정되지 않은 것으로 가정'한다는 말이 곧 '무작위 가정'이라는 점 정도는 다들 아시겠죠? 이제 이 무작위 가정의 결론은 받아들이지 않으니, 이 때는 자유의지가 있다는 내용이 등장하겠습니다. 반박 포인트 잡고 읽으셔야 해요.

이러한 가정 아래에서도 갑은 그 선택의 주체일 수 있다.

자유의지가 있을 수 있다는 말입니다. 왜 그런지는 앞에서 이해했죠? 무작위 가정 자체가 선결정되지 않아야 한다는 조건을 만족하기 때문이에요. '무작위 = 선결정 X'이니까요!

왜냐하면 이 가정은 선택 시점에 발생한 뇌의 신경 사건으로서 '갑이 딸기 우유를 선택했다'는 사실을 바꾸지 않기 때문이다.

똑같은 말을 반복하고 있습니다. 결국에는 선결정되지 않았다는 그 무작위 가정은, 선택의 주체라는 조건을 여전히 만족시키기 때문이에요. 그러니까 무작위 상황에 놓여있더라도, 인간은 선택의 주체일 수 있고, 선결정되지 않은 상황에서 선택하는 것이니 '자유의지'가 있다고 주장합니다.

결국 반자유의지 논증의 무작위 가정을 고려할 때의 결론은 받아들일 필요가 없다.

실전이라면 앞 문장을 정확히 이해하지 못해도 이 문장만 잘 읽어도 됩니다. 결국에는 무작위 가정의 결론은 받아들이지 않고, 선결정 가정에 따른 결론만 인정한다는 핵심을 재진술해주는 문장이네요. 선결정되어 있으면 자유의지가 없는 것이고, 무작위일 경우에는 자유의지가 있을 수 있다고 합니다. 무작위일 땐 두 가지 조건을 모두 만족했기 때문입니다.

#지문 총평

5, 6문단을 제외하고는 너무 쉽습니다. 그마저도 그렇게 어려운 수준은 아니에요. 그렇기 때문에 재진술이 없는 상태에서 읽어도 충분히 지문을 이해할 수 있는 것을 목표로 공부하셔야 합니다. 실전에서도 사실상 지문 구성이 너무 친절하기 때문에 문장 단위 해설에서 말한 포인트들을 모두 떠올릴 수 있어요. 비슷한 서술 방식의 어려운 지문을 체험하고 싶다면 2022 예시 문항의 동일론&이원론, 20.09 점유·소유 지문을 같이 풀어도 좋습니다. 특히 점유·소유 지문에서, '간접 점유에 의한 점유 인도'로 내용이 구체화되고 그 속에서 다시 점유개정과 반환청구권 양도로 나뉘는 지점이, 이 지문에서 선결정 가정의 결론은 인정하고 무작위 가정의 결론은 인정하지 않는 흐름과 비슷해요. 혹은 22.06 과정 이론 (가) 지문에서, 인과적 과정과 인과적 과정이 아닌 과정을 나누는 흐름도 굉장히 비슷합니다. 하나의 포인트로 상반된 두 케이스를 나누어 이해해야 하거든요. 공부하실 때 같이 보시면 충분히 도움되실 거예요.

10. 윗글에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

정답 : ⑤

- 내용 일치 문제입니다. 화제는 물론 유물론적 인간관과 종교적 인간관의 비교지점부터, 반자유의지 논증과 그에 대한 반박이 있었죠? 화제와 더불어 굵직한 비교지점들을 머릿속에 넣은 상태로 읽어봅시다.

① 유물론적 인간관은 영혼의 존재를 인정하지 않는다.

→ 유물론적 인간관의 정의이자, 비교지점을 물어보는 선지입니다. 인간은 물리적 몸에 불과하기 때문에 비물리적인 영혼은 없다고 주장하죠?

#선지 포인트 : 유물론적 인간관의 정의, 비교지점

② 유물론적 인간관은 인간의 선택을 물리적 사건으로 본다.

→ 화제와 관련된 유물론적 인간관의 내용을 물어봅니다. 애네는 선택의 근원인 정신이 없다고 본 대신 인간의 선택을 '신경 사건'으로 설명합니다.

#선지 포인트 : 유물론적 인간관의 속성, 재진술 이해하기

③ 종교적 인간관은 인간이 물리적 실체로만 구성된다고 보지 않는다.

→ 종교적 인간관의 정의를 물어보는 선지입니다. 애네는 비물리적인 정신을 인정했죠? 유물론적 인간관과의 비교지점이기도 했습니다.

#선지 포인트 : 종교적 인간관의 정의, 비교지점

④ 종교적 인간관은 인간의 선택에서 비물리적 실체가 하는 역할을 인정한다.

→ ③번 선지랑 같은 포인트를 물어봅니다. 종교적 인간관은 '정신'이 있다고 보았죠? '비물리적 실체'가 정신을 뜻한다는 점을 파악한다면 쉽게 지을 수 있습니다.

#선지 포인트 : 종교적 인간관의 정의, 비교지점

⑤ 반자유의지 논증은 임의의 선택이 선결정되지 않을 가능성을 고려하지 않는다.

→ 반자유의지 논증의 핵심을 물어봅니다. '선결정되지 않을 가능성'을 무작위 가정으로 파악한다면 쉽게 지을 수 있는 선지입니다. 무작위가 곧 선결정되지 않는 경우였잖아요.

#선지 포인트 : 무작위의 정의, 문장 붙여 읽기

11. ㉠, ㉡를 이해한 내용으로 적절한 것은?

정답 : ④

㉠ 욕구 충족적 자유의지

㉡ 여기서 염두에 두는 두 가지 조건을 모두 충족하는 자유의지

- 두 자유의지 간의 비교지점을 묻는 문제입니다. 둘의 핵심적인 차이는, '선결정 조건'을 만족해야 하느냐, 그렇지 않느냐였어요. 이 포인트만 기억하고 선지 판단해봅시다.

① 어떤 선택을 원해서 한다면 그 선택을 한 사람에게 ㉠가 있을 수 없다.

→ 어떤 선택을 원해서 하는 것은, 욕구 충족적 자유의지에 따라 했다는 말 그 자체입니다. '내가 하고자 원했던 것을 했다'라는 말이 욕구 충족적 자유의지의 정의이니깐요.

② 어떤 선택을 원해서 한다면 그 선택을 한 사람에게 ㉡가 있을 수 없다.

→ 어떤 선택을 원해서 한 것은 내가 '선택의 주체'라는 말로 이해할 수 있습니다. 여기에 '선결정 조건'까지 만족한다면 충분히 자유의지가 있을 수 있습니다.

③ 어떤 선택이 선결정되어 있다면 그 선택을 한 사람에게 ㉠가 있을 수 없다.

→ 욕구 충족적 자유의지는 선결정 조건과 무관하죠? 이걸 일반적인 자유의지와 비교지점으로 잡기도 했습니다.

④ 어떤 선택이 선결정되어 있다면 그 선택을 한 사람에게 ㉡가 있을 수 없다.

→ 정답입니다. 선결정 조건을 만족하지 않는다면, 일반적인 자유의지는 있을 수 없어요. 선택의 주체이면서 선결정되지 않은 선택이어야만 자유의지가 성립합니다.

⑤ 어떤 선택을 원해서 하고 그 선택이 선결정되어 있지 않다면 그 선택을 한 사람에게 ㉠와 ㉡ 중 어느 것도 있을 수 없다.

→ 선택의 주체이면서 그 선택이 선결정되어 있지 않다면 ㉠는 물론 ㉡도 있을 수 있습니다.

12. ㉡의 이유로 가장 적절한 것은?

정답 : ㉡

㉡ 반자유의지 논증의 무작위 가정을 고려할 때의 결론은 받아들일 필요가 없다.

- 무작위 가정에서는 선결정되어 있지 않다는 조건을 만족하면서 선택의 주체이기도 할 수 있기 때문이죠. 결국에는 자유의지의 두 가지 조건을 무작위 가정과 연결하면서 이해했는지를 묻는 문제입니다.

㉠ 비물리적 실체인 영혼은 존재하지 않기 때문이다.

→ 이건 유물론적 인간관의 포인트입니다. ㉡과는 전혀 무관하죠?

㉡ 어떤 선택은 무작위로 일어난 것이 아니기 때문이다.

→ 무작위로 일어난 것이 아니라는 말은, 결국 선결정되어 있다는 말입니다. 그런데 이 자체만으로 반자유의지 논증을 부정할 수는 없죠? 중요한 건, 무작위 가정에서는 선택의 주체이면서 선결정되지 않은 선택이라는 그 조건을 만족할 수 있다는 점입니다.

㉢ 어떤 선택은 선결정되어 있지만 욕구 충족적 자유의지의 산물이기 때문이다.

→ 무작위 가정의 결론을 거부하는 핵심은 '선결정되지 않았을 때' 자유의지가 있을 수 있다는 점입니다. 선결정되어 있을 때는 애초에 자유의지가 없다는 걸 인정해요. 영똥한 소리를 하고 있습니다. 그리고 욕구 충족적 자유의지의 산물인 것도 핵심과는 동떨어진 내용입니다. 언뜻보면 헷갈리지만, ㉡의 포인트만 잘 잡았다면 쉽게 지을 수 있는 선지입니다.

㉣ 반자유의지 논증의 선결정 가정을 고려할 때의 결론이 받아들여져야 하기 때문이다.

→ 선결정 가정의 고려할 때의 결론이 받아들여져야 한다는 것과 무작위 가정을 거부하고 자유의지가 있을 수 있다는 주장은 별개입니다. 중요한 건, 선결정되어 있지 않다는 조건을 만족한다는 점이니깐요! 선결정된 경우는 당연히 그 조건을 만족하지 않으니 자유의지가 없다는 결론을 받아들여야 합니다.

⑤ 어떤 선택은 자유의지의 산물이 되기 위한 두 가지 조건을 모두 충족할 수 있기 때문이다.

→ 정답입니다. 선결정되어 있지 않을 때는 선택의 주체라는 조건만 만족하면 자연스럽게 자유의지의 두 가지 조건을 모두 만족하게 됩니다. 그런 맥락에서 무작위 가정의 결론을 거부하는 것이죠. 선택의 주체라는 조건만 만족하면 자유의지를 가질 수 있으니까요!

13. 윗글의 ㉠에 입각하여 학생이 <보기>와 같은 탐구 활동을 한다고 할 때, [A]에 들어갈 내용으로 적절할 것은? [3점]

정답 : ④

㉠ 반자유의지 논증을 비판하는 한 입장

- 반자유의지 논증을 반대하는 입장의 포인트를 기억하셔야 합니다. 선결정 가정에 따른 결론은 인정하고, 무작위 가정에 따른 결론은 인정하지 않습니다. 이와 관련된 자유의지의 두 가지 조건도 있었죠? 그것도 떠올려주면 좋겠습니다.

— <보 기> —

자유의지와 관련된 H의 가설과 실험을 보고, 반자유의지 논증에 대해 논의해 보자.

· H의 가설

인간이 결정을 내릴 때 발생하는 신경 사건이 있기 전에 그가 어떤 선택을 할지 알게 해 주는 다른 신경 사건이 그의 뇌에서 매번 발생한다.

· H의 실험

피실험자의 왼손과 오른손에 각각 버튼 하나가 주어진다. 피실험자는 두 버튼 중 어떤 버튼을 누를지 특정 시점에 결정한다. 그 결정의 시점과 그 이전에 발생하는 뇌의 신경 사건을 동일한 피실험자에게서 100차례 관측한다.

○ 논의 : [A]

- 가장 중요한 건, H의 가설이 선결정 가정을 지지한다는 점입니다. 어떤 선택을 '미리 알려주는' 신경 사건이 매번 발생한다는 말은, 결국 내 선택이 선결정되어 있다는 말이니깐요. 또 '신경 사건'이라는 키워드를 보고 유물론적 인간관을 떠올린다면 더욱 좋겠죠. 물론 화제 자체가 '유물론을 가정했을 때'이기 때문에 당연한 내용인긴 합니다. 그리고 반자유의지

논증을 반박하는 입장도 선결정 가정에 따른 결론은 인정합니다. 그러니까 이 가설이 입증된다면, 선결정된 경우에는 자유의지가 없다는 점에 동의한다는 뜻이에요.

① H의 가설이 실험 결과에 의해 입증된다면, 선결정 가정을 고려할 때의 결론을 거부해야 한다.

→ H의 가설은 선결정 가정을 지지합니다. 그럼 H의 가설이 입증된다면 ㉠도 선결정 가정을 받아들일겠죠.

② H의 가설이 실험 결과에 의해 입증된다면, 무작위 가정은 참일 수밖에 없다.

→ ㉠은 무작위 가정이 아니라 선결정 가정에 따른 결론에 동의하죠. 무작위 가정은 거부합니다. 애초에 H의 가설이 선결정 가정을 지지하기도 하고요.

③ H의 가설이 실험 결과에 의해 입증되지 않는다면, 선결정 가정은 참일 수밖에 없다.

→ 가설이 입증되어야 선결정 가정을 참으로 판단하겠죠?

④ H의 가설이 실험 결과에 의해 입증되지 않는다면, 무작위 가정을 고려할 때의 결론을 받아들여야 하는 것은 아니다.

→ 선결정 가정이 틀렸다고 해서 무작위 가정의 결론을 받아들이지는 않을 겁니다. 어쨌든 ㉠은 반자유의지 논증 중, 선결정 가정에 따른 결론만 인정하고 무작위 가정에 따른 결론은 거부하니까요.

⑤ H의 가설의 실험 결과에 의한 입증 여부와 상관없이, 반자유의지 논증의 결론을 받아들여야 한다.

→ 선결정 가정이 틀렸다는 게 입증된다면 굳이 그 입장을 받아들이지는 않겠죠. 무작위 가정에 따라 자유의지가 없다는 주장은 ㉠이 반대합니다. 심지어 ㉠은 결과적으로 자유의지가 있을 수 있다고 주장하는데, 반자유의지 논증은 두 가지 가정을 바탕으로 아예 자유의지 자체가 없다고 주장하죠? 그러니까 반자유의지 논증의 결론을 받아들이지는 않겠습니다.

[14~17] 2022.09 [14~17] 메타버스

#실전적 사고 과정

[14~17] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오. -2022.09

#1문단

‘메타버스(metaverse)’는 ‘초월’이라는 의미의 ‘메타(meta)’와 ‘세계’를 뜻하는 ‘유니버스(universe)’의 합성어로, 현실 세계와 가상 공간이 적극적으로 상호 작용하는 공간을 의미한다.

→ 메타버스의 정의구나. 이 기술의 원리를 이해하는 게 화제겠네.

감각 전달 장치는 메타버스 속에서 사용자를 대신하는 아바타가 보고 만지는 것으로 설정된 감각을 사용자에게 전달하는 장치이다.

→ 메타버스 기술의 구성 요소로 감각 전달 장치가 있네. 말 그대로 감각을 전달하는 거야. 정의 체크하자.

사용자는 이를 통하여 가상 공간을 현실감 있게 체험하면서 메타버스에 몰입하게 된다.

→ 그렇겠지?

#2문단

시각을 전달하는 장치인 HMD\*는 사용자의 양쪽 눈에 가상 공간을 표현하는, 시차\*가 있는 영상을 전달한다.

→ 감각 전달 장치에 대해서 구체적으로 설명하는구나. HMD는 시각을 전달하는 거고, 서술의 초점을 감각 전달 장치로 잡아야겠다.

전달된 영상을 뇌에서 조합하는 과정에서 사용자는 공간과 물체의 입체감을 느낄 수 있다.

→ 메타버스를 구현한다는 소리네.

가상 공간에서 물체를 접촉하는 것처럼 사용자의 손에 감각 반응을 직접 전달하는 장치로는 가상 현실 장갑이 있다.

→ 가상 현실 장갑은 촉각을 전달하는 장치구나. 정의 체크!

가상 현실 장갑은 가상 공간에서 아바타가 만지는 가상 물체의 크기, 형태, 온도 등을 사용자가 느낄 수 있도록 설계되어 있다.

→ 결국은 감각을 전달한다는 거잖아.

이외에도 가상 현실 장갑은 사용자의 손가락 및 팔의 움직임에 따라 아바타를 움직이게 할 수 있다.

→ 음... 가상 현실 장갑의 속성이네. 체크하고 넘어가야지.

#3문단

한편 사용자의 움직임을 아바타에게 전달하는 공간 이동 장치를 이용하면, 사용자는 몰입도 높은 메타버스 체험을 할 수 있다.

→ 메타버스 기술의 다른 구성 요소이네. 공간 이동 장치 체크하고 넘어가자.

공간 이동 장치인 가상 현실 트레드밀은 일정한 공간에 설치되어 360도 방향으로 사용자의 이동이 가능하도록 바닥의 움직임을 지원한다.

→ 공간 이동 장치랑 가상 현실 트레드밀을 같은 군집으로 묶어줘야겠다.

#4문단

가상 현실 트레드밀과 함께 사용되는 모션 트래킹 시스템은 사용자의 동작에 따라 아바타가 동일하게 움직일 수 있도록 동기화하는 시스템으로, 동작 추적 센서, 관성 측정 센서, 압력 센서 등으로 구성된다.

→ 이번엔 가상 현실 트레드밀이랑 관련된 모션 트래킹 시스템이 제시되네. 그리고 또 이 시스템의 구성 요소가 있구나. 재네들을 중심으로 이해해야지. 이 시스템은 ‘동작’을 구현하는 게 포인트구나.

동작 추적 센서는 사용자의 동작을 파악하며, 관성 측정 센서는 사용자의 이동 속도 변화율 및 회전 속도를 측정한다.

→ 각각의 정의 체크해야지. 전부 사용자의 동작이랑 관련이 있네.

압력 센서는 서로 다른 물체 간에 작용하는 압력을 측정한다.

→ 이번엔 압력 센서의 정의구나.

만약 바닥에 압력 센서가 부착된 신발을 사용자가 신고 뛰면, 압력 센서는 지면과 발바닥 사이의 압력을 감지하여 사용자가 뛰는 힘을 파악할 수 있다.

→ 역시나 사용자의 동작과 관련돼있네.

모션 트래킹 시스템이 사용자의 동작 정보를 컴퓨터에 전달하면, 컴퓨터는 사용자가 움직이는 방향과 속도에 ④ 맞춰 트레드밀의 바닥을 제어한다.

→ 그렇구나. 사용자의 동작을 제어하는구나.

이와 같이 사용자의 이동 동작에 따라 트레드밀의 움직임이 변경되기도 하지만, 아바타가 존재하는 가상 공간의 환경 변화에 따라 트레드밀 바닥의 진행 속도 및 방향, 기울기 등이 변경되기도 한다.

→ 결국엔 메타버스를 구현한다는 소리네.

또한 사용자의 움직임이나 트레드밀의 작동 변화에 따라 HMD에 표시되는 가상 공간의 장면이 변경되어 사용자는 더욱 현실감 높은 체험을 할 수 있다.

→ 이것도 마찬가지로 메타버스를 구현한다는 소리구만. 감각 전달 장치랑도 연결되는구나.

\* HMD : 머리에 쓰는 3D 디스플레이의 한 종류.

\* 시차 : 한 물체를 서로 다른 두 지점에서 보았을 때 방향의 차이.

#### 14. 윗글의 내용과 일치하지 않는 것은?

① 감각 전달 장치와 공간 이동 장치는 사용자가 메타버스에 몰입할 수 있게 한다.

→ 메타버스 기술과 관련된 구성 요소들이잖아.

② 공간 이동 장치는 현실 세계 사용자의 움직임을 메타버스의 아바타에게 전달한다.

→ 사용자의 동작을 전달하는 게 핵심이었지.

③ HMD는 사용자가 시각을 통해 메타버스의 공간과 물체의 입체감을 느끼도록 한다.

→ 너무 당연한데?

④ 감각 전달 장치는 아바타가 느끼는 것으로 설정된 감각을 사용자에게 전달하는 장치이다.

→ 애도 정의 그 자체네.

⑤ 가상 현실 장갑을 착용하면 사용자와 아바타는 상호 간에 감각 반응을 주고받을 수 있다.

→ 아바타의 감각을 그냥 전달하는 거잖아. 아바타가 감각 반응을 느낄 수는 없겠지.

#### 15. [A]에 대한 이해로 적절한 것은?

① 관성 측정 센서는 사용자의 이동 속도와 뛰는 힘을 측정할 수 있다.

→ 뛰는 힘은 압력 센서였어.

② HMD에 표시되는 가상 공간 장면의 변경에 따라 HMD는 가상 현실 트레드밀을 제어한다.

→ HMD가 트레드밀을 제어한다고? 트레드밀은 모션 트래킹 시스템이 제어하지.

③ 가상 공간에서 아바타가 경사로를 만나면 가상 현실 트레드밀 바닥의 기울기가 변경될 수 있다.

→ 그렇지. 가상 공간 변화에 따라서 트레드밀이 작동한다고도 했어.

④ 모션 트래킹 시스템은 아바타의 동작에 따라 사용자가 동일하게 움직일 수 있도록 동기화한다.

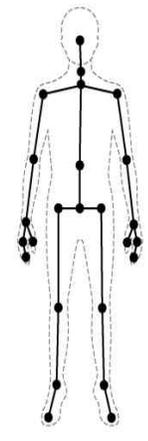
→ 사용자의 동작을 동기화하는 거지!

⑤ 아바타가 이동 방향을 바꾸면 가상 현실 트레드밀 바닥의 진행 방향이 변경되어 사용자의 이동 방향이 바뀌게 된다.

→ 사용자의 동작이 핵심인데...

16. 윗글을 바탕으로 <보기>를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

— <보 기> —



동작 추적 센서의 하나인 키넥트 센서는 적외선 카메라와 RGB 카메라 등으로 구성된다. 적외선 카메라는 광원에서 발산된 적외선이 피사체의 표면에서 반사되어 수신되기까지 걸리는 시간을 측정하여, 피사체의 입체 정보를 포함하는 저해상도 단색 이미지를 제공한다. 반면 RGB 카메라는 피사체의 고해상도 컬러 이미지를 제공한다. 키넥트 센서는 저해상도 입체 이미지를 고해상도 컬러 이미지에 투영 하여 사용자가 검출되는 경우, <그림>과 같이 신체 부위에 대응되는 25개의 연결점을 선으로 이은 3D 골격 이미지를 제공한다.

<그림>

- 키넥트 센서 = 동작 추적 센서라는 말이지. 그럼 사용자의 동작을 구현하는 장치일 거야. 자세한 건 선지 보면서 이해해야겠다.

① 키넥트 센서는 가상 공간에 있는 물체들 간의 거리를 측정하여 입체감을 구현할 수 있다.

→ 입체감을 구현하는 건 HMD잖아. 근데 그건 감각 전달 장치고, 아예 범주가 다른데?

② 키넥트 센서가 확보한, 사용자의 춤추는 동작 정보를 바탕으로 아바타의 춤추는 동작이 구현될 수 있다.

→ 그렇지. 사용자의 동작을 아바타에게 전달하는 게 핵심이니까.

③ 키넥트 센서와 관성 측정 센서를 이용하여 사용자의 걷는 자세 및 이동 속도 변화율을 파악할 수 있다.

→ 당연하지.

④ 연결점의 수와 위치의 제약 때문에 사용자의 골격 이미지로는 사용자의 얼굴 표정 변화를 아바타에게 전달할 수 없다.

→ ‘골격’ 이미지인데 어떻게 표정을 전달해...? 애초에 ‘동작’을 구현하는 게 핵심이기도 하니까, 표정은 당연히 전달을 못하겠지.

⑤ 적외선 카메라의 입체 이미지와 RGB 카메라의 컬러 이미지 정보로부터 생성된 골격 이미지가 사용자의 동작 정보를 파악하는 데 사용된다.

→ 너무 당연하네... 사용자의 동작을 구현하는 게 중요하지.

17. 문맥상 의미가 ㉠와 가장 가까운 것은?

- ① 그 연주자는 피아노를 언니의 노래에 정확히 맞추어 쳤다.
- ② 아내는 집 안에 있는 물건들의 색깔을 조화롭게 맞추었다.
- ③ 우리는 다음 주까지 손발을 맞추어 작업을 마치기로 했다.
- ④ 그 동아리는 신입 회원을 한 명 더 뽑아 인원을 맞추었다.
- ⑤ 동생은 중간고사를 보고 나서 친구와 답을 맞추어 보았다.

문장 단위 해설 - #1문단

'메타버스(metaverse)'는 '초월'이라는 의미의 '메타(meta)'와 '세계'를 뜻하는 '유니버스(universe)'의 합성어로, 현실 세계와 가상 공간이 적극적으로 상호 작용하는 공간을 의미한다. 감각 전달 장치는 메타버스 속에서 사용자를 대신하는 아바타가 보고 만지는 것으로 설정된 감각을 사용자에게 전달하는 장치이다. 사용자는 이를 통하여 가상 공간을 현실감 있게 체험하면서 메타버스에 몰입하게 된다.

'메타버스' 기술에 대해서 설명하고 있습니다. 이와 관련된 구성 요소로는 '감각 전달 장치'가 있네요. 그런데 이 장치의 정의가 너무 쉽습니다. 그냥 말 그대로 메타버스를 체험할 수 있는 장치입니다. 그럼 화제는, '메타버스를 구현하는 원리'가 되겠고, 뒤에서는 '감각 전달 장치'에 대해서 구체적으로 설명하겠네요. 화제 잡고, 다음 문단 예측하면서 넘어가주시면 됩니다.

'메타버스(metaverse)'는 '초월'이라는 의미의 '메타(meta)'와 '세계'를 뜻하는 '유니버스(universe)'의 합성어로, 현실 세계와 가상 공간이 적극적으로 상호 작용하는 공간을 의미한다.

메타버스의 정의를 제시하는 문장입니다. 현실 세계와 가상 공간이 상호작용 하는 공간이 메타버스라고 하는데, 정확히 어떤 말 인지는 이해하기 어렵습니다. 그냥 가상 공간과 관련된 기술이겠 거니 하고 납득하고 넘어가시면 충분해요. 그럼 뒤에서는 이 '메타버스' 기술의 원리를 설명할 것이고, 그 원리와 관련되는 구성 요소가 등장할 수도 있겠죠? 나오면 주목하면서 읽읍시다.

감각 전달 장치는 메타버스 속에서 사용자를 대신하는 아바타가 보고 만지는 것으로 설정된 감각을 사용자에게 전달하는 장치이다.

네, 그렇게 생각하고 넘어가니 바로 나오네요. '감각 전달 장치'가 메타버스 기술과 직결되는 구성 요소임을 파악하셔야 해요. 정의부터 아바타의 감각을 사용자에게 전달하는 장치라고 하잖아요. 이게 곧 현실 세계(사용자)와 가상 공간(아바타)이 상호 작용하도록 구현해준다는 말입니다. 메타버스 기술을 구현해주는 '구성 요소'인 거예요. 그럼 뒤에서는 이 감각 전달 장치를 중심으로 메타버스의 원리를 이해해야겠습니다.

교정 Point 1.

Q. '감각 전달 장치'에 대한 내용을 어떻게 읽어야 하는가?

→ 메타버스 기술과 직결되는 '구성 요소' : 이 장치를 중심으로 메타버스 기술의 원리를 이해해야 할 것

사용자는 이를 통하여 가상 공간을 현실감 있게 체험하면서 메타버스에 몰입하게 된다.

네, 사실상 재진술 문장이네요. '이를 통하여'는 결국 '감각 전달 장치를 통하여'라는 말이겠죠? 그 장치를 통해서 메타버스 기술을 구현한다고 합니다. 어떻게 감각 전달 장치를 통해서 메타버스 기술을 구현하는지 그 원리가 뒤에서 소개되었네요. 화제 잡고 넘어갑시다!

#2문단

시각을 전달하는 장치인 HMD\*는 사용자의 양쪽 눈에 가상 공간을 표현하는, 시차\*가 있는 영상을 전달한다. 전달된 영상을 뇌에서 조합하는 과정에서 사용자는 공간과 물체의 입체감을 느낄 수 있다. 가상 공간에서 물체를 접촉하는 것처럼 사용자의 손에 감각 반응을 직접 전달하는 장치로는 가상 현실 장갑이 있다. <가상 현실 장갑은 가상 공간에서 아바타가 만지는 가상 물체의 크기, 형태, 온도 등을 사용자가 느낄 수 있도록 설계되어 있다. 이 외에도 가상 현실 장갑은 사용자의 손가락 및 팔의 움직임에 따라 아바타를 움직이게 할 수 있다.>

- \* HMD : 머리에 쓰는 3D 디스플레이의 한 종류.
- \* 시차 : 한 물체를 서로 다른 두 지점에서 보았을 때 방향의 차이.

메타버스 기술을 구현하는 장치들에 대해 소개하고 있습니다. HMD이든, 가상 현실 장갑이든 결국에는 현실과 가상 공간이 '상호 작용'할 수 있도록 만들어준다는 점은 꼭 기억하셔야 합니다. 어떤 식으로 메타버스 기술의 원리가 등장하는지 이해하면서 읽으셔야 해요. 내용 자체는 어렵지 않으니 '화제를 중심으로' 읽는 태도 그것만 챙기면 무난하게 읽을 수 있는 문단입니다.

시각을 전달하는 장치인 HMD\*는 사용자의 양쪽 눈에 가상 공간을 표현하는, 시차\*가 있는 영상을 전달한다.

앞에서 생각한 대로 '감각 전달 장치'에 대해서 구체적으로 설명하고 있습니다. 이 문장을 읽는 순간 'HMD'가 결국에는 메타버스 기술의 구성 요소인, '감각 전달 장치'임을 파악할 수 있어야 해요. 그렇게 서술의 초점 또한 '감각 전달 장치의 원리'로 맞춰지고 있음을 느끼셔야 합니다. 화제가 구체화되고 있는 거예요. HMD는 감각 전달 장치로서, '시각'이라는 감각을 전달합니다. 즉, 아바타가 보도록 설정된 감각을 사용자에게 전달하는 장치입니다. 역시나 메타버스 기술과 관련되어 있기 때문에 '가상 공간'을 표현하는 영상을 전달하는 것이고요.

또, 평가원에서 각주가 달린 문장이 등장할 때는, 그 뜻을 정확히 이해할 필요는 없습니다. 가볍게 읽고 넘겨주시면 돼요. 시/차는 '시각'적인 '차이'를 말하는 것이겠죠? 입체 지각 지문에서도 등장한 어휘입니다. 기술을 잘 공부했다면 아마 양안 단서를 떠올렸을 수도 있겠네요.

저도 문제를 풀면서 양안 단서 내용이 기억났습니다.

전달된 영상을 뇌에서 조합하는 과정에서 사용자는 공간과 물체의 입체감을 느낄 수 있다.

HMD의 역할을 직접적으로 메타버스와 엮어주는 문장입니다. 가상 공간을 표현하는 영상을 보고 '입체감'을 느낀다는 것은 가상 공간을 현실감 있게 체험하면서 메타버스에 몰입하는 것이죠? 화제 떠올려줍니다.

가상 공간에서 물체를 접촉하는 것처럼 사용자의 손에 감각 반응을 직접 전달하는 장치로는 가상 현실 장갑이 있다.

이번에는 아바타가 보고 '느끼도록' 설정된 감각을 전달하는 '감각 전달 장치'를 제시합니다. 그게 '가상 현실 장갑'이죠? 말 그대로 가상 현실을 느낄 수 있게 해주는 장갑이 가상//현실//장갑입니다. 단어 뜯기로 이해할 수 있겠죠? 결국에는 애도 감각 전달 장치이니까, 메타버스 기술과 관련되어 있음을 알 수 있어요. 또 비교지점을 잡자면, HMD는 '시각'을, 가상 현실 장갑은 '촉각'을 전달하는 장치임을 알 수 있습니다. '감각의 종류'라는 비교지점에서 차이가 드러나네요.

<가상 현실 장갑은 가상 공간에서 아바타가 만지는 가상 물체의 크기, 형태, 온도 등을 사용자가 느낄 수 있도록 설계되어 있다.>

재진술 문장입니다. 가상 현실 장갑이, 아바타가 느끼도록 설정된 '촉각'을 전달하는 장치라는 걸 알려주고 있어요. 그렇게 현실 세계와 가상 공간이 '상호 작용'하는 것이겠죠?

이 외에도 가상 현실 장갑은 사용자의 손가락 및 팔의 움직임에 따라 아바타를 움직이게 할 수 있다.>

가상 현실 장갑의 속성입니다. 방금까지는 가상 현실 → 현실 세계였다면 이번에는 현실 세계 → 가상 현실이네요. 가상 현실 장갑을 통해서, 현실 세계의 이용자는 '아바타의 감각'을 전달받는 것이고 아바타는 '현실 세계 이용자의 동작'을 전달받는 겁니다. 이해되시죠? 결국에는 메타버스 기술의 원리를 설명하는 내용입니다.

#3문단

한편 사용자의 움직임을 아바타에게 전달하는 공간 이동 장치를 이용하면, 사용자는 몰입도 높은 메타버스 체험을 할 수 있다. 공간 이동 장치인 가상 현실 트레드밀은 일정한 공간에 설치되어 360도 방향으로 사용자의 이동이 가능하도록 바닥의 움직임을 지원한다.

꽤나 중요한 문단입니다. 실전이라면 가볍게, 메타버스 기술과 관련된 새로운 구성 요소 잡고, 공간 이동 장치와 가상 현실 트레드밀을 같은 군집으로 묶어준 후 가볍게 납득하고 넘어가면 되는 문단이에요. 자세한 건 한 문장씩 읽어보면서 생각합시다.

한편 사용자의 움직임을 아바타에게 전달하는 공간 이동 장치를 이용하면, 사용자는 몰입도 높은 메타버스 체험을 할 수 있다.

위에서 언급한 대로 메타버스 기술과 관련된 ‘공간 이동 장치’라는 녀석이 등장합니다. 그럼 이 장치에 주목해서 메타버스를 이해하면 되겠어요. 그런데 잘 보시면 공간 이동 장치와 감각 전달 장치의 차이점을 아시겠나요?

네, 감각 이동 장치는 ‘아바타의 감각’을 사용자에게 전달하는 것이고, 공간 이동 장치는 ‘사용자의 움직임’을 아바타에게 전달하는 것입니다. 그러니까 엄밀하게 말하면 감각 이동 장치와 공간 이동 장치가 모두 있어야 비로소 ‘현실 세계와 가상 공간의 상호 작용’이 가능해지는 것입니다. 또 두 장치의 개념적인 범주도 다르죠. 감각 전달 장치는 작용 방향이 ‘아바타 → 사용자’이고 공간 이동 장치는 ‘사용자 → 아바타’이니깐요. 그럼 두 장치들 간의 비교지점도 잡을 수 있겠죠?(물론 가상 현실 장갑은 동작도 전달하지만요)

**교정 Point 2.**  
Q. ‘감각 전달 장치’와 ‘공간 이동 장치’의 비교지점을 떠올려 보고, 두 장치를 ‘메타버스’라는 화제와 엮어서 이해해보자.  
→ 현실 세계와 가상 현실의 상호작용 : 작용 방향이 서로 다름

해설 Comment

개인적으로 정보량 나열에 불과해서 아쉽다고 생각했는데 이런 식으로 개념의 범주를 나누고 화제와 관련된 내용으로 엮어주는 것은 정말 좋은 포인트입니다. 실전에서는 당연히 이렇게까지 읽기도 어렵고, 읽지 않아도 지문을 이해하는데에는 큰 문제가 없습니다. 그렇지만 분석하면서 공부할 때는 꼭 화제와 세세하게 엮어주면서 읽는 연습을 하셔야 해요. 문제에서 요구하는 것을 한참 넘도록 공부해야 실전에서 이 문제를 맞힐 수 있게 글을 읽을 테니까요.

공간 이동 장치인 가상 현실 트레드밀은 일정한 공간에 설치되어 360도 방향으로 사용자의 이동이 가능하도록 바닥의 움직임을 지원한다.

공간 이동 장치의 대표적인 예시로 ‘가상 현실 트레드밀’이 등장합니다. 같은 군집으로 두 개념을 묶어줍니다. 그렇게 읽어보니, 사용자의 이동이 가능하도록 ‘바닥’의 움직임을 지원한다고 합니다. ‘공간’을 ‘이동’해서 메타버스의 구현에 기여하고 있네요. 역시 ‘공간 이동 장치’입니다. 이 부분에 주목해서 납득해주는 게 좋아요.

#4문단

가상 현실 트레드밀과 함께 사용되는 모션 트래킹 시스템은 사용자의 동작에 따라 아바타가 동일하게 움직일 수 있도록 동기화하는 시스템으로, 동작 추적 센서, 관성 측정 센서, 압력 센서 등으로 구성된다. <동작 추적 센서는 사용자의 동작을 파악하며, 관성 측정 센서는 사용자의 이동 속도 변화율 및 회전 속도를 측정한다. 압력 센서는 서로 다른 물체 간에 작용하는 압력을 측정한다. 만약 바닥에 압력 센서가 부착된 신발을 사용자가 신고 뛰면, 압력 센서는 지면과 발바닥 사이의 압력을 감지하여 사용자가 뛰는 힘을 파악할 수 있다.> 모션 트래킹 시스템이 사용자의 동작 정보를 컴퓨터에 전달하면, 컴퓨터는 사용자가 움직이는 방향과 속도에 맞춰 트레드밀의 바닥을 제어한다. 이와 같이 사용자의 이동 동작에 따라 트레드밀의 움직임이 변경되기도 하지만, 아바타가 존재하는 가상 공간의 환경 변화에 따라 트레드밀 바닥의 진행 속도 및 방향, 기울기 등이 변경되기도 한다. 또한 사용자의 움직임이나 트레드밀의 작동 변화에 따라 HMD에 표시되는 가상 공간의 장면이 변경되어 사용자는 더욱 현실감 높은 체험을 할 수 있다.

이번에는 모션 트래킹 시스템에 대해 소개하고 있습니다. 역시나 메타버스 기술을 구현하는 데에 필요한 구성 요소죠? 그리고 ‘사용자의 동작’을 동기화한다는 점에서 공간 이동 장치와 연결된다는 점을 파악할 수 있어요. 애초에 ‘가상 현실 트레드밀과 함께 사용’된다고 말했구요. 그렇게 나온 3가지 센서도 결국엔 ‘사용자의 동작’을 파악하는 것입니다. 이 포인트만 잡고 쪽 읽어주시면 쉽게 해결할 수 있습니다. 문단이 길지만 예시나 재진술이 또 들어가있으니 정보량 자체가 많은 건 아니기 때문이에요. 그럼 자세하게 이해해봅시다.

가상 현실 트레드밀과 함께 사용되는 모션 트래킹 시스템은 사용자의 동작에 따라 아바타가 동일하게 움직일 수 있도록 동기화하는 시스템으로, 동작 추적 센서, 관성 측정 센서, 압력 센서 등으로 구성된다.

‘모션 트래킹 시스템’의 정의와 그 구성 요소를 제시합니다. 역시나 정의를 읽어보면 메타버스 기술과 관련되어 있음을 알 수 있죠? 이 시스템도 결국에는 사용자의 동작을 전달할 수 있도록 동기화하는 것입니다. 그러니까, 현실 세계와 가상 현실의 상호작용을 도와주는 개념이죠. 그리고 ‘가상 현실 트레드밀과 함께’ 사용된다는 점에 주목할 수도 있습니다.

모션 트래킹 시스템은 말 그대로 ‘사용자의 동작’을 동기화하는 ‘시스템’이에요. 그리고 그 사용자의 동작을, 가상 현실에 구현하는 장치가 ‘가상 현실 트레드밀(공간 이동 장치)’인 것이죠. 화제를 중심으로 읽되, 앞 문단과의 연결성도 파악할 수 있게 됩니다. 이 부분도 꼭 눈여겨 봐야 해요. 문단 간 유기성은 실전에서도 굉장히 중요하니까요.

여기서 그치지 않고 모션 트래킹 시스템의 구성 요소 3가지가 또 제시됩니다. 3가지 센서는 결국 ‘사용자의 움직임’을 동기화하기 위한 장치임을 꼭 기억하셔야 해요. 모션 트래킹 시스템의 하위 군집으로 묶어줄 수 있어야 합니다. 물론, 애네도 궁극적으로는 메타버스 기술 구현에 관여한다는 점도 기억해주면 좋겠습니다.

<동작 추적 센서는 사용자의 동작을 파악하며, 관성 측정 센서는 사용자의 이동 속도 변화율 및 회전 속도를 측정한다.

3가지 센서에 대해 구체적으로 설명합니다. 동작 추적 센서와 관성 측정 센서의 정의를 알려주는데 굉장히 쉽습니다. 사용자의 동작을 파악하는 센서가 동작//추적//센서, 이동 속도 변화율 및 회전 속도를 파악하는 센서가 관성//측정//센서입니다. 관성이 뭔지는 대충 다들 알고 계시죠? 간단하게 말하자면 어떤 물체가 운동할 때 계속 운동하려는 성질입니다. 그러니까 ‘이동 속도 변화율’이나 ‘회전 속도’와 같은 운동 정보들을 측정하는 것이겠죠. 그냥 받아들이셔도 되는데 단어 뜯기로도 충분히 이해할 수 있으니 복습하실 때는 한 번쯤 해보시길 바라겠습니다.

압력 센서는 서로 다른 물체 간에 작용하는 압력을 측정한다.

네, 3가지 센서 중 하나인 압력 센서의 정의를 알려주고 있어요. 말 그대로 ‘압력’을 측정해서 압력//센서입니다. 가볍게 읽어주면 되겠죠? 그렇지만 우리가 해야 할 생각이 딱 하나 있습니다. 이 3가지 센서가 결국에는 ‘사용자의 동작’과 관련된 개념이라는 거예요. 그것만 기억하고 읽으시면 충분해요.

그렇게 이해해보니 무언가 찝찝한 점이 있습니다. 일단 앞에서 본 2가지 센서는 ‘사용자’의 동작이나 운동을 측정하는 센서이니깐 납득할 수 있겠는데, ‘압력 센서’는 정확히 ‘사용자’의 동작과 관련되어 있는지 바로 알기가 힘들어요.

만약 바닥에 압력 센서가 부착된 신발을 **사용자**가 신고 뛰면, 압력 센서는 지면과 발바닥 사이의 압력을 감지하여 사용자가 뛰는 힘을 파악할 수 있다.>

그래서 바로 다음 문장에서 예시 겸 재진술로 설명해줍니다. ‘사용자’가 압력 센서가 부착된 신발을 신고 뛰었을 때, ‘지면’과 ‘발바닥’ 사이의 압력을 감지한대요. ‘서로 다른 물체 간에 작용하는 압력’을 측정하는 것이죠? 그리고 그 압력은 ‘사용자의 동작’과 관련있었습니다.

**교정 Point 3.**  
Q. ‘모션 트래킹 시스템’의 정의를 바탕으로 ‘압력 센서’의 내용을 이해해보자.  
→ 결국에는 ‘사용자’의 동작과 관련된 ‘압력’을 측정함

**모션 트래킹 시스템**이 사용자의 동작 정보를 컴퓨터에 전달하면, 컴퓨터는 사용자가 움직이는 방향과 속도에 맞춰 트레드밀의 바닥을 제어한다.

모션 트래킹 시스템의 원리이자 핵심을 재진술하는 문장입니다. 결국에는 모션 트래킹 시스템이 ‘사용자의 동작’을 동기화시키는 역할을 담당하잖아요! 무엇과 함께? ‘가상 현실 트레드밀’과 함께요! 그럼 ‘트레드밀’의 바닥을 제어한다는 내용도 가볍게 납득할 수 있겠습니다.

**해설 Comment**

여기서도 ‘가상 현실 트레드밀’이라고 말하지 않고 그냥 ‘트레드밀’이라고 이야기합니다. 최근 평가원의 지문 출제 경향 중 하나가 과학/기술 지문에서 구성 요소의 일부를 그냥 뒤에서 사용한다는 거예요. 대표적인 예시가 22.06 PCR 지문입니다. 거기서도 ‘형광 표식 탐침’의 원리를 설명할 때 ‘탐침’이라는 단어를 자연스럽게 사용합니다. 여기서도 가상 현실 트레드밀을 그냥 트레드밀이라고 표현하죠? 얘가 무엇인지를 꼭 기억하셔야 합니다. 이 지문이야 쉬우니까 그렇지 PCR 지문처럼 난이도가 올라가면 헛갈릴 수 있으니 주의하셔야 해요!

이와 같이 사용자의 이동 동작에 따라 트레드밀의 움직임이 변경되기도 하지만, 아바타가 존재하는 가상 공간의 환경 변화에 따라 트레드밀 바닥의 진행 속도 및 방향, 기울기 등이 변경되기도 한다.

이번에는 가상 공간의 변화에 따라 가상 현실 트레드밀을 컨트롤하기도 한대요. 여기서도 자연스럽게 ‘트레드밀’이라고 표현하지만 우리는 이게 가상 현실 트레드밀임을 알 수 있어야 합니다. 애초에 ‘가상 현실 트레드밀과 함께’ 모션 트래킹 시스템이 작동하기도 하니까요. 아무튼 이 내용 자체도 역시나 현실 세계와 가상 공간의 ‘상호 작용’이 일어난다고 볼 수 있겠죠? 메타버스, 화제! 꼭 기억합시다.

또한 사용자의 움직임이나 트레드밀의 작동 변화에 따라 HMD에 표시되는 가상 공간의 장면이 변경되어 사용자는 더욱 현실감 높은 체험을 할 수 있다.

모션 트래킹 시스템이 ‘가상 공간의 환경 변화’에 따라 트레드밀을 조정하고, 이에 따라 또 장면이 바뀌어 메타버스에 더 몰입할 수 있다고 해요. 결국에는 모션 트래킹 시스템이 감각 전달 장치인 HMD와도 상호 작용 하면서 ‘현실 세계화 가상 현실의 상호 작용’ 즉, 메타버스를 구현하는 데에 기여하고 있음을 알 수 있습니다. 결국에는 화제를 한 번 더 얘기하는 문장이었어요.

**#지문 총평**

전체적으로 매우 아쉬운 지문입니다. 구성 요소를 바탕으로 원리를 이해하는 것은 맞지만 단순 정보 나열이라는 느낌이 강해요. 다만, 각 문단의 거시적인 흐름이 화제와 연결된다는 점에서는 배울 점이 있는 지문입니다. 특히 2, 3 문단이 서로 나뉘는 방식과 4문단의 모션 트래킹 시스템을 이해하는 방식은 역시 평가원은 평가원이라는 걸 말해주는 느낌을 받을 정도로 예쁘게 짜여있습니다. 서술은 친절한 편이어서 난이도는 낮지만요.

14. 윗글의 내용과 일치하지 않는 것은?

정답 : ⑤

- 내용 일치 문제입니다. 메타버스와 관련된 구성 요소들이 있었고 그 사이에 비교지점도 잡았죠? 아무튼 구성 요소를 중심으로 선지 판단해봅시다.

① 감각 전달 장치와 공간 이동 장치는 사용자가 메타버스에 몰입할 수 있게 한다.

→ 화제를 중심으로 읽었다면 쉽게 지울 수 있는 선지입니다. 결국에는 감각 전달 장치와 공간 이동 장치는 메타버스 기술을 구현하기 위한 구성 요소였죠? 문장 해설에서는 그 두 장치가 모두 작동해야 '현실 세계와 가상 현실의 상호 작용'이 가능하다고도 설명했어요.

#선지 포인트 : 화제 중심 읽기

② 공간 이동 장치는 현실 세계 사용자의 움직임을 메타버스의 아바타에게 전달한다.

→ 공간 이동 장치의 정의를 물어보는 선지입니다. 지문에 나온 그대로죠? 또 공간 이동 장치와 감각 전달 장치의 비교지점으로 파악하기도 했습니다.

#선지 포인트 : 공간 이동 장치의 정의(비교지점 연결)

③ HMD는 사용자가 시각을 통해 메타버스의 공간과 물체의 입체감을 느끼도록 한다.

→ 감각 전달 장치 중 하나인 HMD의 정의를 물어보는 선지입니다. 지문에 나온 그대로 물어보고 있죠? 간만에 보는 눈알 굴리기 선지네요.

#선지 포인트 : HMD의 정의

④ 감각 전달 장치는 아바타가 느끼는 것으로 설정된 감각을 사용자에게 전달하는 장치이다.

→ 역시나 감각 전달 장치의 정의를 물어보는 선지입니다. 애도 사실상 눈알 굴리기 선지네요.

#선지 포인트 : 감각 전달 장치의 정의(비교지점 연결)

⑤ 가상 현실 장갑을 착용하면 사용자와 아바타는 상호 간에 감각 반응을 주고받을 수 있다.

→ 감각 전달 장치 중 하나인 가상 현실 장갑을 설명합니다. 일단 '상호 작용'이라고는 생각할 수 있지만 상호 간의 '감각 반응'을 주고받는 것은 아닙니다. 애초에 감각 전달 장치의 정의 자체가 '아바타의 감각'을 사용자에게 '전달'하는 것이었으니까요. 아바타에게는 사용자의 '동작'이 전달되고요. 감각 전달 장치의 정의를 잘 체크하고, 가상 현실 장갑을 잘 군집화했다면 쉽게 골라낼 수 있는 선지입니다.

#선지 포인트 : 감각 전달 장치의 정의, 군집화

15. [A]에 대한 이해로 적절한 것은?

정답 : ③

- 모션 트래킹 시스템에 대한 내용을 물어보겠네요. 3가지 구성 요소를 중심으로 생각합시다. 또 이 시스템은 가상 현실 트레드밀과 연결된다는 포인트도 있었죠? 이런 것들을 중심으로 선지 판단해 봅시다.

① 관성 측정 센서는 사용자의 이동 속도와 뛰는 힘을 측정할 수 있다.

→ 시작부터 모션 트래킹 시스템의 구성 요소 중 하나인 관성 측정 센서에 대해 물어보고 있습니다. 그런데 '뛰는 힘'을 측정하는 건 '압력 센서'였죠? 압력 센서의 정의를 단어 뜯기로 납득하고 그에 대한 예시를 잘 읽었다면 쉽게 지울 수 있는 선지였습니다.

#선지 포인트 : 3가지 센서의 정의

② HMD에 표시되는 가상 공간 장면의 변경에 따라 HMD는 가상 현실 트레드밀을 제어한다.

→ HMD는 가상 현실 트레드밀을 제어하는 게 아닙니다. 애초에 정보의 범주 자체도 다른 걸요. 모션 트래킹 시스템이 가상 현실 트레드밀을 제어한다고 보아야겠죠. 실제로 지문에서도, 가상 현실 트레드밀의 변화에 따라 HMD에 표시되는 장면이 변했습니다. 그렇게 보면 또 'HMD'가 오히려 제어를 받는 입장이라고 이해할 수도 있겠네요.

#선지 포인트 : 정보의 범주 파악하기, 3, 4문단의 연결성 파악하기(모션 트래킹 시스템의 등장 맥락 파악)

③ 가상 공간에서 아바타가 경사로를 만나면 가상 현실 트레드밀 바닥의 기울기가 변경될 수 있다.

→ 모션 트래킹 시스템의 작동을 물어보고 있습니다. 가상 공간의 변화에 따라 트레드밀을 컨트롤하기도 했죠?

#선지 포인트 : 화제 중심 읽기

④ 모션 트래킹 시스템은 아바타의 동작에 따라 사용자가 동일하게 움직일 수 있도록 동기화한다.

→ 모션 트래킹 시스템의 정의를 물어보는 선지입니다. '사용자의 동작'에 따라 아바타가 움직이는 것이죠? 세밀한 내용 일치 문제입니다만 상식적으로 충분히 말이 안 되기는 해요. 쉽게 지을 수 있는 선지입니다.

#선지 포인트 : 모션 트래킹 시스템의 정의, 세밀한 내용 일치

⑤ 아바타가 이동 방향을 바꾸면 가상 현실 트레드밀 바닥의 진행 방향이 변경되어 사용자의 이동 방향이 바뀌게 된다.

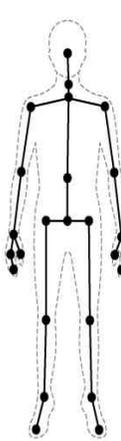
→ ④번 선지랑 똑같은 포인트를 물어보는 선지입니다. 아바타의 이동 방향이 중요한 게 아니라, '사용자'의 이동 방향이 중요한 것이죠. 트레드밀 자체도 '사용자의 동작'이 중요한 공간 이동 장치이기도 하고 그 트레드밀을 제어하는 모션 트래킹 시스템도 '사용자의 동작'에 맞게 아바타를 움직이는 시스템이니까요.

16. 윗글을 바탕으로 <보기>를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

정답 : ①

- 메타버스 기술의 원리와 관련된 내용이 등장하겠죠? 각 구성 요소의 역할들을 중심으로 <보기> 읽어봅시다.

— < 보 기 —



동작 추적 센서의 하나인 키넥트 센서는 적외선 카메라와 RGB 카메라 등으로 구성된다. 적외선 카메라는 광원에서 발산된 적외선이 피사체의 표면에서 반사되어 수신되기까지 걸리는 시간을 측정하여, 피사체의 입체 정보를 포함하는 저해상도 단색 이미지를 제공한다. 반면 RGB 카메라는 피사체의 고해상도 컬러 이미지를 제공한다. 키넥트 센서는 저해상도 입체 이미지를 고해상도 컬러 이미지에 투영하여 사용자가 겹쳐지는 경우, <그림>과 같이 신체 부위에 대응되는 25개의 연결점을 선으로 이은 3D 골격 이미지를 제공한다.

(그림)

- 키넥트 센서가 동작 추적 센서라는 것에 주목해야 합니다. 동작 추적 센서는 모션 트래킹 시스템과 관련된 구성 요소였죠? 사용자의 움직임을 아바타에게 전달하는 장치입니다. 그리고 적외선 카메라, RGB 카메라가 나오는데, 이 내용을 이해하기가 쉽지는 않습니다. 그냥 두 카메라를 이용해서 3D 골격 이미지를 제공하는데, 이 골격 이미지가 사용자의 움직임을 파악하기 위함일 것이라는 점까지만 생각하시면 충분해요. 모션 트래킹 시스템과 관련된 '동작 추적 센서'이니까요!

① 키넥트 센서는 가상 공간에 있는 물체들 간의 거리를 측정하여 입체감을 구현할 수 있다.

→ 키넥트 센서가 동작 추적 센서라는 것을 체크하고, 사용자의 동작에 관여하는 장치라는 것만 파악했다면 바로 고를 수 있는 선지입니다. '입체감'을 구현하는 장치는 감각 전달 장치인 HMD였죠?

#선지 포인트 : 동작 추적 센서의 정의, 군집화

- ② 키넥트 센서가 확보한, 사용자의 춤추는 동작 정보를 바탕으로 아바타의 춤추는 동작이 구현될 수 있다.

→ 네, 사용자의 동작을 파악해서 아바타의 동작을 구현하는 것이 핵심이었습니다.

**#선지 포인트 : 동작 추적 센서의 정의, 군집화**

- ③ 키넥트 센서와 관성 측정 센서를 이용하여 사용자의 걷는 자세 및 이동 속도 변화율을 파악할 수 있다.

→ ‘걷는 자세’는 사용자의 동작입니다. 그러니까 동작 추적 센서인 키넥트 센서로 파악할 수 있죠. 그리고 이동 속도 변화율을 파악하는 센서도 관성 측정 센서입니다. 아예 그냥 정의를 빼다 박았습니다. 굉장히 쉽네요.

**#선지 포인트 : 3가지 센서의 정의**

- ④ 연결점의 수와 위치의 제약 때문에 사용자의 골격 이미지로는 사용자의 얼굴 표정 변화를 아바타에게 전달할 수 없다.

→ 역시나 동작 추적 센서의 핵심만 파악하면 해결할 수 있는 선지입니다. 동작 추적 센서는 사용자의 ‘동작’을 파악하는 센서입니다. 그러니까 당연히 표정까지는 드러낼 수 없겠죠. 또 제시된 그림처럼 키넥트 센서는 ‘골격 이미지’를 제공하는데 어떻게 표정을 알 수 있을까요? 골격 이미지도 당연히 동작과 관련된 이미지일 텐데요. 당연히 전달하지 못하는 게 정상입니다.

**#선지 포인트 : 동작 추적 센서의 정의**

- ⑤ 적외선 카메라의 입체 이미지와 RGB 카메라의 컬러 이미지 정보로부터 생성된 골격 이미지가 사용자의 동작 정보를 파악하는 데 사용된다.

→ 동작 추적 센서의 핵심을 물어보는 선지입니다. 또 <보기>를 보면서 미리 생각했던 포인트이기도 하죠? 결국 키넥트 센서도 ‘사용자의 동작’을 파악하는 구성 요소입니다.

**#선지 포인트 : 동작 추적 센서의 정의**

17. 문맥상 의미가 ㉠와 가장 가까운 것은?

**정답 : ㉠**

- ㉠ 그 연주자는 피아노를 언니의 노래에 정확히 맞추어 쳤다.
- ㉡ 아내는 집 안에 있는 물건들의 색깔을 조화롭게 맞추었다.
- ㉢ 우리는 다음 주까지 손발을 맞추어 작업을 마치기로 했다.
- ㉣ 그 동아리는 신입 회원을 한 명 더 뽑아 인원을 맞추었다.
- ㉤ 동생은 중간고사를 보고 나서 친구와 답을 맞추어 보았다.