

2021 수능 분석서

기출분석

Guide Book

독서 + 문학

국어신한중

# 신하종 선생님의



서강대학교 국어국문학과 졸업  
현) 스카이에듀 온라인 국어 강사  
현) 강남하이퍼 본원 국어 강사  
현) 대치이강학원, 대치다원교육 국어 강사  
현) 광릉한샘기숙학원 국어 강사  
전) 오르비클래스 온라인 국어 강사  
전) 비타에듀 외고/자사고 전담강사

## 2022 신한종의 제대로 끝내는 커리큘럼

	화법과 작문 언어와 매체	문학	독서
기본	화작, 독하게 기출분석 언어, 독하게 기출분석	The beginning 문학 독하게 기출분석의 시작	The beginning 독서 독하게 기출분석의 시작
약점보완편		고전문학, 독하게 기출분석	독서 제재별, 독하게 기출분석 - 과학기술편, 법편, 경제편, 인문편, -
심화편 (EBS+)	언어매체, Killing-Point	EBS 단기마스터 문학 (수특, 수완)	"평가원 고난도 X LEET 콜라보"
파이널	The Last : 문학과 독서의 마지막 기출분석 실전모의고사 2회분 (with 한수)		



The  
beginning

독서 —  
독하게  
기출분석의  
시작

기출분석  
Guide BOOK

국어신한중

## [2021 수능분석서 - “독서 독기(독하게 기출분석)”를 시작하며]

“수능시험장에서 아무 생각이 안났어요.”  
“2단락 즈음 읽으면 1단락이 생각나지 않아요.”  
“분명히 밑줄 긋고 잘 읽은 것 같은데 글을 읽는 느낌이 나지 않아요.”  
“잘 읽은 것 같은데도 선지판단이 잘 되지 않아요.”

항상 1교시 국어 영역 응시 후 독서에 대해 학생들이 보이는 반응입니다.

이제 주제통합형 지문을 제외하고는 부쩍 짧아진 독서지문을 만나는 시대입니다.  
이처럼 짧아진 평가원 지문은 **“아주 유기적으로 구성됩니다”**  
즉, 쉬어갈 틈이 거의 없습니다. 그렇기 때문에 저런 반응은 더욱 많아질 것입니다.

그러나 이러한 수능의 변화에 대해  
대부분의 강사들은 **“학생들아! 이제 지문을 제대로 이해해야 한다!”**라고 수업합니다.  
수업만으로 절대 독서 실력이 향상되지 않는다는 것을 알면서도,  
실전에서 학생들이 그렇게 글을 읽지 못하는 것을 알면서도,  
제대로 된 방법론을 제대로 제시하는 강사나 교재는 절대적으로 부족한 현실입니다.

훌륭한 강의를 듣는 학생들도 독서 기본강의를 완강하고 나서,  
**“기출분석은 어떻게 해야 하나요?”**라는 질문을 합니다. 그것도 재수생, 삼수생이.

훌륭한 기출교재를 사용하는 학생들도 기출 1회독을 하고 나서  
들고 온 교재를 보면 제대로 기출분석을 한 학생은 많지 않습니다.

학생들이 **“기출분석을 어떻게 해야 하는지 알겠다”**라고 생각할 수 있도록 천편일률적인 “수  
능분석서”가 아니라, **“기출분석 방법을 제대로 제시해주는 수능분석서”**를 만들어야겠다고 생  
각했습니다.

가장 실전적으로 수능시험장에서 독서지문을 읽어낼 수 있는 힘을 갖출 수 있는,  
글을 읽는 이해력을 높여 줄 수 있는,  
지문의 어떤 정보가 선지로 연결되는지를 서서히 알아갈 수 있는,  
지문의 중심정보 유형에 따라 어떤 보기가 출제되는지 서서히 알아갈 수 있는,  
선지에 사용된 표현은 어떤 판단준거를 필요로 하는지를 알아갈 수 있는,  
그런 훈련이 가능한 기출분석의 가이드.  
그런 방법론을 담고자 한 “2021 수능분석서”가 바로, 이 책입니다.

모쪼록 여러분의 국어 실력 향상에 작은 도움이 되었으면 좋겠습니다.

From. 스카이에듀 국어강사 신한종  
with 조가람, 단은서, 배현웅, 한정우, 당현송 제자님들.

## ["독서 독기(독하게 기출분석) 4-Stage"] [필독!]

독서 기출지문을 학습하는 4-Stage

: 수능국어에서 큰 향상 폭을 기록한 신한중 선생님의 제자님들이 작성했습니다.

### Stage1

> 실전처럼 푸는 단계 <  
(Stage1 : 실전을 위한 훈련)

1. 실전처럼 지문을 읽는다 (1독)
2. 선지를 판단할 때 지문의 근거를 명확하게 확인한다 (판독)

이 단계는 실전처럼 '잘 풀겠다'는 생각으로 지문을 읽고 문제를 푸는 단계입니다. 위에 기술해놓은 것처럼 실전처럼 지문을 한 번 읽고, 선지를 판단할 때 근거를 명확하게 확인하는 습관을 만들어가는 단계입니다.

(설명서)

> 풀이방법 (3지문을 연속으로)

1. 지문 읽기 전략 : 실전처럼 지문을 한 번 꼼꼼하게 읽는다. (1독)
2. 문제 풀기 전략 : 꼼꼼하게 지문에서 근거를 명확하게 확인하려고 노력한다. (판독)
3. 시간 관리 전략 : 시간 내에 꼭 풀겠다는 자세보다 잘 풀겠다는 생각으로 푼다.

(35분이 지났을 때 내가 어디까지 풀 수 있는지만 check!!)

### [수능장에서 강해지기 위한 "Stage1에서의 태도교정"]

수능장에서 지문을 처음 읽을 때는 한 문장 한 문장 또박또박 잘 읽는 것이 중요합니다. 그러나 모든 내용을 기억할 수는 없습니다. 오히려 모든 것을 잘 읽으려다보면 "내가 뭘 읽었지?"라는 생각을 들 수 있습니다.

그렇습니다. 모든 문장을 잘 읽되, 머리에 각인해야하는 것을 아는 것이 중요하다는 말입니다. 각인해야 할 것은 바로, "큰 흐름과 중심정보"입니다. 이걸 읽는 훈련을 해야 합니다.

또한 지문이 짧아지고 정보들이 유기적으로 연결되어 있는 현재 수능에서 지문을 한 번 잘 읽었어도 선지에 해당하는 부분을 찾아 다시 독해하지 않으면 오답을 기록할 확률이 높아집니다. 반드시 지문 전체를 한 번 읽으면서 '글의 흐름과 중심정보'를 잡아내고, 선지와 연결되는 부분의 정보를 찾아 해당 부분을 다시 독해하여 판단하는 습관을 만듭시다.

- 1) 지문 전체를 한 번 읽는다(1독) : 문장들을 잘 읽되, 글의 흐름과 중심정보를 각인하는데 주력.
- 2) 선지에서 요구하는 부분의 정보를 찾아, 해당 부분을 다시 독해한다. (판독)
- 3) 지문의 내용을 근거로 선지의 내용에 O, X를 판단한다.
- 4) 문제점 분석

이제 Stage2부터는 실전처럼 푼 지문들을 분석할 차례입니다. 실질적인 '공부'의 시작이죠. Stage1에서 실전처럼 문제를 풀었을 때 어떤 점에 문제가 있었는지를 먼저 생각해봅시다.

**[주로 발생하는 문제점의 유형]**

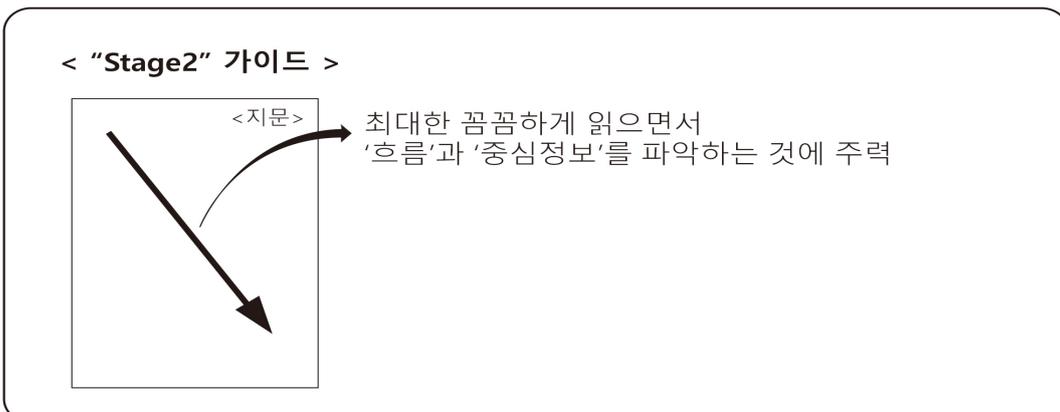
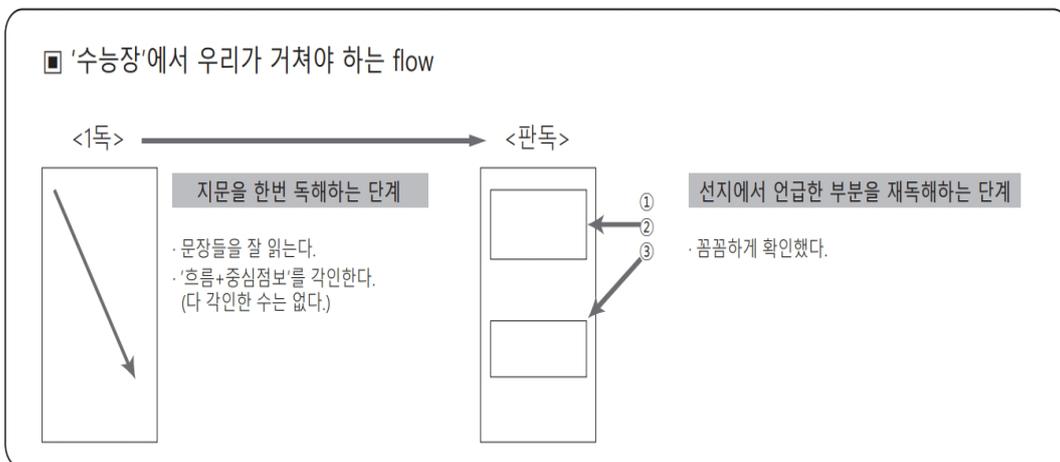
- case1. '1독'이 잘 안 된다 → Stage2단계 주력 (**1독을 잘 하기 위한 단계**)
- case2. '판독(선지판단)' 실패 : 정보위치 파악 불가 → Stage2,3단계 주력 (**1독을 잘 하기 위한 단계 + 선지 분석 단계**)
- case3. '판독(선지판단)' 실패 : 판독은 했지만 선지판단 실패 → Stage3단계 주력 (**선지 분석 단계**)
- case4. '보기' 문제 해결에 실패 → Stage4단계 주력 (**"중심정보 - 보기" 분석 단계**)

문제점을 보완하기 위해서는 Stage2~Stage4가 제대로 이루어져야 합니다.

평가원 지문의 흐름(구성)에 대한 파악과 중심정보에 대한 이해는 물론,

디테일한 부분이지만 선지와 필수적으로 연결되는 중요한 부분에 대한 파악 등을 분석해보며 '나의 독해와 판단'이 어떤 부분에 문제가 있었는지를 곱씹는 시간이 되어야 합니다.

이러한 제대로 된 분석 작업이 누적되면 서서히 'Stage1'에서부터 지문독해+선지판단 실력이 향상되기 시작할 것입니다.



## >지문의 흐름과 중심정보를 분석하는 단계(숲과 핵심을 보는 단계)< (Stage2 : 1독을 위한 분석 - 실력향상을 위한 분석(1))

흔히 구조도를 그린다고 표현하는 단계라고 생각하면 될 것 같습니다. 그러나, 조금 다릅니다.

수능시험장에서 처음 지문을 읽을 때(앞으로 '1독'이라 명명하겠습니다), 모든 정보를 다 이해하고 기억할 수는 없습니다. 모든 것을 다 이해하고 기억하려고 글을 읽으면 오히려 내가 무엇을 읽었는지 혼란스러운 경우가 많아요. 나무(디테일, 정보 하나하나)에 집중하다가 숲(흐름과 중심정보)을 보지 못하는 것과 같죠.

우리가 1독을 할 때 모든 나무를 보려고 하면, 아주 독해에 능숙한 경우를 제외하고는 지문 독해에 실패하게 됩니다.

이 단계는 '1독'을 잘 하기 위해서 "글의 흐름과 중심정보"를 잘 읽어내기 위한 단계입니다. 이 단계에서는 너무 많은 것을 생각하지 마시고, 전체적인 흐름과 중심정보를 집중적으로 이해하는 방식으로 분석을 합시다.

### (설명서)

#### 2단계 : 실전에서 1독을 잘 하기 위한 단계

##### > 분석방법

1. 한 문장 한 문장 또박또박 읽으면서, 지문의 '흐름'과 '중심정보'를 파악해보자.
2. 분류, 과정, '문제-해결' 등 글의 흐름이 드러나는 부분이 있을 것이다.

그 부분에 '글의 방향성'이라고 표시하자. 1독에서 반드시 잡아야 할 부분이다.

[예시] 표적 항암제는 암세포가 증식하고 종양이 자라는 과정에서 어느 단계에 개입하느냐에 따라 신호 전달 억제제와 신생 혈관 억제제로 나뉜다.

→ 아! 이 글은 '분류'되겠구나! '글의 방향성'이라고 표시해야겠다.

'분류' 지문이니 '차이점'이 중심정보가 되겠구나!

그 차이점은 '어느 단계에 개입하느냐'가 되겠구나! 염두에 두어야겠다!

3. 흐름을 정리할 때, 크게 "용어 정리 / 글의 방향성 / 중심정보"로 나누어 정리해보면 좋다. '글의 방향성', '중심정보'는 꼭 하나만 나오는 것은 아니니 염두에 두자.
4. 중심정보라고 생각되는 부분은 핵심내용이 '1독'에서 각인되어야 한다는 점을 명심하자.

⇒ 이 훈련이 누적되면, '중심정보'를 읽으면서 <보기>를 예측할 수 있다.

## Stage2

## Stage3

### >디테일한 문장독해, 그리고 선지판단을 훈련하는 단계(나무를 보는 단계) < (Stage3 : 판단독해를 위한 분석 - 실력향상을 위한 분석(2))

이제 '나무(디테일)'를 볼 차례입니다.

우리는 수능날 실전에서 지문을 1독할 때는 “글의 흐름과 중심정보”만 제대로 독해하겠다는 생각으로 독해를 하시면 됩니다. 지문을 1독할 때 모든 것을 다 파악하겠다고 덤벼들면 오히려 무너져버리는 경우가 많습니다.

서서히 훈련을 누적하여 “숲도 보면서 나무도 보이는 경지”에 이르도록 노력해야 합니다. 그러나 평소에는 의식하지 마십시오. 충분한 기출분석이 누적되면서 자연스럽게 만들어져야 합니다. Stage3는 그러한 경지에 이르기 위해, 또한 선지판단을 잘 해내기 위한 훈련입니다.

#### (설명서)

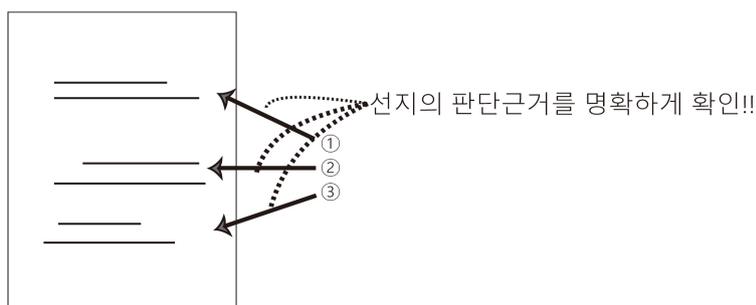
#### 3단계 : 실전에서 정확한 선지판단을 하기 위한 단계

##### > 분석방법

1. 선지의 근거가 되는 부분을 찾는다.  
(위치 파악이 되지 않으면 1에서 글의 흐름 파악에 실패한 것이다. 다시 체크!)
2. 선지의 근거가 되는 부분을 다시 꼼꼼하게 독해한다.
3. 지문의 근거에서 어떤 사고과정으로 선지를 판단해야하는지 고민해본다.  
(예시 : 단순일치, 어휘 치환, 추론 등)
4. 선지로 이어진 지문의 특정부분들을 다시 독해하며,  
어떤 표현과 내용에 유의해야 하는지 고민해본다.  
(예시 : 범주를 나타내는 표현, 순서를 나타내는 표현 등)

⇒ 이 훈련이 누적되면, 1독을 할 때 선지로 자주 연결되는 표현에 반응할 수 있다.

#### < “Stage3” 가이드 >



## Stage4

### > '중심정보' 와 보기의 연결원리 분석 < (Stage4 : 중심정보와 보기 분석 - 실력향상을 위한 분석(3))

자 이제 마지막 Stage입니다.

이제 고득점을 위한 '3점 보기문항'을 해결하는 단계입니다.

Stage1에서 이해해 놓은 '중심정보'를 다시 한 번 독해하고, 그 중심정보가 어떻게 보기문항으로 연결되었는지를 고민해보는 단계입니다. 예를 들어, '비례-반비례'가 사용된 중심정보의 경우, 구체적 사례에 어떤 방식으로 적용하도록 문제를 설계했는지를 고민해보아야 합니다. 또한 '문제-해결' 형태의 중심정보의 경우, 역시 보기에 제시된 구체적 사례와 어떻게 연결해야 하는지를 알아보기 위해 노력합니다. 역시 올해 수능 독서지문을 분석해놓은 자료를 보시고 스스로 시도해보세요.

#### (설명서)

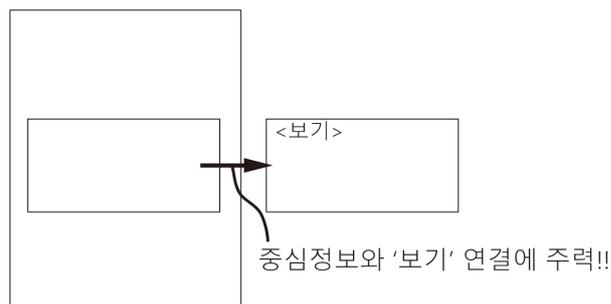
#### 4단계 : 중심정보 독해와 보기문항 해결을 위한 단계

##### > 풀이방법

1. <보기>와 연결되는 부분(대체로 중심정보에 해당)을 찾는다.  
(위치 파악이 되지 않으면 1에서 중심정보 파악에 실패한 것이니, 체크!)
  2. 중심정보를 다시 잘 독해하며 내용을 정리해본다.
  3. <보기>내용을 다시 잘 독해하며 내용을 정리해본다.
  4. 중심정보와 <보기>가 어떻게 연결되는지 고민해본다.
  5. Stage3처럼 선지를 꼼꼼하게 판단해본다.
- \* (유의1) 중심정보가 아닌 부분에서 근거를 찾아야 하는 경우도 많다.  
\* (유의2) <보기>와 선지가 일치하지 않아서 답이 되는 경우도 있다.

⇒ 이 훈련이 누적되면, '중심정보'를 읽으면서 <보기>를 예측할 수 있다.

#### < "Stage4" 가이드 >



**자, 그럼,,,**

**수능 ' 법 지문과 과학기술 지문 ' 2개 지문에,**

**4Stage 기출분석을 한 번 분석해 봅시다!**

# **독하게 기출분석 4Stage**

**- 2021 수능 법 지문( 계약과 예약 )에 적용 -**

채권은 어떤 사람이 다른 사람에게 특정 행위를 요구할 수 있는 권리이다. 이 특정 행위를 급부라 하고, 특정 행위를 해주어야 할 의무를 채무라 한다. 채무자가 채권을 가진 이에게 급부를 이행하면 채권에 대응하는 채무는 소멸한다. 급부는 재화나 서비스 제공인 경우가 많지만 그 외의 내용일 수도 있다.

민법상의 권리는 여러 가지가 있는데 계약 없이 법률로 정해진 요건의 충족으로 발생하기도 하지만 대개 계약의 효력으로 발생한다. 계약이란 권리 발생 등에 관한 당사자의 합의로서, 계약이 성립하면 합의 내용대로 권리 발생 등의 효력이 인정되는 것이 원칙이다. 당장 필요한 재화나 서비스는 그 제공을 급부로 하는 계약을 성립시켜 확보하면 되지만 미래에 필요할 수도 있는 재화나 서비스라면 계약을 성립시킬 수 있는 권리를 확보하는 것이 유리하다. 이를 위해 '예약'이 활용된다. 일상에서 예약이라고 할 때와 법적인 관점에서의 예약은 구별된다. ㉠ 기차 탑승을 위해 미리 돈을 지불하고 승차권을 구입하는 것을 '기차 승차권을 예약했다'고도 하지만 이 경우는 예약에 해당하지 않는 계약이다. 법적으로 예약은 당사자들이 합의한 내용대로 권리가 발생하는 계약의 일종으로, 재화나 서비스 제공을 급부 내용으로 하는 다른 계약인 '본계약을 성립시킬 수 있는 권리 발생을 목적으로 한다.

[A] 예약은 예약상 권리자가 가지는 권리의 법적 성질에 따라 두 가지 유형으로 나뉜다. 첫째는 채권을 발생시키는 예약이다. 이 채권의 급부 내용은 '예약상 권리자의 본계약 성립요구에 대해 상대방이 승낙하는 것'이다. 회사의 급식 업체 공모에 따라 여러 업체가 신청한 경우 그중 한 업체가 선정되었다고 회사에서 통지하면 예약이 성립한다. 이에 따라 선정된 업체가 급식을 제공하고 대금을 받기로 하는 본계약 체결을 요청하면 회사는 이에 응할 의무를 진다. 둘째는 예약 완결권을 발생시키는 예약이다. 이 경우 예약상 권리자가 본계약을 성립시키겠다는 의사를 표시하는 것만으로 본계약이 성립한다. 가족 행사를 위해 식당을 예약한 사람이 식당에 도착하여 예약 완결권을 행사하면 곧바로 본계약이 성립하므로 식사 제공이라는 급부에 대한 계약상의 채권이 발생한다.

예약에서 예약상의 급부나 본계약상의 급부가 이행되지 않는 문제가 생길 수 있는데, 예약의 유형에 따라 발생 문제의 양상이 다르다. 일반적으로 급부가 이행되지 않아 채권자에게 손해가 발생한 경우 채무자는 자신의 고의나 과실에서 비롯된 것이 아님을 증명하지 못하는 한 채무 불이행 책임을 진다. 이로 인해 채무의 내용이 바뀌는데 원래의 급부 내용이 무엇이든 채권자의 손해를 돈으로 물어야 하는 손해 배상 채무로 바뀐다.

만약 타인이 고의나 과실로 예약상 권리자가 가진 권리 실현을 방해했다면 예약상 권리자는 그에게도 책임을 물을 수 있다. 법률에 의하면 누구든 고의나 과실에 의해 타인에게 피해를 끼치는 행위를 하고 그 행위의 위법성이 인정되면 불법행위 책임이 성립하여, 가해자는 피해자에게 손해를 돈으로 배상할 채무를 지기 때문이다. 다만 예약상 권리자에게 예약상 상대방이나 방해자 중 누구라도 손해 배상을 하면 다른 한쪽의 배상의무도 사라진다. 급부 내용이 동일하기 때문이다.

1. 밑글에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① 계약상의 채권은 계약이 성립하면 추가 합의가 없어도 발생하는 것이 원칙이다.
- ② 재화나 서비스 제공을 대상으로 하는 권리 외에 다른 형태의 권리도 존재한다.
- ③ 예약상 권리자는 본계약상 권리의 발생 여부를 결정할 수 있다.
- ④ 급부가 이행되면 채무자의 채권자에 대한 채무가 소멸된다.
- ⑤ 불법행위 책임은 계약의 당사자 사이에 국한된다.

2. ㉠에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① 기차 탑승은 채권에 해당하고 돈을 지불하는 행위는 그 채권의 대상인 급부에 해당한다.
- ② 기차를 탑승하지 않는 것은 승차권 구입으로 발생한 채권에 대응하는 의무를 포기하는 것이다.
- ③ 기차 승차권을 미리 구입하는 것은 계약을 성립시키면서 채권의 행사 시점을 미래로 정해 두는 것이다.
- ④ 승차권 구입은 계약 없이 법률로 정해진 요건을 충족하여 서비스를 제공받을 권리를 발생시키는 행위이다.
- ⑤ 미리 돈을 지불하는 것은 미래에 필요한 기차 탑승 서비스 이용이라는 계약을 성립시킬 수 있는 권리를 확보한 것이다.

3. 다음은 [A]에 제시된 예를 활용하여, 예약의 유형에 따라 예약상 권리자가 요구할 수 있는 급부에 대해 정리한 것이다. ㄱ~ㄷ에 들어갈 내용을 올바르게 짝지은 것은?

구분	채권을 발생시키는 예약	예약 완결권을 발생시키는 예약
예약상 급부	ㄱ	ㄴ
본계약상 급부	ㄷ	식사 제공

- |            | ㄴ           | ㄷ        |
|------------|-------------|----------|
| ① 급식 계약 승낙 | 없음          | 급식 대금 지급 |
| ② 급식 계약 승낙 | 없음          | 급식 제공    |
| ③ 급식 계약 승낙 | 식사 제공 계약 체결 | 급식 제공    |
| ④ 없음       | 식사 제공 계약 체결 | 급식 제공    |
| ⑤ 없음       | 식사 제공 계약 체결 | 급식 대금 지급 |

4. 윗글을 참고할 때, <보기>의 ㉠에 대한 이해로 적절하지 않은 것은? [3점]

— < 보 기 > —

특별한 행사를 앞두고 있는 갑은 미용실을 운영하는 을과 예약을 하여 행사 당일 오전 10시에 머리 손질을 받기로 했다. 갑이 시간에 맞춰 미용실을 방문하여 머리 손질을 요구했을 병이 이미 을에게 머리 손질을 받고 있었다. 갑이 예약해 둔 간에 병이 고의로 끼어들어 위법성이 있는 행위를 하여 ㉠ 갑은 오전 10시에 머리 손질을 받을 수 없는 손해를 입었다.

- ① ㉠가 발생하는 과정에서 을의 과실이 있는 경우, 을은 갑에 대해 채무 불이행 책임이 있고 병은 갑에 대해 손해 배상 채무가 있다.
- ② ㉠가 발생하는 과정에서 을의 고의가 있는 경우, 을과 병은 모두 갑에게 손해 배상 채무를 지고 을이 배상을 하면 병은 갑에 대한 채무가 사라진다.
- ③ ㉠가 발생하는 과정에서 을에게 고의나 과실이 있는지 없는지 증명되지 않은 경우, 을과 병은 모두 갑에게 채무를 지고 그에 따른 급부의 내용은 동일하다.
- ④ ㉠가 발생하는 과정에서 을에게 고의나 과실이 있는지 없는지 증명되지 않은 경우, 을과 병은 모두 채무 불이행 책임을 지므로 갑에게 손해 배상 채무를 진다.
- ⑤ ㉠가 발생하는 과정에서 을에게 고의나 과실이 없음이 증명된 경우, 을과 달리 병에게는 갑이 입은 손해에 대해 금전으로 배상할 책임이 있다.

채권은 어떤 사람이 다른 사람에게 특정 행위를 요구할 수 있는 권리이다. 이 특정 행위를 급부라 하고, 특정 행위를 해주어야 할 의무를 채무라 한다. 채무자가 채권을 가진 이에게 급부를 이행하면 채권에 대응하는 채무는 소멸한다. 급부는 재화나 서비스 제공인 경우가 많지만 그 외의 내용일 수도 있다.

민법상의 권리는 여러 가지가 있는데 [계약 없이] 법률로 정해진 요건의 충족으로 발생하기도 하지만 대개 계약의 효력으로 발생한다. 계약이란 권리 발생 등에 관한 당사자의 합의로서, 계약이 성립하면 합의 내용대로 권리 발생 등의 효력이 인정되는 것이 원칙이다. 당장 필요한 재화나 서비스는 그 제공을 급부로 하는 계약을 성립시켜 확보하면 되지만 미래에 필요할 수도 있는 재화나 서비스라면 계약을 성립시킬 수 있는 권리를 확보하는 것이 유리하다. 이를 위해 '예약'이 활용된다. 일상에서 예약이라고 할 때와 법적인 관점에서의 예약은 구별된다. ① 기차 탑승을 위해 미리 돈을 지불하고 승차권을 구입하는 것을 '기차 승차권을 예약했다'고도 하지만 이 경우는 예약에 해당하지 않는 계약이다. 법적으로 예약은 당사자들이 합의한 내용대로 권리가 발생하는 계약의 일종으로, 재화나 서비스 제공을 급부 내용으로 하는 다른 계약인 '본계약'을 성립시킬 수 있는 권리 발생을 목적으로 한다.

예약은 예약상 권리자가 가지는 권리의 법적 성질에 따라 두 가지 유형으로 나뉜다. 첫째는 채권을 발생시키는 예약이다. 이 채권의 급부 내용은 '예약상 권리자의 본계약 성립요구에 대해 상대방이 승낙하는 것'이다. 회사의 급식 업체 공모에 따라 여러 업체가 신청한 경우 그중 한 업체가 선정되었다고 회사에서 통지하면 예약이 성립한다. 이에 따라 선정된 업체가 급식을 제공하고 대금을 받기로 하는 본계약 체결을 요청하면 회사는 이에 응할 의무를 진다. 둘째는 예약 완결권을 발생시키는 예약이다. 이 경우 예약상 권리자가 본계약을 성립시키겠다는 의사를 표시하는 것만으로 본계약이 성립한다. 가족 행사를 위해 식당을 예약한 사람이 식당에 도착하여 예약 완결권을 행사하면 곧바로 본계약이 성립하므로 식사 제공이라는 급부에 대한 계약상의 채권이 발생한다.

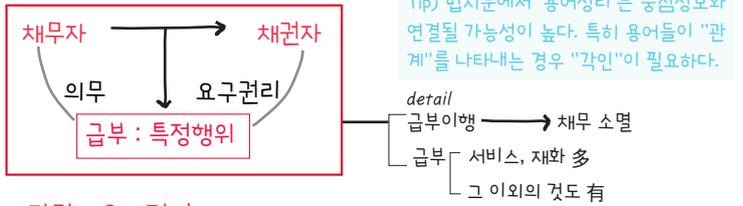
예약에서 예약상의 급부나 본계약상의 급부가 이행되지 않는 문제가 생길 수 있는데, 예약의 유형에 따라 발생 문제의 양상이 다르다. 일반적으로 급부가 이행되지 않아 채권자에게 손해가 발생한 경우 채무자는 자신의 고의나 과실에서 비롯된 것이 아님을 증명하지 못하는 한 채무불이행 책임을 진다. 이로 인해 채무의 내용이 바뀌는데 원래의 급부 내용이 무엇이든 채권자의 손해를 돈으로 물어야 하는 손해 배상 채무로 바뀐다.

만약 타인이 고의나 과실로 예약상 권리자가 가진 권리 실현을 방해했다면 예약상 권리자는 그에게도 책임을 물을 수 있다. 법률에 의하면 누구든 고의나 과실에 의해 타인에게 피해를 끼치는 행위를 하고 그 행위의 위법성이 인정되면 불법행위 책임이 성립하여, 가해자는 피해자에게 손해를 돈으로 배상할 채무를 지기 때문이다. 다만 예약상 권리자에게 예약 상대방이나 방해자 중 누구라도 손해 배상을 하면 다른 한쪽의 배상 의무도 사라진다. 급부 내용이 동일하기 때문이다.

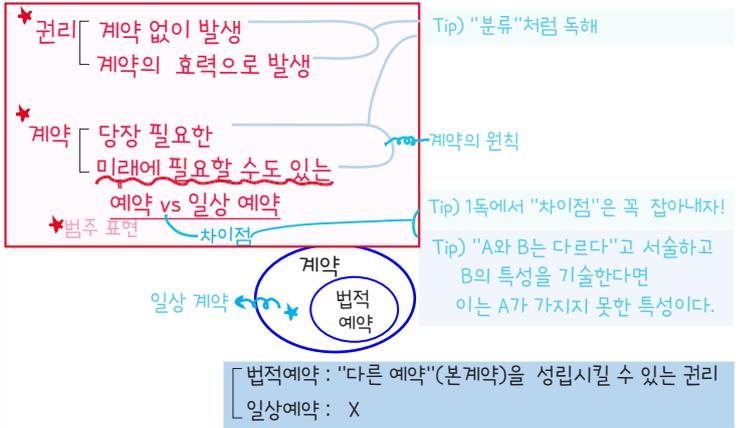
[1독에서 반드시 각인해야 하는 글의 흐름과 중심정보]

[Tip + detail] (서서히 1독에서부터 보려고 노력해야 하는 것들)

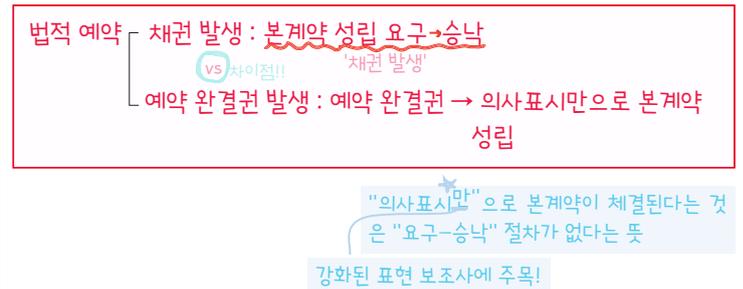
1단락 : 용어정리



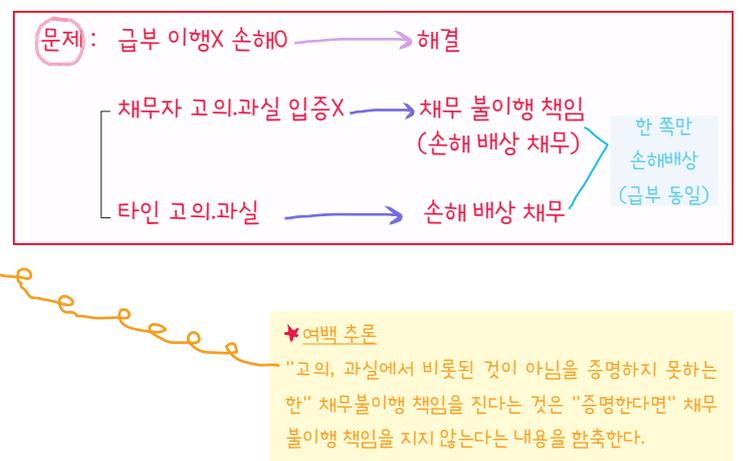
2단락 : 용어정리



3단락 : 방향성 - 중심정보(분류)

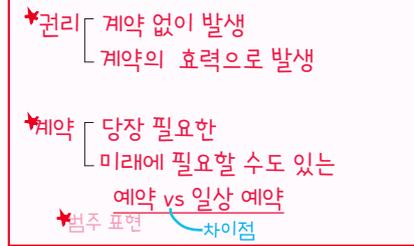
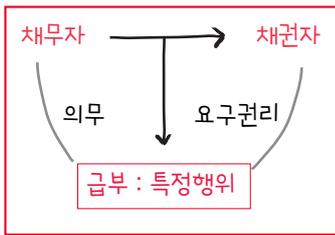


4 ~ 5 단락 : 중심 정보 [문제 - 해결, 상황 분류]

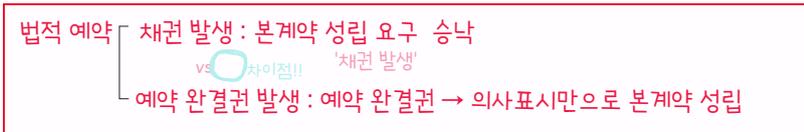


붉은 글씨 부분은 "1독"할 때 꼭 기억!!(각인!!)

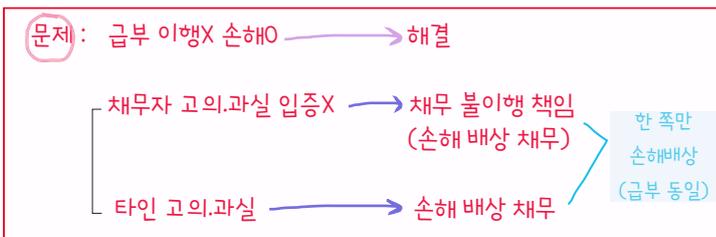
1) 1~2단락의 법률용어가 정리되는 부분 : 용어들의 관계를 명확히 잡아준다.



2) 중심정보1 : “차이점”은 1독에서 제대로 독해



3) 중심정보2 : 문제-해결, 상황의 분류도 1독에서 제대로 독해



- 위 내용을 각인하면서 연결하면, 제대로 “1독”을 한 것임.
- 독해가 아주 완벽하게 되지 못해도 저 “흐름”만 잡아냈으면 충분!
- 나머지 내용들은 몇 단락에 그 내용이 있었는지 어렵듯이 기억 (찾을 수 있는 정도)
- Stage1 실전훈련을 할 때, 내가 놓친 정보가 있다면, 다음에 유사한 지문을 만났을 때, 어떻게 하면 1독을 잘 할 수 있었는지 고민!

“디테일”한 정보들도 1독에서 보이면 좋다. 그러나 의식하지 마라.

생각만 많아진다.

나는 수능날까지 “흐름과 중심정보”만 제대로 읽겠다고 생각하며 1독을 하고,

“디테일”은 조금씩 조금씩 더 눈에 들어오도록 독하게 기출분석하면 된다.

채권은 어떤 사람이 다른 사람에게 특정 행위를 요구할 수 있는 권리이다. 이 특정 행위를 **급부**라 하고, 특정 행위를 해주어야 할 의무를 채무라 한다. 채무자가 채권을 가진 이에게 급부를 이행하면 채권에 대응하는 채무는 소멸한다. <sup>(1)</sup>급부는 재화나 서비스 제공인 경우가 많지만 그 외의 내용일 수도 있다.

민법상의 권리는 여러 가지가 있는데 계약 없이 법률로 정해진 요건의 충족으로 발생하기도 하지만 대개 계약의 효력으로 발생한다. <sup>(2)</sup>계약이란 권리 발생 등에 관한 당사자의 합의로서, 계약이 성립하면 합의 내용대로 권리 발생 등의 효력이 인정되는 것이 원칙이다. 당장 필요한 재화나 서비스는 그 제공을 급부로 하는 계약을 성립시켜 확보하면 되지만 미래에 필요할 수도 있는 재화나 서비스라면 계약을 성립시킬 수 있는 권리를 확보하는 것이 유리하다. 이를 위해 '예약'이 활용된다. 일상에서 예약이라고 할 때와 법적인 관점에서의 예약은 구별된다. ㉠ 기차 탑승을 위해 미리 돈을 지불하고 승차권을 구입하는 것을 '기차 승차권을 예약했다'고도 하지만 이 경우는 **예약에 해당하지 않는 계약**이다. 법적으로 예약은 당사자들이 합의한 내용대로 권리가 발생하는 계약의 일종으로, 재화나 서비스 제공을 **급부 내용으로 하는 다른 계약인 '본계약'**을 성립시킬 수 있는 권리 발생을 목적으로 한다.

[A] 예약은 예약상 권리자가 가지는 권리의 법적 성질에 따라 두 가지 유형으로 나뉜다. 첫째는 채권을 발생시키는 예약이다. 이 채권의 급부 내용은 '예약상 권리자의 본계약 성립요구에 대해 상대방이 승낙하는 것'이다. 회사의 급식 업체 공모에 따라 여러 업체가 신청한 경우 그중 한 업체가 선정되었다고 회사에서 통지하면 예약이 성립한다. 이에 따라 선정된 업체가 급식을 제공하고 대금을 받기로 하는 본계약 체결을 요청하면 회사는 이에 응할 의무를 진다. 둘째는 예약 완결권을 발생시키는 예약이다. 이 경우 예약상 권리자가 본계약을 성립시키겠다는 의사를 표시하는 것만으로 본계약이 성립한다. 가족 행사를 위해 식당을 예약한 사람이 식당에 도착하여 예약 완결권을 행사하면 곧바로 본계약이 성립하므로 식사 제공이라는 급부에 대한 계약상의 채권이 발생한다.

예약에서 예약상의 급부나 본계약상의 급부가 이행되지 않는 문제가 생길 수 있는데, 예약의 유형에 따라 발생 문제의 양상이 다르다. 일반적으로 급부가 이행되지 않아 채권자에게 손해가 발생한 경우 채무자는 자신의 고의나 과실에서 비롯된 것이 아님을 증명하지 못하는 한 **채무불이행 책임**을 진다. 이로 인해 채무의 내용이 바뀌는데 원래의 급부 내용이 무엇이든 채권자의 손해를 돈으로 물어야 하는 손해 배상 채무로 바뀐다.

만약 타인이 고의나 과실로 예약상 권리자가 가진 권리 실현을 방해했다면 예약상 권리자는 그에게도 책임을 물을 수 있다. 법률에 의하면 누구든 고의나 과실에 의해 타인에게 피해를 끼치는 행위를 하고 그 행위의 위법성이 인정되면 불법행위 책임이 성립하여, 가해자는 피해자에게 손해를 돈으로 **배상할 채무**를 지기 때문이다. 다만 예약상 권리자에게 예약 상대방이나 방해자 중 누구라도 손해 배상을 하면 다른 한쪽의 배상의무도 사라진다. 급부 내용이 동일하기 때문이다.

1. 윗글에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① 계약상의 <sup>2단락</sup>채권은 계약이 성립하면 (추가 합의가 없어도) 발생하는 것이 원칙이다.
- ② <sup>1단락</sup>재화나 서비스 제공을 대상으로 하는 권리 외에 다른 형태의 권리도 존재한다.
- ③ <sup>3단락</sup>예약상 권리자는 본계약상 권리의 발생 여부를 결정할 수 있다.
- ④ <sup>4단락</sup>급부가 이행되면 채무자의 채권자에 대한 채무가 <sup>1단락</sup>소멸된다.
- ⑤ <sup>5단락</sup>불법행위 책임은 계약의 당사자 사이에 <sup>(5)</sup>국한된다.

법적예약 vs 일상예약 차이점과 연결!

27 ㉠에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① <sup>(6)</sup>기차 탑승은 **채권에** 해당하고 돈을 지불하는 행위는 그 채권의 대상인 **급부**에 해당한다. 1단락 용어 정리 활용
- ② 기차를 탑승하지 않는 것은 승차권 구입으로 발생한 채권에 대응하는 **의무를 포기하는 것**이다. "탑승"은 승차권 구입자의 "권리"
- ③ 기차 승차권을 미리 구입하는 것은 **계약을 성립**시키면서 채권의 행사 시점을 미래로 정해 두는 것이다
- ④ 승차권 구입은 <sup>(7)</sup>계약 없이 법률로 정해진 요건을 충족하여 서비스를 제공받을 권리를 발생시키는 행위이다.
- ⑤ 미리 돈을 지불하는 것은 미래에 필요한 기차 탑승 서비스 이용이라는 **계약을 성립시킬 수 있는 권리를 확보**한 것이다. 이는 법적 예약의 특성으로 제시되었다. 즉 차이점이다.

**분석한 내용을 꼼꼼하게 곱씹기!!**

- 1) 1단락 : 1단락 첫 문장에서 '채권=급부를 요구할 수 있는 권리'임을 알 수 있다. 즉, 채권은 재화, 서비스를 요구하는 권리도 있고, 그 이외의 내용을 요구하는 권리도 있다는 것을 의미한다.
- 2) 여백이 조금 있다.  
계약이 성립하면, 권리 발생 효력이 인정되는 것이 원칙이므로, "추가합의"와 무관하게 효력이 발생한다고 생각할 수 있다.
- 3) "판독"을 통해 "예약상 권리자"가 본계약 성립 요구를 할 경우 상대방은 이를 승낙해야 하는 의무가 발생함을 알 수 있다.  
즉, 요구하지 않는다면, 이러한 권리와 의무도 발생하지 않을 것이다.
- 4) 4~5단락 문제점 : 타인이 손해배상 책임을 져야 하는 경우도 있다.
- 5) '국한된다'라는 표현은 강화된 선지표현으로 볼 수 있다. 즉, 범위를 한정하는 것이다. 99%가 여기에 해당한다 하더라도, 1%의 예외만 있어도 이 선지는 틀린 선지가 된다.
- 6) 채무자가 채권자에게 이행해야 하는 '특정행위'가 바로 '급부'이다. 즉, 급부는 탑승객에게 주는 '특정행위(기차를 태워주는 것)'가 되어야 한다.
- 7) 일상예약도 "계약"이다. 그리고 "기차탑승"이라는 권리를 미래에 행사하는 것이다.

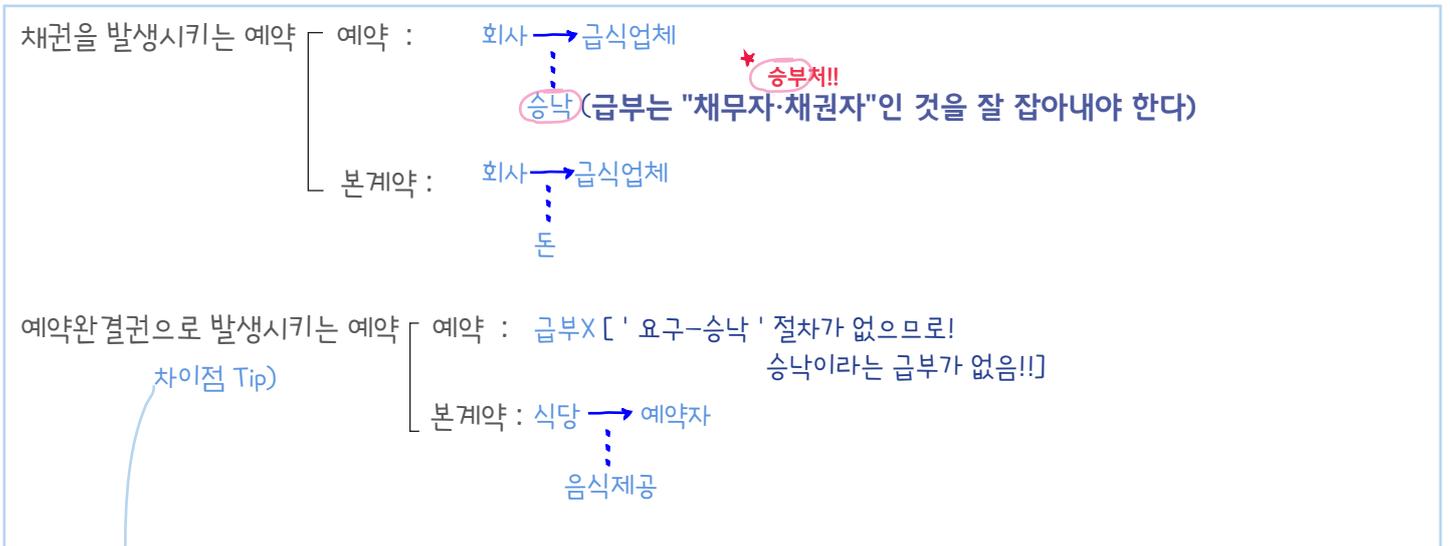
채권은 어떤 사람이 다른 사람에게 특정 행위를 요구할 수 있는 권리이다. 이 특정 행위를 급부라 하고, 특정 행위를 해주어야 할 의무를 채무라 한다. 채무자가 채권을 가진 이에게 급부를 이행하면 채권에 대응하는 채무는 소멸한다. 급부는 재화나 서비스 제공인 경우가 많지만 그 외의 내용일 수도 있다.

예약은 예약상 관리자가 가지는 권리의 법적 성질에 따라 두 가지 유형으로 나뉜다. 첫째는 ~~채권을 발생시키는 예약~~이다. 이 채권의 급부 내용은 '예약상 관리자의 본계약 성립요구에 대해 상대방이 승낙하는 것'이다. 회사의 급식업체 공모에 따라 여러 업체가 신청한 경우 그중 한 업체가 선정되었다고 회사에서 통지하면 예약이 성립한다. 이 [A]에 따라 선정된 업체가 급식을 제공하고 대금을 받기로 하는 본계약 체결을 요청하면 회사는 이에 응할 의무를 진다. 둘째는 ~~예약 완결권을 발생시키는 예약~~이다. 이 경우 예약상 관리자가 본계약을 성립시키겠다는 의사를 표시하는 것만으로 본계약이 성립한다. 가족 행사를 위해 식당을 예약한 사람이 식당에 도착하여 예약 완결권을 행사하면 곧바로 본계약이 성립하므로 식사 제공이라는 급부에 대한 계약상의 채권이 발생한다.

3. 다음은 [A]에 제시된 예를 활용하여, 예약의 유형에 따라 예약상 관리자가 요구할 수 있는 급부에 대해 정리한 것이다. ㄱ~ㄷ에 들어갈 내용을 올바르게 짝지은 것은?

구분	채권을 발생시키는 예약	예약 완결권을 발생시키는 예약
예약상 급부	ㄱ	ㄴ
본계약상 급부	ㄷ	식사 제공

- |   |          |             |          |
|---|----------|-------------|----------|
|   | ㄱ        | ㄴ           | ㄷ        |
| ① | 급식 계약 승낙 | 없음          | 급식 대금 지급 |
| ② | 급식 계약 승낙 | 없음          | 급식 제공    |
| ③ | 급식 계약 승낙 | 식사 제공 계약 체결 | 급식 제공    |
| ④ | 없음       | 식사 제공 계약 체결 | 급식 제공    |
| ⑤ | 없음       | 식사 제공 계약 체결 | 급식 대금 지급 |



Tip) 의사표시를 하는 것만으로 본계약 성립  
즉, '본계약 체결 요청 - 승낙' 의 과정이 없다는 것을 의미한다.

Tip) 1단락에서 정리한 "용어"들의 관계를 명확히 파악해야만 중심정보를 사례에 적용할 수 있다.

'중심정보-보기' 연결 곱씹기!!

예약에서 예약상의 급부나 본계약상의 급부가 이행되지 않는 문제가 생길 수 있는데, 예약의 유형에 따라 발생 문제의 양상이 다르다. 일반적으로 급부가 이행되지 않아 채권자에게 손해가 발생한 경우 채무자는 자신의 고의나 과실에서 비롯된 것이 아님을 증명하지 못하는 한 채무 불이행 책임을 진다. 이로 인해 채무의 내용이 바뀌는데 원래의 급부 내용이 무엇이든 채권자의 손해를 돈으로 물어야 하는 손해 배상 채무로 바뀐다.

만약 타인이 고의나 과실로 예약상 권리자가 가진 권리 실현을 방해했다면 예약상 권리자는 그에게도 책임을 물을 수 있다. 법률에 의하면 누구든 고의나 과실에 의해 타인에게 피해를 끼치는 행위를 하고 그 행위의 위법성이 인정되면 불법행위 책임이 성립하여, 가해자는 피해자에게 손해를 돈으로 배상할 채무를 지기 때문이다. 다만 예약상 권리자에게 예약 상대방이나 방해자 중 누구라도 손해 배상을 하면 다른 한쪽의 배상 의무도 사라진다. 급부 내용이 동일하기 때문이다.

중요!! 병은 '채무불이행 책임'은 없다. 채무자가 아니기 때문이다.

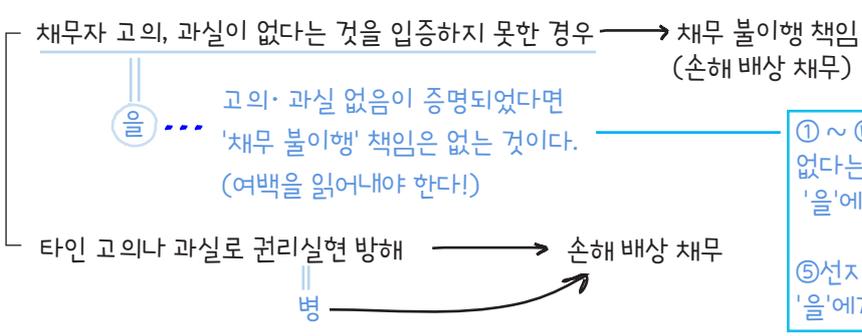
4. 뒷글을 참고할 때, <보기>의 ㉠에 대한 이해로 적절하지 않은 것은? [3점]

\_\_\_\_\_ <보기> \_\_\_\_\_  
 특별한 행사를 앞두고 있는 갑은 미용실을 운영하는 을과 예약을 하여 행사 당일 오전 10시에 머리 손질을 받기로 했다. 갑이 시간에 맞춰 미용실을 방문하여 머리 손질을 요구했을 병이 이미 을에게 머리 손질을 받고 있었다. 갑이 예약해 둔 간에 병이 고의로 끼어들어 위법성이 있는 행위를 하여 ㉠ 갑은 오전 10시에 머리 손질을 받을 수 없는 손해를 입었다.

- ① ㉠가 발생하는 과정에서 을의 과실이 있는 경우, 을은 갑에 대해 채무 불이행 책임이 있고 병은 갑에 대해 손해 배상 채무가 있다.
- ② ㉠가 발생하는 과정에서 을의 고의가 있는 경우, 을과 병은 모두 갑에게 손해 배상 채무를 지고 을이 배상을 하면 병은 갑에 대한 채무가 사라진다.
- ③ ㉠가 발생하는 과정에서 을에게 고의나 과실이 있는지 없는지 증명되지 않은 경우, 을과 병은 모두 갑에게 채무를 지고 그에 따른 급부의 내용은 동일하다.
- ④ ㉠가 발생하는 과정에서 을에게 고의나 과실이 있는지 없는지 증명되지 않은 경우, 을과 병은 모두 채무 불이행 책임을 지므로 갑에게 손해 배상 채무를 진다.
- ⑤ ㉠가 발생하는 과정에서 을에게 고의나 과실이 없음이 증명된 경우, 을과 달리 병에게는 갑이 입은 손해에 대해 금전으로 배상할 책임이 있다.

★ 중심정보와 보기의 연결

문제 : 급부불이행, 손해O → "보기"에 문제 상황 有 = 채무불이행 → 해결



① ~ ④ 선지는 '고의, 과실이 있거나, 없다는 것을 증명하지 못한 경우' 이므로 '을'에게 채무불이행 책임이 있다  
 ⑤ 선지의 경우, 과실 없음이 증명되었다면 '을'에게 채무불이행 책임은 없을 것이다.

Tip) 고의, 과실이 없다는 것을 입증하지 못했다  
 [ 고의, 과실이 있다.  
 [ 고의, 과실이 없는데 입증은 못했다.



1등급 선배의 기출 분석 (Stage2-1득을 위한 분석)

증거가 장기간 손상 없이 보전되기 어려운 문제를 해결  
소송 제도의 적정과 소송 경제의 이념에 비추어 사실 상  
대로 정당한 권리관계로 보기 위해 필요하기도 하다. 장  
속된 사실 상태가 있고 아무도 그것이 진실한 권리관계  
라는 것을 다투지 않고 경과한 때에는, 법원이 진실한 권  
가 어떠한지를 일의 처음으로 거슬러 올라가서 확정한다  
쉽지 않다. 세월이 흐르면 증거가 없어지거나 훼손될 수  
증인이 사망할 수도 있다. 이때 한쪽 당사자가 증거와 증  
맞아 소송을 제기했는데 상대방은 증거나 증인을 찾기 어  
상황에 놓여 있다면, 이에 대해 법원은 진상을 파악할 수  
이 경우에는 어떤 사실 상태가 장기간 계속되고 그동안에  
그것과 반(反)하는 권리를 주장하지 않았다면, 그와 같은  
상태가 그에 적합한 권리관계에 의하여 유지되어 왔을 확  
한다고 판단하는 것이 상황에 더 적합할 수 있다는 것이다.  
상의 시효 제도에는 취득 시효와 소멸 시효가 있다. 취  
효는 물건이나 권리를 일정한 기간 계속하여서 사실상 점유  
사람에게 그 물건이나 권리에 대한 소유권을 주는 제도이다.  
A가 20년 동안 소유의 의사를 가지고 평온, 공언하게 부  
를 점유했을 경우 시효를 완성한 당시의 부동산 소유자에게  
원 이전 등기를 청구하여 그 소유권을 취득할 수 있으며, 이  
에는 진정한 소유자가 따로 있다고 하더라도 그 소유권을 인  
지 않게 된다. 한편 소멸 시효는 권리자가 그의 권리를 행사  
수 있는데도 시효 기간 동안 그 권리를 행사하지 않은 상태,  
권리를 행사하지 않은 상태가 계속된 경우에 권리를 소멸시켜  
는 제도이다. A와 B 사이에 채권·채무가 존재함에도 존재  
않는 것과 같은 사실 상태가 법적으로 정해진 기간 동안 계  
경우에 채권·채무 관계가 소멸된 것으로 취급하는 것이  
에이다. 소멸 시효는 그 요건이 '취득 시효와 달리' 법률 행위  
의해 시효 기간의 단축이 가능하고, '시효로 인하여 소멸한다'  
는 '소멸시효가 완성한다'라는 문구로 조문에 표현된다.  
시효의 요건이 충족되어 법적으로 권리를 취득하거나 기존에  
대하였던 권리가 소멸되는 것을 '시효가 완성되었다'라고 한  
시효 제도는 ① '권리 위에 잠자고 있던 자'는 시효에 의한  
생을 ② 감수해야 하며, 법률의 보호를 받을 가치가 없다는 원  
에 의거한 것이다. 이 원리는 시효 제도 자체에도 적용이 되  
므로, (시효가 완성된 이후 점유하고 있던 부동산의 소유권 이전  
기를 청구하거나 채무자가 소멸 시효의 완성 사실을 소송을  
해 입증하는 등) 권리의 취득 또는 소멸을 위한 법적 절차를  
야 한다. 시효를 완성한 사람이 시효가 완성되었음을 알고  
있음에도 (시효 완성을 확정 짓는) 법적 절차를 밟지 않은 채  
적 권리자가 자신의 권리를 행사하면 시효 완성의 효력이 부  
될 수 있다.

평범한 권리관계 + 특별한 권리관계  
시효 - 정당한 권리관계 → 정당하다고 인정  
+ 법률 효과 발생 } 제도

② 장기간 지속 "사실 상태 기반 권리 관계"  
보는 이유: 방향성 ①

① "법정서 인정 & 거래의 안전" 을 위해  
③ ② 증거가 장기간 손상 없이 보전 위해  
③ 소송 제도의 적정과 소송 경제의 이념에 부합위해

④ **반쪽 방향성** <보기> → 7차면 사례  
취득 시효 VS 소멸 시효  
사실인정 → 이전 등기 → 소멸 취득 (권리)  
(20년) 장 (권리)  
채권 채무 → 권리 행사 X → 권리 소멸 (권리)  
취득 + 소멸 0 + 시효기간 단축 가능  
⇒ '시효가 완성되었다' + 조문에 표현 '소멸시효가 완성한다'  
'시효로 인하여 소멸한다'

⑤ (사실관계 이후) + 0 조건: 법적 절차 (시효 완성을 확정 지음)  
권리 행사 가능 + 법적 절차 X → 권리 행사 → 효력 발생

⑥ **권리자가 권리 행사 가능**  
시효 진행 중  
→ 동등 중재 → 시효 기간의 효력 소멸 → 서로 대서 진행  
\* 시효 정당한 사람 → 2차로 위당 전 대리 포기  
시효 완성  
+ 0 조건 → 시효 완성을 받은 이후 포기 안됨  
+ 0 - 시효 적용 [ 재산권 - 적용, 비재산권 - 적용 X ]

★ **시효에 의거한다 = 시효를 권거한다**  
정 조건 - 인정하면 / 시효야 한다

상항의 법률

Date

위해 법에서 규정하고 있는 제도이다.

권리자가 자신의 권리를 장기간 주장하지 않았다는 사실은 법의 보호를 받을 가치가 없다는 판단의 근거로 작용한다.

민법상의 시효는 일정한 사실 상태가 오랜 기간 동안 계속되면 권리의 취득이나 소멸 효과를 일어나게 하는 법적 제도이다.

시효는 소송 제도의 적정과 소송 경제의 이념에 비추어 사실 상태를 그대로 적당한 권리관계로 보기 위해 필요하다.

인격권과 달리 채권은 진실한 권리관계를 존중한다는 측면에서 시효의 적용과 관련하여 법률적 의미가 없는 권리이다. [6]

"사실 상태" 기반 권리관계

재산권 - 시효 적용 O → 법률적 이익 X

VS

비재산권 - 시효 적용 X → 법률적 이익 O

"진실한" 권리관계

paraphrasing

윗글을 바탕으로 할 때, <보기>를 이해한 내용으로 가장 적절한 것은? [3점] [6월 대방]

<보기>

A씨는 벽돌 담장으로 마당이 둘러싸인 집을 샀고, 그 이후 20년 동안 담장 안쪽이 전부 자신의 소유인 것으로 알고 살아왔다. 그런데 최근에 옆집 주인인 B씨가 C씨에게 집을 팔았고, 옆집을 새로 매입한 C씨는 집을 헐고 새집을 짓기 전에 측량을 실시했다. 측량 결과 A씨의 집이 옆집의 땅을 침범하고 있었다. C씨는 A씨에게 침범한 땅만큼 집을 헐어 땅을 돌려주든지, 아니면 침범한 땅에 대한 사용료를 지불하라고 요구했다.

A 취득시효

권리자가 권리 행사 有 시효 진행 중 또는 시효 완성 법적 절차 X 법적 절차 O →

A가 20년 동안 소유의 의사를 가지고 침범한 땅을 평온, 공언하게 점유한 것이 확인되면, 침범한 땅에 대한 소유권은 자동적으로 A에게로 이전된다. [4]

취득 시효가 완성되기 전 B가 A에게 침범한 땅을 반환하라는 소송을 제기했다면, A가 취득 시효를 완성하기 위해서는 해당 부동산을 다시 20년간 점유해야 한다. [6]

A가 5년 전 자신이 점유한 땅의 일부를 B에게 양도하겠다는 내용의 서류를 작성하였다면, 이는 시효 완성으로 받을 이익을 포기한 것으로 인정된다. [6]

취득 시효가 완성되기 전 B가 C에게 집을 팔았다면, A는 시효의 완성 후 이전 소유자인 B에게 취득 시효 완성의 효력을 주장할 수 있다. [7]

취득 시효가 완성된 후 B가 C에게 집을 팔았고, 이때 이미 A가 시효의 완성을 알고 있었다면, A는 C에게 취득 시효 완성의 효력을 주장하며 C의 요구를 거절할 수 있다. [5]

★ 상황의 분류  
★ paraphrasing

morning glory

# 【‘계약과 예약’ 지문 기출분석을 통해 누적해야 하는 ‘교훈’】

(향후 기출분석을 하면서, 여러분 스스로 누적해야 하는 ‘교훈’입니다) - 2021학년도 수능

## 1. 1독에서 잘 잡아주었어야 하는 것

### (1) 1단락의 용어정리

일반적으로 1단락에서 용어가 정리되는 경우, 이를 흘려 읽는 경우가 많다. 그러나 법 지문의 경우, 이미 여러 차례 용어 정리가 매우 중요한 정보로 그대로 연결되는 형태의 글을 보여주었다. 특히, 1단락의 용어정리가 단순히 특성이나 정의의 열거가 아니라, 용어들 간의 관계를 형성하는 경우에는 아주 필수적인 정보가 될 수 있다.

26 - ①번 ②번, 27 - ①번 ~ ③번 28번 전체

### (2) 차이점

2단락에서, 일상에서 예약과 법적인 관점에서의 예약의 차이점을 기술하고 있다는 것을 ‘1독’에서 느껴야 한다. 그 차이점이 무엇인지까지 독해해주었다면 베스트.

27 - ⑤번

### (3) 분류

법 지문에서는 ‘분류’라는 기술방법이 사용되는 경우가 많다. 이 경우, ‘1독’을 할 때는 최대한 차이점을 보려고 노력한다. 아울러 이 분류정보는 선지를 판단할 때 핵심적인 기능을 하는 경우가 많다.

28번 전체

### (4) 문제-해결 v

중심정보에 해당하므로, “어떤 문제 상황”이 있는지, 이를 “어떻게 해결”하는지를 ‘1독’에서 각인해두자.

29번 전체

### (5) 상황의 분류, 예외

법 지문에서 상황을 제시하면, 이를 분류로 인식하는 훈련이 필요하다. 즉, ‘고의나 과실에서 비롯된 것이 아님을 증명하지 못하는 한 채무불이행 책임을 진다.라는 상황이 제시되면, 자연스럽게 ‘고의나 과실에서 비롯된 것이 아님을 증명하는 경우 채무불이행 책임을 지지 않는다.라고 분류적 정보로 파악할 수 있어야 한다.

29번 전체

## ['계약과 예약' 지문 기출분석을 통해 누적해야 하는 '교훈']

### 2. 선지판단에서 중요했던 부분

#### (1) 강화된 표현

'국한된다', '반드시', '무조건'과 같은 의미를 지닌 표현이 선지에 있을 경우, 이는 강화된 선지표현이다. 즉, 범주를 한정하는 표현이기 때문에 '예외'가 있을 경우에는 틀린선지가 된다. 이러한 원리를 생각하도록 하자.

26 - ⑤번

#### (2) 중심정보와 '보기'의 연결(1) - "상황의 분류 - 선지에서 제시한 상황" 연결

28번 문항

#### (3) 중심정보와 '보기'의 연결(2) - 문제-해결

28번 문항

## [정답 및 해설]

### 1. 정답 : ㉔

**정답해설:** 5문단에서 법률에 따르면 누구든 고의나 과실에 의해 타인에게 피해를 끼치는 행위를 하고 그 행위의 위법성이 인정되면 불법행위 책임이 성립한다는 내용을 확인할 수 있다. 따라서 불법행위 책임이 계약 당사자 사이에 국한된다는 설명은 적절하지 않다.

**[오답풀이]** ㉑ 2문단에서 계약이 성립하면 합의 내용대로 권리 발생 등의 효력이 인정되는 것이 원칙이라는 내용을 확인할 수 있다. 따라서 추가 합의가 없어도 계약상의 채권은 발생한다고 할 수 있다. ㉒ 1문단에서 급부는 재화나 서비스 제공인 경우가 많지만 그 외의 내용일 수도 있다는 설명을 확인할 수 있다. ㉓ 3문단에 예약의 두 가지 유형이 제시되어 있다. 채권을 발생시키는 예약의 경우, 예약상 권리자는 본계약 성립 요구를 할 수 있다. 따라서 예약상 권리자가 본계약의 성립을 요구하지 않을 경우 본계약상 권리는 발생하지 않는다. 한편 예약 완결권을 발생시키는 예약의 경우에는 예약상 권리자가 본계약을 성립시키겠다는 의사를 표시하는 것으로 본계약이 성립하기 때문에 예약상 권리자가 본계약을 성립시키겠다는 의사를 표시하지 않으면 본계약이 성립하지 않는다. 그러므로 두 가지 유형의 예약 모두 예약상 권리자가 본계약상의 권리의 발생 여부를 결정할 수 있다고 볼 수 있다. ㉔ 1문단에서 급부를 이행하면 채권에 대응하는 채무는 소멸한다는 내용을 확인할 수 있다.

### 2. 정답 : ㉑

**정답해설:** 2문단에서 계약은 권리 발생 등에 관한 당사자의 합의로, 일상에서의 예약이라고 할 때와 법적인 관점에서의 예약은 구별된다고 하였다. 그리고 '기차 탑승을 위해 미리 돈을 지불하고 승차권을 구입하는 것'을 예로 들어 이는 예약에 해당하지 않는 계약이라고 설명하고 있다. 한편 예약은 미래에 필요할 수도 있는 재화나 서비스에 대해 계약을 성립시킬 수 있는 권리를 확보하기 위해 활용된다고 하였다. 따라서 ㉑은 당사자의 합의로 권리를 발생시키는 계약을 성립시키는 행위로서 다만 기차에 탑승하는 권리의 행사 시점을 미래로 정해 두는 것으로 이해할 수 있다.

**[오답풀이]** ㉑ 기차 탑승을 요구할 수 있는 권리가 채권이고 기차 탑승 서비스 제공이 급부이다. ㉒ ㉑은 기차 탑승 서비스 제공을 급부로 하는 것이므로 기차를 탑승하지 않는 것은 승차권 구입에 따라 발생한 채권, 즉 상대방에게 특정 행위(급부)를 요구할 수 있는 권리를 포기하는 것이지 채권에 대응하는 의무를 포기하는 것이 아니다. ㉓ 승차권을 미리 구입하는 것 자체가 서비스를 제공받을 권리를 발생시키는 계약이므로 계약 없이 법률로 정해진 요건을 충족하였다는 설명은 적절하지 않다. ㉔ 어떤 계약을 성립시킬 수 있는 권리 발생을 목적으로 하는 것은 예약이다. 2문단에서 ㉑은 법적인 관점에서 예약에 해당하지 않는 계약이라고 하였으므로 ㉑에서 미리 돈을 지불하는 것을 탑승 서비스 이용 계약을 성립시킬 수 있는 권리를 확보하는 예약 행위로 설명하는 것은 적절하지 않다.

### 3. 정답 : ㉑

**정답해설:** 채권을 발생시키는 예약의 경우 채권의 급부 내용은 예약상 권리자의 본계약 성립 요구에 대해 상대방이 승낙하는 것이다. 따라서 예약상 급부는 본계약 성립의 요구에 대해 상대방이 급식 계약을 승낙하는 것(ㄱ)이다. 예약상 급부에 의해 본계약이 체결되면 본계약상 급부가 발생하는데, 이는 급식 제공에 따라 급식 대금을 지급받는 것(ㄷ)이라 할 수 있다. 예약 완결권을 발생시키는 예약의 경우 본계약을 성립시키겠다는 의사를 표시하는 것만으로 본계약이 성립하므로 예약상의 급부는 없다(ㄴ)고 볼 수 있다.

### [풀이]

두 가지 예가 있었고 각각 채권을 발생시키는 예약(급식 업체)과 예약 완결권을 발생시키는 예약(가족 행사)이 있었습니다. 둘 모두 예약상 목적은 '본계약의 성립 권리'로 예약상과 본계약상은 엄연히 구분되지요.

구분		예약상	본계약상
급식 업체	목적	본계약 성립	급식 제공 & 대금 지급
	방법	본계약 성립 승낙 요구 ⇒ [채권 O / 급부: 본계약 승낙]	본계약 성립 ⇒ [채권 O / 급부: 대금 지급]
가족 행사	목적	본계약 성립	식사 제공 받기 & 대금지급
	방법	의사표시 ⇒ [채권X / 급부: 없음]	본계약 성립 ⇒ [채권 O / 급부: 식사 제공]

두 가지 사례의 본계약을 먼저 하나씩 살펴봅시다. 우선 급식업체의 경우 본계약은 ‘급식을 제공하고 대금을 받는 것’이지요. 그리고 가족 행사의 경우는 본계약은 ‘음식을 먹고 대금을 지급하는 것’이겠지요. 이때 예약상 권리자인 급식업체는 본계약인 ‘급식을 제공하고 대금을 받는 것’의 성립 권리를 가지며 곧 이를 승낙하도록 요구할 권리(채권)가 있습니다. 이에 따라 본계약이 성립되면 대금을 요구할 권리(채권)를 가지겠지요.

마찬가지로 가족행사의 경우 본계약인 ‘음식을 먹고 대금을 지급하는’ 계약의 성립을 목적으로 하지만 이에 계약 성립에 대한 승낙(급부)을 요구할 필요가 없습니다. 예를 들면 우리가 식당에 갔다고 가정했을 때 사장님을 만나서, ‘내가 돈을 줄 테니 음식을 주시는 계약을 허락해 주실 수 있나요?’ 이러지 않잖아요. 따라서 이 경우는 채권을 통한 계약의 성립이 아닌 의사표시만으로 본계약이 성립한 경우지요. 이때 예약상 권리자는 채권을 가지지 않습니다. 본계약이 성립하고 나서야 식사제공에 대한 급부에 대한 채권이 발생하지요.

어쨌든, 지문에서 주어진 바로는, 예약상 권리자가 요구할 수 있는 급부는 곧 ‘계약 성립에 대한 승낙’밖에 없습니다. 그러니까 이걸 요구하지 않는다면 혹은 그럴 필요가 없다면 급부 자체가 존재하지 않는 것이지요!!

#### 4. 정답 : ④

**정답해설:** 갑의 손해가 을의 고의나 과실에서 비롯된 것이 아님을 을이 증명하지 못했다면 을은 채무 불이행의 책임을 지고 손해 배상의 채무를 지게 된다. 병 역시 갑이 예약해 둔 시간에 고의로 끼어들어 위법한 행위를 하였으므로 불법행위 책임이 성립하여 손해 배상의 채무를 지게 된다. 을과 병 모두 손해 배상의 채무는 지지만 병은 갑과 급부의 이행을 내용으로 하는 계약을 맺은 당사자가 아니므로 병이 채무불이행의 책임을 진다는 설명은 적절하지 않다.

**[오답풀이]** ① 을은 갑에게 약속한 오전 10시에 머리 손질을 해주지 못한 과실이 있으므로 채무 불이행 책임이 있다. 그리고 병은 고의로 끼어들어 위법성이 있는 행위를 했으므로 불법행위에 따른 손해 배상 채무를 지게 된다. ② 을이 고의가 있었을 경우, 을은 채무 불이행 책임을 져 손해 배상을 해야 한다. 그리고 병은 고의로 끼어들어 위법성이 있는 행위를 했으므로 역시 손해 배상의 채무를 진다. 다만 5문단에서 언급한 바와 같이 예약상 권리자에게 예약 상대방인 을이나 방해자인 병 중 누구라도 손해 배상을 하면 다른 한쪽의 배상 의무도 사라지므로 을이 배상을 하면 병의 채무는 사라진다. ③ 4문단의 내용으로 미루어 볼 때 을이 갑의 손해가 자신의 고의나 과실에서 비롯된 것이 아님을 증명하지 못했다면, 을은 채무 불이행의 책임에서 벗어날 수 없다. 그리고 5문단의 내용으로 미루어 볼 때 병도 고의로 끼어들어 위법성이 있는 행위를 했으므로 불법행위에 따른 손해 배상 채무를 져야 한다. 한편 이런 상황에서 예약 상대방과 방해자 중 한 사람이 손해 배상을 하면 다른 한쪽의 배상 의무는 사라지는데 그 이유는 급부 내용이 동일하기 때문이라고 하였으므로 을과 병의 급부 내용은 동일하다고 보아야 한다. ⑤ 을에게 고의나 과실이 없음이 증명된다면 을은 채무 불이행의 책임에서 벗어나게 된다. 그러나 병은 고의로 끼어들어 위법성이 있는 행위를 했으므로 을과 달리 갑의 손해를 금전으로 배상할 채무를 진다.



# **독하게 기출분석 4Stage**

**- 2021 수능 과학기술 지문(3D 합성영상)에 적용-**

최근의 3D 애니메이션은 섬세한 입체 영상을 구현하여 실물을 촬영한 것 같은 느낌을 준다. 실물을 촬영하여 얻은 자연 영상을 그대로 화면에 표시할 때와 달리 3D 합성 영상을 생성, 출력하기 위해서는 모델링과 렌더링을 거쳐야 한다.

**모델링**은 3차원 가상공간에서 물체의 모양과 크기, 공간적인 위치, 표면 특성 등과 관련된 고유의 값을 설정하거나 수정하는 단계이다. 모양과 크기를 설정할 때 주로 3개의 정점으로 형성되는 삼각형을 활용한다. 작은 삼각형의 조합으로 이루어진 그물과 같은 형태로 물체 표면을 표현하는 방식이다. 이 방법으로 복잡한 굴곡이 있는 표면도 정밀하게 표현할 수 있다. 이때 삼각형의 꼭짓점들은 물체의 모양과 크기를 결정하는 정점이 되는데, 이 정점들의 개수는 물체가 변형되어도 변하지 않으며, 정점들의 상대적 위치는 물체 고유의 모양이 변하지 않는 한 달라지지 않는다. 물체가 커지거나 작아지는 경우에는 정점 사이의 간격이 넓어지거나 좁아지고, 물체가 회전하거나 이동하는 경우에는 정점들이 간격을 유지하면서 회전축을 중심으로 회전하거나 동일 방향으로 동일 거리만큼 이동한다. 물체 표면을 구성하는 각 삼각형 면에는 고유의 색과 질감 등을 나타내는 표면 특성이 하나씩 지정된다.

공간에서의 입체에 대한 정보인 이 데이터를 활용하여, 물체를 어디에서 바라보는가를 나타내는 관찰 시점을 기준으로 2차원의 화면을 생성하는 것이 렌더링이다. 전체 화면을 잘게 나눈 점이 화소인데, 정해진 개수의 화소로 화면을 표시하고 각 화소별로 밝기나 색상 등을 나타내는 화숫값이 부여된다. 렌더링 단계에서는 화면 안에서 동일 물체라도 멀리 있는 경우는 작게, 가까이 있는 경우는 크게 보이는 원리를 활용하여 화숫값을 지정함으로써 물체의 원근감을 구현한다. 표면 특성을 나타내는 값을 바탕으로, 다른 물체에 가려짐이나 조명에 의해 물체 표면에 생기는 명암, 그림자 등을 고려하여 화숫값을 정해 줌으로써 물체의 입체감을 구현한다. 화면을 구성하는 모든 화소의 화숫값이 결정되면 하나의 프레임이 생성된다. 이를 화면출력장치를 통해 모니터에 표시하면 정지 영상이 완성된다.

모델링과 렌더링을 반복하여 생성된 프레임들을 순서대로 표시하면 동영상이다. 프레임을 생성할 때, 모델링과 관련된 계산을 완료한 후 그 결과를 이용하여 렌더링을 위한 계산을 한다. 이때 정점의 개수가 많을수록, 해상도가 높아 출력 화소의 수가 많을수록 연산 양이 많아져 연산 시간이 길어진다. 컴퓨터의 중앙처리장치(CPU)는 데이터 연산을 하나씩 순서대로 수행하기 때문에 과도한 양의 데이터가 집중되면 미처 연산되지 못한 데이터가 차례를 기다리는 병목 현상이 생겨 프레임이 완성되는 데 오랜 시간이 걸린다. CPU의 그래픽 처리 능력을 보완하기 위해 개발된 ㉠ **그래픽 처리장치(GPU)**는 연산을 비롯한 데이터 처리를 독립적으로 수행할 수 있는 장치인 코어를 수백에서 수천 개씩 탑재하고 있다. GPU의 각 코어는 그래픽 연산에 특화된 연산만을 할 수 있고 CPU의 코어에 비해서 저속으로 연산한다. 하지만 GPU는 동일한 연산을 여러 번 수행해야 하는 경우, 고속으로 출력 영상을 생성할 수 있다. 왜냐하면 GPU는 한 번의 연산에 쓰이는 데이터들을 순차적으로 각 코어에 전송한 후, 전체 코어에 하나의 연산 명령어를 전달하면, 각 코어는 모든 데이터를 동시에 연산하여 연산 시간이 짧아지기 때문이다.

1. 윗글에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① 자연 영상은 모델링과 렌더링 단계를 거치지 않고 생성된다
- ② 렌더링에서 사용되는 물체 고유의 표면 특성은 화숫값에 의해 결정된다.
- ③ 물체의 원근감과 입체감은 관찰 시점을 기준으로 구현한다.
- ④ 3D 영상을 재현하는 화면의 해상도가 높을수록 연산 양이 많아진다.
- ⑤ 병목 현상은 연산할 데이터의 양이 처리 능력을 초과할 때 발생한다.

2. **모델링**에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

- ① 다른 물체에 가려져 보이지 않는 부분에 있는 삼각형의 정점들의 위치는 계산하지 않는다.
- ② 삼각형들을 조합함으로써 물체의 복잡한 곡면을 정교하게 표현할 수 있다.
- ③ 하나의 작은 삼각형에 다양한 색상의 표면 특성들을 함께 부여한다.
- ④ 공간상에 위치한 정점들을 2차원 평면에 존재하도록 배치한다.
- ⑤ 다양하게 변할 수 있는 관찰 시점을 순차적으로 저장한다.

3. ㉠에 대한 추론으로 적절한 것은?

- ① 동일한 개수의 정점 위치를 연산할 때, 동시에 연산을 수행하는 코어의 개수가 많아지면 총 연산 시간이 길어진다.
- ② 정점의 위치를 구하기 위한 10개의 연산을 10개의 코어에서 동시에 진행하려면, 10개의 연산 명령어가 필요하다.
- ③ 1개의 코어만 작동할 때, 정점의 위치를 구하기 위한 연산 시간은 1개의 코어를 가진 CPU의 연산 시간과 같다.
- ④ 정점 위치를 구하기 위한 각 데이터의 연산을 하나씩 순서대로 처리해야 한다면, 다수의 코어가 작동하는 경우 총 연산 시간은 1개의 코어만 작동하는 경우의 총 연산 시간과 같다.
- ⑤ 정점 위치를 구하기 위해 연산해야 할 10개의 데이터를 10개의 코어에서 처리할 경우, 모든 데이터를 모든 코어에 전송하는 시간은 1개의 데이터를 1개의 코어에 전송하는 시간과 같다.

4. 다음은 3D 애니메이션 제작을 위한 계획의 일부이다. 윗글을 바탕으로 할 때 적절하지 않은 것은? [3점]

	(장면 구상)	(장면 스케치)
장면 1	주인공 '네모'가 얼굴을 정면으로 향한 채 입에 아직 불지 않은 풍선을 물고 있다.	
장면 2	'네모'가 바람을 불어 넣어 풍선이 점점 커진다.	
장면 3	풍선이 더 이상 커지지 않고 모양을 유지한 채, '네모'는 풍선과 함께 하늘로 날아올라 점점 멀어지는 모습이 보인다.	

- ① 장면 1의 렌더링 단계에서 풍선에 가려 보이지 않는 입 부분의 삼각형들의 표면 특성은 화숫값을 구하는데 사용되지 않겠군.
- ② 장면 2의 모델링 단계에서 풍선에 있는 정점의 개수는 유지 되겠군.
- ③ 장면 2의 모델링 단계에서 풍선에 있는 정점 사이의 거리가 멀어지겠군.
- ④ 장면 3의 모델링 단계에서 풍선에 있는 정점들이 이루는 삼각형들이 작아지겠군.
- ⑤ 장면 3의 렌더링 단계에서 전체 화면에서 화숫값이 부여되는 화소의 개수는 변하지 않겠군.

## Stage2 : 1독을 위한 분석 - 실력향상을 위한 분석(1)

최근의 3D 애니메이션은 섬세한 입체 영상을 구현하여 실물을 촬영한 것 같은 느낌을 준다. 실물을 촬영하여 얻은 자연 영상을 그대로 화면에 표시할 때와 달리 3D 합성 영상 생성, 출력하기 위해서는 모델링과 렌더링을 거쳐야 한다.

모델링은 3차원 가상공간에서 물체의 모양과 크기, 공간적인 위치, 표면 특성 등과 관련된 고유값을 설정하거나 수정하는 단계이다. 모양과 크기를 설정할 때 주로 3개의 정점으로 형성되는 삼각형을 활용한다. 작은 삼각형의 조합으로 이루어진 그물과 같은 형태로 물체 표면을 표현하는 방식이다. 이 방법으로 복잡한 굴곡이 있는 표면도 정밀하게 표현할 수 있다. 이때 삼각형의 꼭짓점들은 물체의 모양과 크기를 결정하는 정점이 되는데, 이 정점들의 개수는 물체가 변형되어도 변하지 않으며, 정점들의 상대적 위치는 물체 고유의 모양이 변하지 않는 한 달라지지 않는다. 물체가 커지거나 작아지는 경우에는 정점 사이의 간격이 넓어지거나 좁아지고, 물체가 회전하거나 이동하는 경우에는 정점들이 간격을 유지하면서 회전축을 중심으로 회전하거나 동일 방향으로 동일 거리만큼 이동한다. 물체 표면을 구성하는 각 삼각형 면에는 고유의 색과 질감 등을 나타내는 표면 특성이 하나씩 지정된다.

공간에서의 입체에 대한 정보인 이 데이터를 활용하여, 물체를 어디에서 바라보는가를 나타내는 관찰 시점을 기준으로 2차원의 화면을 생성하는 것이 렌더링이다. 전체 화면을 잘게 나눈 점이 화소인데, 정해진 개수의 화소로 화면을 표시하고 각 화소별로 밝기나 색상 등을 나타내는 화소값이 부여된다. 렌더링 단계에서는 화면 안에서 동일 물체라도 멀리 있는 경우는 (작게, 가까이 있는 경우)는 크게 보이는 원리를 활용하여 화소값을 지정함으로써 물체의 원근감을 구현한다. (표면 특성을 나타내는 값을 바탕으로), (다른 물체에 가려짐이나 조명에 의해 물체 표면에 생기는 명암, 그림자 등을 고려)하여 화소값을 정해 줌으로써 물체의 입체감을 구현한다. 화면을 구성하는 모든 화소의 화소값이 결정되면 하나의 프레임이 생성된다. 이를 화면출력장치를 통해 모니터에 표시하면 정지 영상이 완성된다.

모델링과 렌더링을 반복하여 생성된 프레임들을 순서대로 표시하면 동영상이 된다. 프레임을 생성할 때, 모델링과 관련된 계산을 완료한 후 그 결과를 이용하여 렌더링을 위한 계산을 한다. 이때 정점의 개수가 많을수록, 해상도가 높아 출력 화소의 수가 많을수록 연산 양이 많아져 연산 시간이 길어진다. 컴퓨터의 중앙처리장치(CPU)는 데이터 연산을 하나씩 순서대로 수행하기 때문에 과도한 양의 데이터가 집중되면 미처 연산되지 못한 데이터가 차례를 기다리는 병목 현상이 생겨 프레임이 완성되는 데 오랜 시간이 걸린다. CPU의 그래픽 처리 능력을 보완하기 위해 개발된 그래픽처리장치(GPU)는 연산을 비롯한 데이터 처리를 독립적으로 수행할 수 있는 장치인 코어를 수백에서 수천 개씩 탑재하고 있다. GPU의 각 코어는 그래픽 연산에 특화된 연산만을 할 수 있고 CPU의 코어에 비해서 지속적으로 연산한다. 하지만 GPU는 동일한 연산을 여러 번 수행해야 하는 경우, 고속으로 출력 영상을 생성할 수 있다. 왜냐하면 GPU는 한 번의 연산에 쓰이는 데이터들을 순차적으로 각 코어에 전송한 후, 전체 코어에 하나의 연산 명령어를 전달하면, 각 코어는 모든 데이터를 동시에 연산하여 연산 시간이 짧아지기 때문이다.

[1독에서 반드시 각인해야 하는 글의 흐름과 중심정보]

[Tip + detail]  
(서서히 1독에서부터 보려고 노력해야 하는 것들)

이 문장을 읽을 때 판독에서 판단할 것.

자연영상	vs	3D
모델링, 렌더링		모델링, 렌더링
필요X		필요O

1단락 : "방향성" 제시

각인할 내용!!

3D 합성영상 생성·출력 Flow (조건)  
vs 자연영상

각인!! 모델링 — 렌더링

2단락 : 중심정보 모델링

모델링 : 3차원 가상공간

각인!!

모양, 크기 등 물체의 고유값을 설정, 수정하는 단계

정점, 정점의 개수, 상대적 위치, 표면 특성 ... (정보들의 위치 기억!!)

Tip) 고유 vs 상대

아주 중요한 정보다!  
문제 그자체의 특성인지, 보여지는 것인지를 판단해야 하기 때문이다.

변수 vs 상수  
★ 중요정보!!

고유	vs	상대
2단락 모델링		3단락 렌더링
고유값		관찰 시점을 기준으로

3단락 : 중심정보 - 렌더링

렌더링 : 2차원 화면 생성

각인!!

'관찰시점'을 기준으로!!

화소, 화소값 ... (정보들의 위치기억!!)  
(상수) (변수)

★ 상수 : 정해진 값

★ 변수 : 가려짐, 명암, 그림자를 고려해서 결정

FLOW

[화소값 결정 → 프레임 → 출력장치 → 모니터(정지영상)]  
이 과정을 반복하여 '동영상' 생성

"Flow"가 제시되는 지문에서 각 단계별 "핵심"을 각인해야 한다.  
단계들의 "차이"를 잡아내야 한다고 생각하면 된다.

4단락 : 중심정보 비례-반비례

문제 - 해결  
차이점

정점의 개수 ↑

해상도 - 출력 화소 수 ↑

연산 양, 시간 ↑

문제: 병목현상 - 연산 시간

해결: GPU - 코어 - 동시에 연산 - 연산시간 ↓

동일 연산을 여러번 하는 경우

CPU vs GPU 차이... 속도

Tip)  
3단락의 정보와 조합하면 '해상도'에 따라서 '화소 개수'가 달라짐을 알 수 있다.

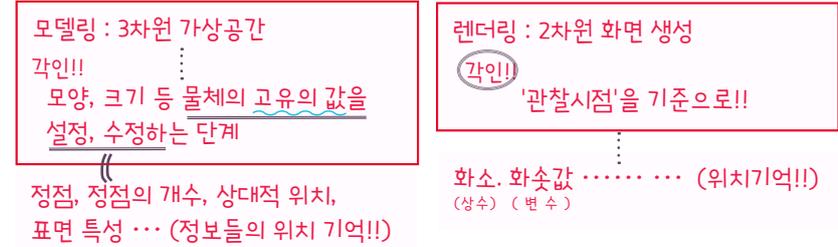
순서 정보 ⇒ 선지 연결 가능성 ↑

붉은 글씨 부분은 "1독"할 때 꼭 기억!!(각인!!)

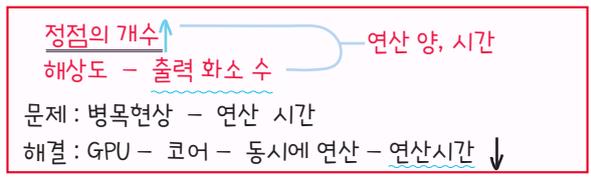
1) “글의 방향성” 제시



2) 중심정보1 : Flow가 드러나는 지문에서 각 단계별 핵심적 특징은 “각인”한다!!



3) 중심정보2 : 비례-반비례, 문제-해결의 중심정보 - 1독에서 제대로 독해



CPU vs GPU 차이... 속도

- 위 내용을 각인하면서 연결하면, 제대로 “1독”을 한 것임.
- 독해가 아주 완벽하게 되지 못해도 저 “흐름”만 잡아냈으면 충분!
- 나머지 내용들은 몇 단락에 그 내용이 있었는지 어렵듯이 기억 (찾을 수 있는 정도)
- Stage1 실전훈련을 할 때, 내가 놓친 정보가 있다면,  
다음에 유사한 지문을 만났을 때, 어떻게 하면 1독을 잘 할 수 있었는지 고민!

“디테일”한 정보들도 1독에서 보이면 좋다. 그러나 의식하지 마라.  
생각만 많아진다.  
나는 수능날까지 “흐름과 중심정보”만 제대로 읽겠다고 생각하며 1독을 하고,  
“디테일”은 조금씩 조금씩 더 눈에 들어오도록 독하게 기출분석하면 된다.

최근의 3D 애니메이션은 섬세한 입체 영상을 구현하여 실물을 촬영한 것 같은 느낌을 준다. 실물을 촬영하여 얻은 (1) 자연 영상을 그대로 화면에 표시할 때와 달리 3D 합성 영상을 생성, 출력하기 위해서는 모델링과 렌더링을 거쳐야 한다.

모델링은 3차원 가상공간에서 물체의 모양과 크기, 공간적인 위치, 표면 특성 등과 관련된 고유의 값을 설정하거나 수정하는 단계이다. 모양과 크기를 설정할 때 주로 3개의 정점으로 형성되는 삼각형을 활용한다. 작은 삼각형의 조합으로 이루어진 그물과 같은 형태로 물체 표면을 표현하는 방식이다. 이 방법으로 복잡한 굴곡이 있는 표면도 정밀하게 표현할 수 있다. 이때 삼각형의 꼭짓점들은 물체의 모양과 크기를 결정하는 정점이 되는데, 이 정점들의 개수는 물체가 변형되어도 변하지 않으며, 정점들의 상대적 위치는 물체 고유의 모양이 변하지 않는 한 달라지지 않는다. 물체가 커지거나 작아지는 경우에는 정점 사이의 간격이 넓어지거나 좁아지고, 물체가 회전하거나 이동하는 경우에는 정점들이 간격을 유지하면서 회전축을 중심으로 회전하거나 동일 방향으로 동일 거리만큼 이동한다. 물체 표면을 구성하는 각 삼각형 면에는 고유의 색과 질감 등을 나타내는 표면 특성이 하나씩 지정된다.

공간에서의 입체에 대한 정보인 이 데이터를 활용하여, 물체를 어디에서 바라보는가를 나타내는 관찰 시점을 기준으로 2차원의 화면을 생성하는 것이 렌더링이다. 전체 화면을 잘게 나눈 점이 화소인데, 정해진 개수의 화소로 화면을 표시하고 각 화소별로 밝기나 색상 등을 나타내는 화숫값이 부여된다. 렌더링 단계에서는 화면 안에서 동일 물체라도 멀리 있는 경우는 작게, 가까이 있는 경우는 크게 보이는 원리를 활용하여 화숫값을 지정함으로써 물체의 원근감을 구현한다. (3) 표면 특성을 나타내는 값을 바탕으로, 다른 물체에 가려짐이나 조명에 의해 물체 표면에 생기는 명암, 그림자 등을 고려하여 화숫값을 정해 줌으로써 물체의 입체감을 구현한다. 화면을 구성하는 모든 화소의 화숫값이 결정되면 하나의 프레임이 생성된다. 이를 화면출력장치를 통해 모니터에 표시하면 정지 영상이 완성된다.

모델링과 렌더링을 반복하여 생성된 프레임들을 순서대로 표시하면 동영상이다. 프레임을 생성할 때, 모델링과 관련된 계산을 완료한 후 그 결과를 이용하여 렌더링을 위한 계산을 한다. 이때 정점의 개수가 많을수록, 해상도가 높아 출력 화소의 수가 많을수록 연산 양이 많아져 연산 시간이 길어진다. 컴퓨터의 중앙처리장치(CPU)는 데이터 연산을 하나씩 순서대로 수행하기 때문에 과도한 양의 데이터가 집중되면 미처 연산되지 못한 데이터가 차례를 기다리는 병목 현상이 생겨 프레임이 완성되는 데 오랜 시간이 걸린다. CPU의 그래픽 처리 능력을 보완하기 위해 개발된 (7) 그래픽처리장치(GPU)는 연산을 비롯한 데이터 처리를 독립적으로 수행할 수 있는 장치인 코어를 수백에서 수천 개씩 탑재하고 있다. GPU의 각 코어는 그래픽 연산에 특화된 연산만을 할 수 있고 CPU의 코어에 비해서 저속으로 연산한다. 하지만 GPU는 동일한 연산을 여러 번 수행해야 하는 경우, 고속으로 출력 영상을 생성할 수 있다. 왜냐하면 GPU는 한번의 연산에 쓰이는 데이터들을 순차적으로 각 코어에 전송한 후, 전체 코어에 하나의 연산 명령어를 전달하면, 각 코어는 모든 데이터를 동시에 연산하여 연산 시간이 짧아지기 때문이다.

1. 윗글에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① 자연 영상은 모델링과 렌더링 단계를 거치지 않고 생성된다. 1단락
- ② 렌더링에서 사용되는 물체 고유의 표면 특성은 화숫값에 의해 결정된다. 3단락
- ③ 물체의 원근감과 입체감은 관찰 시점을 기준으로 구현한다. 렌더링! 중심정보 활용
- ④ 3D 영상을 재현하는 화면의 해상도가 높을수록 연산 양이 많아진다. (4)비례 - 반비례 4단락
- ⑤ 병목 현상은 연산할 데이터의 양이 처리 능력을 초과할 때 발생한다. 4단락...문제(중심정보)

2. 모델링에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

- ① 다른 물체에 가려져 보이지 않는 부분에 있는 삼각형의 정점들의 위치는 계산하지 않는다.
- ② 삼각형들을 조합함으로써 물체의 복잡한 곡면을 정교하게 표현할 수 있다.
- ③ 하나의 작은 삼각형에 다양한 색상의 표면 특성을 함께 부여한다. 6단락
- ④ 공간상에 위치한 정점들을 2차원 평면에 존재하도록 배치한다.
- ⑤ 다양하게 변할 수 있는 관찰 시점을 순차적으로 저장한다. 렌더링에 대한 설명 "중심정보(모델링과 렌더링의 차이)"를 활용한 선지 판단 필요

분석한 내용을 꼼꼼하게 곱씹기!!

1) 자연영상 vs 3D합성영상 ' 차이점 ' 이 선지로 연결

2) 중요!! 선지판단  
A에 따라 B가 결정된다.  
A(전) → B(후)로도 판단할 수 있다.

3) '표면특성' 값이 먼저 결정되고 이 값을 바탕으로 '화숫값'이 결정  
... 1번 2번 선지 해결의 근거

4) 중요!! 선지판단  
비례 - 반비례 정보는 선지로 연결될 확률이 매우 높다!

5) 중요!! 중심정보 각인이 중요  
모델링은 물체의 고유의 값을 설정하는 단계임.  
보이지 않더라도, 물체 자체에 변화가 없다면 모델링 값도 변하지 않는 것이다. 즉, 정점들의 위치를 계산해야 한다. "고유의 값"이라는 의미를 곱씹어 두자!

6) '하나씩', '여러개', '다양한' 등과 같은 표현도 '판독'에서는 꼼꼼하게 확인해야 한다

모델링과 렌더링을 반복하여 생성된 프레임들을 순서대로 표시하면 동영상이다. 프레임을 생성할 때, 모델링과 관련된 계산을 완료한 후 그 결과를 이용하여 렌더링을 위한 계산을 한다. 이때 정점의 개수가 많을수록, 해상도가 높아 출력 화소의 수가 많을수록 연산 양이 많아져 연산 시간이 길어진다. 컴퓨터의 중앙처리장치(CPU)는 데이터 연산을 하나씩 순서대로 수행하기 때문에 과도한 양의 데이터가 집중되면 미처 연산되지 못한 데이터가 차례를 기다리는 병목 현상이 생겨 프레임이 완성되는 데 오랜 시간이 걸린다. CPU의 그래픽 처리 능력을 보완하기 위해 개발된 ㉠ 그래픽 처리장치(GPU)는 연산을 비롯한 데이터 처리를 독립적으로 수행할 수 있는 장치인 코어를 수백에서 수천 개씩 탑재하고 있다. GPU의 각 코어는 그래픽 연산에 특화된 연산만을 할 수 있고 CPU의 코어에 비해서 저속으로 연산한다. 하지만 GPU는 동일한 연산을 여러 번 수행해야 하는 경우, 고속으로 출력 영상을 생성할 수 있다. 왜냐하면 GPU는 한번의 연산에 쓰이는 데이터들을 순차적으로 각 코어에 전송한 후, 전체 코어에 하나의 연산 명령어를 전달하면, 각 코어는 모든 데이터를 동시에 연산하여 연산 시간이 짧아지기 때문이다.

3. ㉠에 대한 추론으로 적절한 것은?

- ① 동일한 개수의 정점 위치를 연산할 때, 동시에 연산을 수행하는 코어의 개수가 많아지면 총 연산 시간이 <sup>(1)</sup> 길어진다.
- ② 정점의 위치를 구하기 위한 10개의 연산을 10개의 코어에서 동시에 <sup>(2)</sup> 진행하려면, 10개의 연산 명령어가 필요하다.
- ③ 1개의 코어만 작동할 때, 정점의 위치를 구하기 위한 연산 시간은 1개의 코어를 가진 CPU의 연산 시간과 <sup>(3)</sup> 같다.
- ④ <sup>(4)</sup> (정점 위치를 구하기 위한 각 데이터의 연산을 하나씩 순서대로 처리해야 한다면), 다수의 코어가 작동하는 경우 총 연산 시간은 1개의 코어만 작동하는 경우의 총 연산 시간과 같다.
- ⑤ (정점 위치를 구하기 위해 연산해야 할 10개의 데이터를 10개의 코어에서 처리할 경우), 모든 데이터를 모든 코어에 <sup>(5)</sup> 전송하는 시간은 1개의 데이터를 1개의 코어에 전송하는 시간과 같다.

1) 1번선지 '해결'

⇒ 정점 위치의 개수가 57개라고 가정하자. 57개까지는 코어의 수가 늘어날수록 연산시간이 짧아진다. GPU에서 각 코어는 모든 데이터를 '동시에' 연산한다는 점을 착안해야 한다.

2) Tip : "~하기 위해, ~하려면" 뒤에는 '조건'이 후속한다.

\*차이점이 선지로 연결된 경우

3) Tip : 2가지를 비교해야 하는 선지. '무엇 vs 무엇'인지를 꼼꼼하게 확인!!

GPU	vs	CPU
코어 17개		코어 17개

4) 연산을 '동시에' 할 수 없는 경우이다. 이 경우, GPU의 장점은 사라진다.

즉, 다수의 코어가 있더라도 연산을 '순차적'으로 해야 하므로, 하나의 코어로 '순차적'연산을 하는 것과 다를 바가 없다.

5) '순서정보'가 이용된 선지이다.

전송은 '순차적'으로 이루어지므로 여러 코어에 데이터를 순차적으로 전송한다.

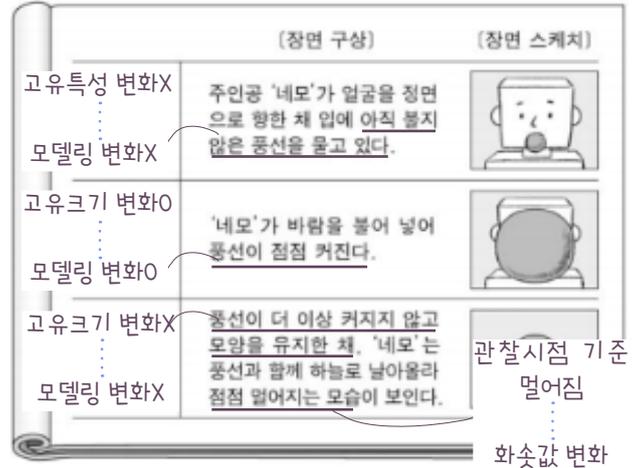
6) 3 - ㉠과 같이 '수'를 나타내는 표현에 유의하자

최근의 3D 애니메이션은 섬세한 입체 영상을 구현하여 실물을 촬영한 것 같은 느낌을 준다. 실물을 촬영하여 얻은 자연 영상을 그대로 화면에 표시할 때와 달리 3D 합성 영상을 생성, 출력하기 위해서는 모델링과 렌더링을 거쳐야 한다.

**모델링**은 3차원 가상공간에서 물체의 모양과 크기, 공간적인 위치, 표면 특성 등과 관련된 고유의 값을 설정하거나 수정하는 단계이다. 모양과 크기를 설정할 때 주로 3개의 정점으로 형성되는 삼각형을 활용한다. 작은 삼각형의 조합으로 이루어진 그물과 같은 형태로 물체 표면을 표현하는 방식이다. 이 방법으로 복잡한 굴곡이 있는 표면도 정밀하게 표현할 수 있다. 이때 삼각형의 꼭짓점들은 물체의 모양과 크기를 결정하는 정점이 되는데, 이 정점들의 개수는 물체가 변형되어도 변하지 않으며, 정점들의 상대적 위치는 물체 고유의 모양이 변하지 않는 한 달라지지 않는다. 물체가 커지거나 작아지는 경우에는 정점 사이의 간격이 넓어지거나 좁아지고, 물체가 회전하거나 이동하는 경우에는 정점들이 간격을 유지하면서 회전축을 중심으로 회전하거나 동일 방향으로 동일 거리만큼 이동한다. 물체 표면을 구성하는 각 삼각형 면에는 고유의 색과 질감 등을 나타내는 표면 특성이 하나씩 지정된다.

공간에서의 입체에 대한 정보인 이 데이터를 활용하여, 물체를 어디에서 바라보는가를 나타내는 관찰 시점을 기준으로 2차원의 화면을 생성하는 것이 렌더링이다. 전체 화면을 잘게 나눈 점이 화소인데, 정해진 개수의 화소로 화면을 표시하고 각 화소별로 밝기나 색상 등을 나타내는 화소값이 부여된다. 렌더링 단계에서는 화면 안에서 동일 물체라도 멀리 있는 경우는 작게, 가까이 있는 경우는 크게 보이는 원리를 활용하여 화소값을 지정함으로써 물체의 원근감을 구현한다. 표면 특성을 나타내는 값을 바탕으로, 다른 물체에 가려짐이나 조명에 의해 물체 표면에 생기는 명암, 그림자 등을 고려하여 화소값을 정해 줌으로써 물체의 입체감을 구현한다. 화면을 구성하는 모든 화소의 화소값이 결정되면 하나의 프레임이 생성된다. 이를 화면출력장치를 통해 모니터에 표시하면 정지 영상이 완성된다.

4. 다음은 3D 애니메이션 제작을 위한 계획의 일부이다. 윗글을 바탕으로 할 때 적절하지 않은 것은? [3점]



- ① (1) 장면 1의 렌더링 단계에서 풍선에 가려 보이지 않는 입 부분의 삼각형들의 표면 특성은 화소값을 구하는 데 사용되지 않겠군.
- ② 장면 2의 모델링 단계에서 풍선에 있는 정점의 개수는 유지 되겠군.
- ③ 장면 2의 모델링 단계에서 풍선에 있는 정점 사이의 거리가 멀어지겠군. 풍선 '고유의 크기'가 변하는 경우
- ④ (2) 장면 3의 모델링 단계에서 풍선에 있는 정점들이 이루는 삼각형들이 작아지겠군.
- ⑤ 장면 3의 렌더링 단계에서 전체 화면에서 화소값이 부여되는 (3) 화소의 개수는 변하지 않겠군.

중심정보-보기' 곱씹기!!

Tip) 모델링, 렌더링의 핵심점 특징.

즉, 각각 무엇을 하는 단계인지를 명백하게 잡아놔야 한다.

1) 모델링은 '고유의 특성(값)'을 설정하는 단계이다.

그리고 '가려진' 것은 '보이는 대로(관찰시점)'를 표현하는 것이다.

즉, 보이지 않는다고 해도 물체 '고유의 특성'이 변하는 것이 아니므로,

'모델링 값'은 변하지 않는다.

그러나 '렌더링'은 '보이는 대로(관찰시점)' 2차원 영상을 생성하는 단계이다. 입이 보이지 않고,

풍선만이 보이는 상황이므로, 풍선의 표면특성을 바탕으로 풍선의 화소값을 구할 것이다.

2) 풍선 '고유의 크기와 모양'은 변화가 없다.

즉, 모델링 값(= 삼각형 정점의 상대적 위치)도 변하지 않는다.

3) 화소의 개수는 4단락 비례-반비례 정보에서 제시한 대로 '해상도'에 따라 달라진다.

해상도가 달라지지 않는다면 '정해진 값'이 되는 것이다.



# ['3D합성영상' 지문 기출분석을 통해 누적해야 하는 '교훈']

(향후 기출분석을 하면서, 여러분 스스로 누적해야 하는 '교훈'입니다) - 2021학년도 수능

## 1. 1독에서 잘 잡아주었어야 하는 것

### (1) Flow 지문의 '1독'

Flow를 보여주는 지문에서, 각 단계별에 대해 디테일하게 설명하는 경우,

각 단계의 '핵심적 특성'을 각인해주어야 한다.

정확하게 말하자면, 각 단계들을 구분해주어야 한다. 그래야 보기에서 제시되는 사례가 어떤 단계에 적용될지를 판단할 수 있기 때문이다. 이 지문에서 '모델링 vs 렌더링'의 차이, '3차원 고유의 값 vs 2차원 관찰시점을 기준'이라는 차이가 읽혀지고 각인되었어야만 문제를 수월하게 풀어낼 수 있었다.

37번 보기문항 전체, 35 - ①번, 35 - ⑤번

### (2) 문제-해결

전통적으로 과학기술 지문에서 자주 활용되는 글의 흐름이다. 중심정보에 해당하므로, "어떤 문제 상황"이 있는지, 이를 "어떻게 해결"하는지를 '1독'에서 각인해두자.

36번 문항 전체

### (3) 비례-반비례

비례-반비례 정보는 거의 무조건 선지로 연결된다.

1독에서 어느 위치에 무엇과 관련된 비례 - 반비례가 있는지를 잡아주는 것이 유리하다.

34 - ④번

## 2. 선지판단에서 중요했던 부분

### (1) 간략하게 언급되는 차이점

고유 vs 상대, 변수 vs 상수와 같은 대립적 정보는 평가원 지문에서 자주 활용된다. 이러한 정보를 잘 파악하여야 하며, 문제의 열쇠가 되는 경우가 많다. 이 외에도 아주 간략하게 차이점을 설명하더라도 차이점은 거의 선지에서 묻는 경우가 많다는 점을 유의하자.

34 - ① : 자연영상 vs 3D 합성영상, 36 - ③ : GPU vs CPU

### (2) 선지를 판단하기 위한 독해(판독)에서 놓치지 말아야 할 지문의 '디테일한 문장독해'

- ① 하나만, 하나씩, 여러개 등 수를 나타내는 표현
- ② 동시에, 순차적으로 와 같은 순서정보

### (3) 중요한 선지표현

- ① A에 의해(에 따라) B가 결정된다 : A와 B의 전후관계부터 확인
- ② ~같다, 다르다 : 비교선지. 무엇과 무엇을 비교하는 것인지 정확하게 판단
- ③ ~려면, ~기 위해 : 조건을 나타내는 표현

## [ 정답 및 해설 ]

### 1. 정답 : ②

**정답해설** : 모델링 단계를 설명한 2문단의 마지막 문장에서 물체 표면을 구성하는 각 삼각형 면에는 고유의 색과 질감 등을 나타내는 표면 특성이 하나씩 지정된다고 하였다. 즉 물체 고유의 표면 특성은 렌더링 과정이 아닌 모델링 단계에서 지정된다. 렌더링 단계에서는 공간에서의 입체에 대한 정보인 모델링 단계의 데이터를 활용하여 화면을 생성하며 각 화소별로 화소값을 부여하여 밝기나 색상을 나타낸다고 3문단에서 언급하고 있다.

**[오답풀이]** ① 1문단에서 3D 합성 영상을 생성, 출력하려면 자연 영상과 달리 모델링과 렌더링 과정을 거쳐야 한다고 언급하고 있다. ③ 3문단의 내용을 통해 물체의 입체감과 원근감은 관찰 시점을 기준으로 2차원의 화면을 생성하는 렌더링 과정을 통해 구현된다는 것을 알 수 있다. ④ 4문단에서 해상도가 높아 출력 화소의 수가 많을수록 연산 양이 많아져 연산 시간이 길어진다고 언급하고 있다. ⑤ 4문단에서 과도한 양의 데이터가 집중되어 미처 연산되지 못한 데이터가 차례를 기다리는 것을 병목 현상이라고 언급하고 있다.

### 2. 정답 : ②

**정답해설** : 2문단에서 모델링은 작은 삼각형의 조합으로 이루어진 그물과 같은 형태로 물체 표면을 표현하는 방법으로, 복잡한 굴곡이 있는 표면도 정밀하게 표현할 수 있다고 언급하고 있다.

**[오답풀이]** ① 2문단에 따르면 모델링은 3차원 가상 공간에서 물체의 모양과 크기, 공간적 위치, 표면 특성 등과 관련된 고유의 값을 설정하거나 수정하는 단계이다. 그러므로 물체와 관련한 모든 삼각형 정점들의 위치를 계산하게 된다. 다른 물체에 가려져 보이지 않는다는 것은 특정한 관찰 시점을 기준으로 한 것으로, 이는 렌더링 과정에서 고려되는 요소이다. ③ 2문단에서 물체 표면을 구성하는 각 삼각형 면에는 고유의 색과 질감 등을 나타내는 표면 특성이 하나씩 지정된다고 언급하고 있다. ④, ⑤ 2, 3문단의 내용을 통해 모델링은 3차원 가상 공간에서 고유의 값을 설정하거나 수정하는 단계이고, 렌더링은 물체를 어디에서 바라보는가를 나타내는 관찰 시점을 기준으로 2차원의 화면을 생성하는 것임을 알 수 있다.

### 3. 정답 : ④

**정답해설** : 다수의 코어가 작동하더라도 데이터의 연산을 하나씩 순서대로 처리해야 한다면, 이전 코어의 연산 이후에 다른 코어에서 다음 연산이 이루어지게 된다. 그러므로 이러한 경우의 총 연산 시간은 단일 코어에서 데이터 연산을 순차적으로 진행할 때 걸리는 총 연산 시간과 같다.

**[오답풀이]** ①, ② 4문단에서 GPU는 동일한 연산을 여러 번 수행할 경우, 한 번의 연산에 쓰이는 데이터들을 순차적으로 각 코어에 전송한 후 전체 코어에 하나의 연산 명령어를 전달해 각 코어가 모든 데이터를 동시에 연산하도록 하기 때문에 연산 시간이 짧아진다고 언급하고 있다. ③ 4문단에서 GPU의 각 코어는 그래픽 연산에 특화된 연산만을 할 수 있고 CPU의 코어에 비해 저속으로 연산한다고 언급하고 있다. 그러므로 GPU와 CPU가 각각 17개의 코어에서 17개의 동일한 연산을 할 경우, CPU의 연산 시간이 더 짧다는 것을 알 수 있다. ⑤ 4문단에 따르면 GPU의 데이터 처리 속도가 빠른 것은 한 번의 연산에 쓰이는 데이터들을 순차적으로 각 코어에 전송한 후, 동시에 모든 데이터를 연산하기 때문이다. GPU는 한 번의 연산에 쓰이는 데이터들을 순차적으로 각 코어에 전송한다고 하였으므로 10개의 데이터를 10개의 코어에 전송하는 시간은 17개의 데이터를 17개의 코어에 전송하는 시간보다 길다.

### 4. 정답 : ④

**정답해설** : 장면 3은 풍선과 '네모'가 함께 하늘로 날아올라 특정한 관찰 시점으로부터 점점 멀어지면서 작게 보이는 장면을 구상한 것이다. 3문단에 따르면 이러한 원근

감은 모델링이 아닌 렌더링 단계에서 구현되는 것이다. 2문단에 따르면 모델링 단계에서는 물체의 모양과 크기, 공간적인 위치, 표면 특성 등과 관련된 고유의 값을 설정하거나 수정하는데, 장면 3은 풍선이 그 자체의 크기에 변화 없이 '모양을 유지한 채' 하늘로 날아올라 가는 장면이므로, 모델링 단계에서 풍선에 있는 정점들이 이루는 삼각형들이 작아질 것이라는 이해는 적절하지 않다.

**[오답풀이]** ① 3문단의 내용을 통해 렌더링은 관찰 시점을 기준으로 2차원의 화면을 생성하는 것이라는 내용을 확인할 수 있다. 그러므로 장면 1에서 관찰 시점상 풍선에 가려 보이지 않는 입 부분의 삼각형은 2차원의 화면에 생성되지 않는 부분이므로 해당 부분의 표면 특성이 화소값을 구하는 데 사용되지 않는다. ② 2문단에서 모델링 단계에서의 정점의 개수는 물체가 변형되어도 변하지 않는다고 언급하였다. 따라서 장면 2가 풍선의 크기가 점점 커지는 장면이라고 해도 풍선에 있는 정점의 개수는 유지됨을 알 수 있다. ③ 2문단에서 모델링에서는 물체가 커지거나 작아지면 정점 사이의 간격이 넓어지거나 좁아진다고 언급하고 있다. 장면 2에서는 풍선이 점점 커지고 있으므로 정점 사이의 간격이 넓어질 것임을 알 수 있다. ⑤ 3문단에서 화소는 전체 화면을 잘게 나눈 점으로, 정해진 개수의 화소로 화면을 표시하고 각 화소별로 밝기나 색상 등을 나타내는 화소값이 부여된다고 하였다. 따라서 렌더링 단계에서 장면 3이 나타난 전체 화면의 화소 개수 자체에는 변화가 없으며, 장면을 구현하는 과정에서 일부 화소의 화소값만 변화할 것임을 알 수 있다.

## 2021 수능분석서, “기출분석 가이드북-독서편”을 마치며...

천편일률적인 수능분석서를 벗어나 여러분의 기출분석 훈련을 이끌어주고자 하는 마음에 만들어진 ‘기출분석 가이드북-독서편’이 마무리되었습니다.

고민을 많이 하고 만든 자료인데, 모쪼록 도움이 되었으면 좋겠습니다.

이제, 혼자 하실 수 있나요?

어떻게 하는지 감은 오지만 아직은 온전히 혼자 하기에는 버겁죠?

샘이 조금 더 도와드리겠습니다.

뒤에 이어지는 2021.6평, 9평 고난도 4개 지문을 스스로 분석해 보세요.

그럼, 아래 일정으로 샘이 2021 6평, 9평 기출분석 4Stage 모범답안을 업로드하겠습니다.

(스카이에듀 국어 신한중 선생님 페이지에서 ‘학습자료실’로 오세요!)

혼자 분석해 본 후, 샘이 올려준 파일과 비교해보면 좋을 것 같습니다.

자, 그럼 ‘독하게 기출분석’하러 출발!!

스카이에듀 > 국어영역 > 신한중 선생님 > ‘학습자료실’ 에 업로드

2021.1.8(금)	2021.6평 경제 “법인세와 지적 재산 보호” 4Stage 분석지 업로드
2021.1.15(금)	2021.6평 과학기술 “영상 안정화 기술” 4Stage 분석지 업로드
2021.1.22(금)	2020.9평 법 “행정입법” 4Stage 분석지 업로드
2021.1.29(금)	2020.9평 과학기술 “항 미생물 화학제” 4Stage 분석지 업로드





# 독하게 기출분석 4Stage

- 6, 9평 지문에 적용 -



# **독하게 기출분석 4Stage**

**- 2021 6평 지문( 법인세 )에 적용 -**

특허권은 발명에 대한 정보의 소유자가 특허 출원 및 담당 관청의 심사를 통하여 획득한 특허를 일정 기간 독점적으로 사용할 수 있는 법률상 권리를 말한다. 한편 영업 비밀은 생산 방법, 판매 방법, 그 밖에 영업 활동에 유용한 기술상 또는 경영상의 정보 등으로, 일정 조건을 갖추면 법으로 보호받을 수 있다. 법으로 보호되는 특허권과 영업 비밀은 모두 지식 재산인데, 정보 통신 기술(ICT) 산업은 이 같은 지식 재산을 기반으로 창출된다. 지식 재산 보호 문제와 더불어 최근에는 ICT 다국적 기업이 지식 재산으로 거두는 수입에 대한 과세 문제가 불거지고 있다.

일부 국가에서는 ICT 다국적 기업에 대해 [디지털세] 도입을 진행 중이다. 디지털세는 이를 도입한 국가에서 ICT 다국적 기업이 거둔 수입에 대해 부과되는 세금이다. 디지털세의 배경에는 법인세 감소에 대한 각국의 우려가 있다. 법인세는 국가가 기업으로부터 걷는 세금 중 가장 중요한 것으로, 재화나 서비스의 판매 등을 통해 거둔 수입에서 제반 비용을 제외하고 남은 이윤에 대해 부과하는 세금이라 할 수 있다.

㉠ 많은 ICT 다국적 기업이 법인세율이 현저하게 낮은 국가에 자회사를 설립하고 그 자회사에 이윤을 몰아주는 방식으로 법인세를 회피한다는 비판이 있어 왔다. 예를 들면 ICT 다국적 기업 Z사는 법인세율이 매우 낮은 A국에 자회사를 세워 특허의 사용 권한을 부여한다. 그리고 법인세율이 A국보다 높은 B국에 설립된 Z사의 자회사에서 특허 사용으로 수입이 발생하면 Z사는 B국의 자회사로 하여금 A국의 자회사에 특허 사용에 대한 수수료인 로열티를 지출하도록 한다. 그 결과 Z사는 ㉡ B국의 자회사에 법인세가 부과될 이윤을 최소화한다. ICT 다국적 기업의 본사를 많이 보유한 국가에서도 해당 기업에 대한 법인세 징수는 문제가 된다. 그러나 그중 어떤 국가들은 ICT 다국적 기업의 활동이 해당 산업에서 자국이 주도권을 유지하는 데 중요하기 때문에라도 디지털세 도입에는 방어적이다.

[A] ICT 산업을 주도하는 국가에서 더 중요한 문제는 ICT 지식 재산 보호의 국제적 강화일 수 있다. 이론적으로 봤을 때 지식 재산의 보호가 약할수록 유용한 지식 창출의 유인이 저해되어 지식의 진보가 정체되고, 지식 재산의 보호가 강할수록 해당 지식에 대한 접근을 막아 소수의 사람만이 혜택을 보게 된다. 전자로 발생한 손해를 유인 비용, 후자로 발생한 손해를 접근 비용이라고 한다면, 지식 재산 보호의 최적 수준은 두 비용의 합이 최소가 될 때일 것이다. 각국은 그 수준에서 자국의 지식 재산 보호 수준을 설정한다. 특허 보호 정도와 국민 소득의 관계를 보여주는 한 연구에서는 국민 소득이 일정 수준 이상인 상태에서는 국민 소득이 증가할수록 특허 보호 정도가 강해지는 경향이 있지만, 가장 낮은 소득 수준을 벗어난 국가들은 그들보다 소득 수준이 낮은 국가들보다 오히려 특허 보호가 약한 것으로 나타났다. 이는 지식 재산 보호의 최적 수준에 대해서도 국가별 입장이 다름을 시사한다.

1. 윗글을 읽고 답을 찾을 수 있는 질문에 해당하지 않는 것은?

- ① 법으로 보호되는 특허권과 영업 비밀의 공통점은 무엇인가?
- ② 영업 비밀이 법적 보호 대상으로 인정받기 위한 절차는 무엇인가?
- ③ ICT 다국적 기업의 수입에 과세하는 제도 도입의 배경은 무엇인가?
- ④ 로열티는 ICT 다국적 기업의 법인세를 줄이는 데 어떻게 이용되는가?
- ⑤ 이론적으로 지식 재산 보호의 최적 수준은 어떻게 설정하는가?

2. 디지털세에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① 지식 재산 보호를 강화할 수 있는 수단이다.
- ② 이윤에서 제반 비용을 제외한 금액에 부과된다.
- ③ ICT 산업에서 주도적인 국가는 도입에 적극적이다.
- ④ 여러 국가에 자회사를 설립하는 방식으로 줄일 수 있다.
- ⑤ 도입된 국가에서 ICT 다국적 기업이 거둔 수입에 부과된다.

3. <보기>는 윗글을 읽은 학생이 수행할 학습지의 일부이다. ㉢에 들어갈 말로 가장 적절한 것은? [3점]

< 보기 >

○ 과제 : ‘㉠을 근거로 ICT 다국적 기업에 디지털세가 부과 되는 것이 타당한가?’를 검증할 가설에 대한 판단

- 가설
 

ICT 다국적 기업 자회사들의 수입 대비 이윤의 비율은 법인세율이 높은 국가일수록 낮다.
- 판단
 

가설이 참이라면 ㉢고 할 수 있으므로 ㉠을 근거로 디지털세를 부과하는 것을 지지할 수 있겠군.

- ① ICT 다국적 기업 자회사의 수입이 법인세율이 높은 국가일수록 많다
- ② ICT 다국적 기업이 법인세율이 높은 국가의 자회사에 로열티를 지출한다
- ③ ICT 다국적 기업 자회사의 수입 대비 제반 비용의 비율이 법인세율이 낮은 국가일수록 높다
- ④ ICT 다국적 기업이 법인세율이 높은 국가의 자회사에서 수입에 비해 이윤을 줄이는 방식으로 법인세를 줄이고 있다
- ⑤ 법인세율이 높은 국가에 본사가 있는 ICT 다국적 기업 자회사의 수입 대비 이윤의 비율은 법인세율이 낮은 국가일수록 낮다

4. [A]를 적용하여 <보기>를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?

— < 보 기 > —

S국은 현재 국민 소득이 가장 낮은 수준의 국가이고 ICT 산업에서 주도적인 국가가 아니다. S국의 특허 보호 정책은 지식 재산 보호 정책을 대표한다.

- ① ICT 산업에서 주도적인 국가는 S국이 유인 비용을 현재보다 크게 인식하여 지식 재산 보호 수준을 높이기 바라겠군.
- ② S국에서는 지식 재산 보호 수준이 낮을 때가 높을 때보다 지식 재산 창출 의욕의 저하로 인한 손해가 더 심각하겠군.
- ③ S국에서 현재의 특허 제도가 특허권을 과하게 보호한다고 판단한다면 지식 재산 보호 수준을 낮춰 접근 비용을 높이고 싶겠군.
- ④ S국의 국민 소득이 점점 높아진다면 유인 비용과 접근 비용의 합이 최소가 되는 지식 재산 보호 수준은 낮아졌다가 높아지겠군.
- ⑤ S국이 지식 재산 보호 수준을 높일 때, 지식의 발전이 저해 되어 발생하는 손해는 감소하고 다수가 지식 재산의 혜택을 누리지 못하여 발생하는 손해는 증가하겠군.

5. 문맥상 ㉠와 바꿔 쓰기에 적절하지 않은 것은?

- ① Z사의 전체적인 법인세 부담을 줄인다.
- ② A국의 자회사가 거두는 수입을 늘린다.
- ③ A국의 자회사가 얻게 될 이윤을 줄인다.
- ④ B국의 자회사가 낼 법인세를 최소화한다.
- ⑤ B국의 자회사가 지출하는 제반 비용을 늘린다.

특허권은 발명에 대한 정보의 소유자가 특허 출원 및 담당 관청의 심사를 통하여 획득한 특허를 일정 기간 독점적으로 사용할 수 있는 법률상 권리를 말한다. 한편 영업 비밀은 생산 방법, 판매 방법, 그 밖에 영업 활동에 유용한 기술상 또는 경영상의 정보 등으로, 일정 조건을 갖추면 법으로 보호받을 수 있다. 법으로 보호되는 특허권과 영업 비밀은 모두 지식 재산인데, 정보 통신 기술(ICT) 산업은 이 같은 지식 재산을 기반으로 창출된다. 지식 재산 보호 문제와 더불어 최근에는 ICT 다국적 기업이 지식 재산으로 거두는 수입에 대한 과세 문제가 불거지고 있다.

일부 국가에서는 ICT 다국적 기업에 대해 **디지털세** 도입을 진행 중이다. 디지털세는 이를 도입한 국가에서 ICT 다국적 기업이 거둔 수입에 대해 부과되는 세금이다. 디지털세의 배경에는 법인세 감소에 대한 각국의 우려가 있다. 법인세는 국가가 기업으로부터 걷는 세금 중 가장 중요한 것으로, 재화나 서비스의 판매 등을 통해 거둔 수입에서 제반 비용을 제외하고 남은 이윤에 대해 부과하는 세금이라 할 수 있다.

㉠많은 ICT 다국적 기업이 법인세율이 현저하게 낮은 국가에 자회사를 설립하고 그 자회사에 이윤을 몰아주는 방식으로 법인세를 회피한다는 비판이 있어 왔다. 예를 들면 ICT 다국적 기업 Z사는 법인세율이 매우 낮은 A국에 자회사를 세워 특허의 사용 권한을 부여한다. 그리고 법인세율이 A국보다 높은 B국에 설립된 Z사의 자회사에서 특허 사용으로 수입이 발생하면 Z사는 B국의 자회사로 하여금 A국의 자회사에 특허 사용에 대한 수수료인 로열티를 지출하도록 한다. 그 결과 Z사는 @B국의 자회사에 법인세가 부과될 이윤을 최소화한다. ICT 다국적 기업의 본사를 많이 보유한 국가에서도 해당 기업에 대한 법인세 징수는 문제가 된다. 그러나 그중 어떤 국가들은 ICT 다국적 기업의 활동이 해당 산업에서 자국이 주도권을 유지하는 데 중요하기 때문에라도 디지털세 도입에는 방어적이다.

[A] ICT 산업을 주도하는 국가에서 더 중요한 문제는 ICT 지식 재산 보호의 국제적 강화일 수 있다. 이론적으로 봤을 때 지식 재산의 보호가 약할수록 유용한 지식 창출의 유인이 저해되어 지식의 진보가 정체되고, 지식 재산의 보호가 강할수록 해당 지식에 대한 접근을 막아 소수의 사람만이 혜택을 보게 된다. 전자로 발생한 손해를 유인 비용, 후자로 발생한 손해를 접근 비용이라고 한다면, 지식 재산 보호의 최적 수준은 두 비용의 합이 최소가 될 때일 것이다. 각국은 그 수준에서 자국의 지식 재산 보호 수준을 설정한다. 특히 보호 정도와 국민 소득의 관계를 보여주는 한 연구에서는 국민 소득이 일정 수준 이상인 상태에서는 국민 소득이 증가할수록 특허 보호 정도가 강해지는 경향이 있지만, 가장 낮은 소득 수준을 벗어난 국가들은 그들보다 소득 수준이 낮은 국가들보다 오히려 특허 보호가 약한 것으로 나타났다. 이는 지식 재산 보호의 최적 수준에 대해서도 국가별 입장이 다름을 시사한다.

특허권은 발명에 대한 정보의 소유자가 특허 출원 및 담당 관청의 심사를 통하여 획득한 특허를 일정 기간 독점적으로 사용할 수 있는 법률상 권리를 말한다. 한편 영업 비밀은 생산 방법, 판매 방법, 그 밖에 영업 활동에 유용한 기술상 또는 경영상의 정보 등으로, 일정 조건을 갖추면 법으로 보호받을 수 있다. 법으로 보호되는 특허권과 영업 비밀은 모두 지식 재산인데, 정보 통신 기술(ICT) 산업은 이 같은 지식 재산을 기반으로 창출된다. 지식 재산 보호 문제와 더불어 최근에는 ICT 다국적 기업이 지식 재산으로 거두는 수입에 대한 과세 문제가 불거지고 있다.

일부 국가에서는 ICT 다국적 기업에 대해 **디지털세** 도입을 진행 중이다. 디지털세는 이를 도입한 국가에서 ICT 다국적 기업이 거둔 수입에 대해 부과되는 세금이다. 디지털세의 배경에는 법인세 감소에 대한 각국의 우려가 있다. 법인세는 국가가 기업으로부터 걷는 세금 중 가장 중요한 것으로, 재화나 서비스의 판매 등을 통해 거둔 수입에서 제반 비용을 제외하고 남은 이윤에 대해 부과하는 세금이라 할 수 있다.

㉠ 많은 ICT 다국적 기업이 법인세율이 현저하게 낮은 국가에 자회사를 설립하고 그 자회사에 이윤을 몰아주는 방식으로 법인세를 회피한다는 비판이 있어 왔다. 예를 들면 ICT 다국적 기업 Z사는 법인세율이 매우 낮은 A국에 자회사를 세워 특허의 사용 권한을 부여한다. 그리고 법인세율이 A국보다 높은 B국에 설립된 Z사의 자회사에서 특허 사용으로 수입이 발생하면 Z사는 B국의 자회사로 하여금 A국의 자회사에 특허 사용에 대한 수수료인 로열티를 지출하도록 한다. 그 결과 Z사는 **@B국의 자회사에 법인세가 부과될 이윤을 최소화한다.** ICT 다국적 기업의 본사를 많이 보유한 국가에서도 해당 기업에 대한 법인세 징수는 문제가 된다. 그러나 그중 어떤 국가들은 ICT 다국적 기업의 활동이 해당 산업에서 자국이 주도권을 유지하는 데 중요하기 때문에라도 디지털세 도입에는 방어적이다.

ICT 산업을 주도하는 국가에서 더 중요한 문제는 ICT 지식 재산 보호의 국제적 강화일 수 있다. 이론적으로 봤을 때 지식 재산의 보호가 약할수록 유용한 지식 창출의 유인이 저해되어 지식의 진보가 정체되고, 지식 재산의 보호가 강할수록 해당 지식에 대한 접근을 막아 소수의 사람만이 혜택을 보게 된다. 전자로 발생한 손해를 유인 비용, 후자로 발생한 손해를 접근 비용이라고 한다면, 지식 재산 보호의 최적 수준은 두 비용의 합이 최소가 될 때일 것이다. 각국은 그 수준에서 자국의 지식 재산 보호 수준을 설정한다. 특허 보호 정도와 국민 소득의 관계를 보여주는 한 연구에서는 국민 소득이 일정 수준 이상인 상태에서는 국민 소득이 증가할수록 특허 보호 정도가 강해지는 경향이 있지만, 가장 낮은 소득 수준을 벗어난 국가들은 그들보다 소득 수준이 낮은 국가들보다 오히려 특허 보호가 약한 것으로 나타났다. 이는 지식 재산 보호의 최적 수준에 대해서도 국가별 입장이 다름을 시사한다.

1. 윗글을 읽고 답을 찾을 수 있는 질문에 해당하지 않는 것은?

- ① 법으로 보호되는 특허권과 영업 비밀의 공통점은 무엇인가?
- ② 영업 비밀이 법적 보호 대상으로 인정받기 위한 절차는 무엇인가?
- ③ ICT 다국적 기업의 수입에 과세하는 제도 도입의 배경은 무엇인가?
- ④ 로열티는 ICT 다국적 기업의 법인세를 줄이는 데 어떻게 이용되는가?
- ⑤ 이론적으로 지식 재산 보호의 최적 수준은 어떻게 설정하는가?

2. 디지털세에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① 지식 재산 보호를 강화할 수 있는 수단이다.
- ② 이윤에서 제반 비용을 제외한 금액에 부과된다.
- ③ ICT 산업에서 주도적인 국가는 도입에 적극적이다.
- ④ 여러 국가에 자회사를 설립하는 방식으로 줄일 수 있다.
- ⑤ 도입된 국가에서 ICT 다국적 기업이 거둔 수입에 부과된다.

3. <보기>는 윗글을 읽은 학생이 수행할 학습지의 일부이다. ㉡에 들어갈 말로 가장 적절한 것은? [3점]

— < 보기 > —

○ 과제 : ‘㉠을 근거로 ICT 다국적 기업에 디지털세가 부과 되는 것이 타당한가?’를 검증할 가설에 대한 판단

- 가설
 

ICT 다국적 기업 자회사들의 수입 대비 이윤의 비율은 법인세율이 높은 국가일수록 낮다.
- 판단
 

가설이 참이라면 ㉡ 고 할 수 있으므로 ㉠을 근거로 디지털세를 부과하는 것을 지지할 수 있겠군.

- ① ICT 다국적 기업 자회사의 수입이 법인세율이 높은 국가일수록 많다
- ② ICT 다국적 기업이 법인세율이 높은 국가의 자회사에 로열티를 지출한다
- ③ ICT 다국적 기업 자회사의 수입 대비 제반 비용의 비율이 법인세율이 낮은 국가일수록 높다
- ④ ICT 다국적 기업이 법인세율이 높은 국가의 자회사에서 수입에 비해 이윤을 줄이는 방식으로 법인세를 줄이고 있다
- ⑤ 법인세율이 높은 국가에 본사가 있는 ICT 다국적 기업 자회사의 수입 대비 이윤의 비율은 법인세율이 낮은 국가일수록 낮다

일부 국가에서는 ICT 다국적 기업에 대해 디지털세 도입을 진행 중이다. 디지털세는 이를 도입한 국가에서 ICT 다국적 기업이 거둔 수입에 대해 부과되는 세금이다. 디지털세의 배경에는 법인세 감소에 대한 각국의 우려가 있다. 법인세는 국가가 기업으로부터 걷는 세금 중 가장 중요한 것으로, 재화나 서비스의 판매 등을 통해 거둔 수입에서 제반 비용을 제외하고 남은 이윤에 대해 부과하는 세금이라 할 수 있다.

㉠ 많은 ICT 다국적 기업이 법인세율이 현저하게 낮은 국가에 자회사를 설립하고 그 자회사에 이윤을 몰아주는 방식으로 법인세를 회피한다는 비판이 있어 왔다. 예를 들면 ICT 다국적 기업 Z사는 법인세율이 매우 낮은 A국에 자회사를 세워 특허의 사용 권한을 부여한다. 그리고 법인세율이 A국보다 높은 B국에 설립된 Z사의 자회사에서 특허 사용으로 수입이 발생하면 Z사는 B국의 자회사로 하여금 A국의 자회사에 특허 사용에 대한 수수료인 로열티를 지출하도록 한다. 그 결과 Z사는 ㉡ B국의 자회사에 법인세가 부과될 이윤을 최소화한다. ICT 다국적 기업의 본사를 많이 보유한 국가에서도 해당 기업에 대한 법인세 징수는 문제가 된다. 그러나 그중 어떤 국가들은 ICT 다국적 기업의 활동이 해당 산업에서 자국이 주도권을 유지하는 데 중요하기 때문에라도 디지털세 도입에는 방어적이다.

3. <보기>는 윗글을 읽은 학생이 수행할 학습지의 일부이다. ㉠에 들어갈 말로 가장 적절한 것은? [3점]

< 보 기 >

○ 과제 : ‘㉠을 근거로 ICT 다국적 기업에 디지털세가 부과 되는 것이 타당한가?’를 검증할 가설에 대한 판단

● 가설

ICT 다국적 기업 자회사들의 수입 대비 이윤의 비율은 법인세율이 높은 국가일수록 낮다.

● 판단

가설이 참이라면  ㉠ 고 할 수 있으므로 ㉠을 근거로 디지털세를 부과하는 것을 지지할 수 있겠군.

- ① ICT 다국적 기업 자회사의 수입이 법인세율이 높은 국가일수록 많다
- ② ICT 다국적 기업이 법인세율이 높은 국가의 자회사에 로열티를 지출한다
- ③ ICT 다국적 기업 자회사의 수입 대비 제반 비용의 비율이 법인세율이 낮은 국가일수록 높다
- ④ ICT 다국적 기업이 법인세율이 높은 국가의 자회사에서 수입에 비해 이윤을 줄이는 방식으로 법인세를 줄이고 있다
- ⑤ 법인세율이 높은 국가에 본사가 있는 ICT 다국적 기업 자회사의 수입 대비 이윤의 비율은 법인세율이 낮은 국가일수록 낮다

[A] ICT 산업을 주도하는 국가에서 더 중요한 문제는 ICT 지식 재산 보호의 국제적 강화일 수 있다. 이론적으로 봤을 때 지식 재산의 보호가 약할수록 유용한 지식 창출의 유인이 저해되어 지식의 진보가 정체되고, 지식 재산의 보호가 강할수록 해당 지식에 대한 접근을 막아 소수의 사람만이 혜택을 보게 된다. 전자로 발생한 손해를 유인 비용, 후자로 발생한 손해를 접근 비용이라고 한다면, 지식 재산 보호의 최적 수준은 두 비용의 합이 최소가 될 때일 것이다. 각국은 그 수준에서 자국의 지식 재산 보호 수준을 설정한다. 특허 보호 정도와 국민 소득의 관계를 보여주는 한 연구에서는 국민 소득이 일정 수준 이상인 상태에서는 국민 소득이 증가할수록 특허 보호 정도가 강해지는 경향이 있지만, 가장 낮은 소득 수준을 벗어난 국가들은 그들보다 소득 수준이 낮은 국가들보다 오히려 특허 보호가 약한 것으로 나타났다. 이는 지식 재산 보호의 최적 수준에 대해서도 국가별 입장이 다름을 시사한다.

4. [A]를 적용하여 <보기>를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?

\_\_\_\_\_ <보기> \_\_\_\_\_  
 S국은 현재 국민 소득이 가장 낮은 수준의 국가이고 ICT 산업에서 주도적인 국가가 아니다. S국의 특허 보호 정책은 지식 재산 보호 정책을 대표한다.

- ① ICT 산업에서 주도적인 국가는 S국이 유인 비용을 현재보다 크게 인식하여 지식 재산 보호 수준을 높이기 바라겠군.
- ② S국에서는 지식 재산 보호 수준이 낮을 때가 높을 때보다 지식 재산 창출 의욕의 저하로 인한 손해가 더 심각하겠군.
- ③ S국에서 현재의 특허 제도가 특허권을 과하게 보호한다고 판단한다면 지식 재산 보호 수준을 낮춰 접근 비용을 높이고 싶겠군.
- ④ S국의 국민 소득이 점점 높아진다면 유인 비용과 접근 비용의 합이 최소가 되는 지식 재산 보호 수준은 낮아졌다가 높아지겠군.
- ⑤ S국이 지식 재산 보호 수준을 높일 때, 지식의 발전이 저해 되어 발생하는 손해는 감소하고 다수가 지식 재산의 혜택을 누리지 못하여 발생하는 손해는 증가하겠군.



[ '법인세' 지문 기출 분석을 통해 누적해야 하는 '교훈' ]

[ '법인세' 지문 기출 분석을 통해 누적해야 하는 '교훈' ]

## [정답 및 해설]

### 1. 정답 : ②

**정답해설** : 2, 3문단에서는 디지털세 도입과 관련된 내용을, 4문단에서는 지식 재산 보호와 관련하여 상이한 국가별 입장에 대한 내용을 다루고 있다. 그리고 1문단에서는 영업 비밀은 생산 방법, 판매 방법, 그 밖에 영업 활동에 유용한 기술상 또는 경영상의 정보 등으로, 일정 조건을 갖추면 법으로 보호받을 수 있다고 하여 영업 비밀의 범위와 영업 비밀이 법적 보호 대상으로 인정받기 위해 일정 조건을 갖추어야 함은 언급하고 있으나 이 글에서 영업 비밀이 법적 보호 대상으로 인정받기 위한 절차에 대해서는 구체적으로 언급하고 있지 않다.

**[오답풀이]** ① 1문단에서 법으로 보호되는 특허권과 영업 비밀은 모두 지식 재산이라고 언급하고 있다. ③ 2문단에서 디지털세는 이를 도입한 국가에서 ICT 다국적 기업이 거둔 수입에 대해 부과하는 세금이며, 디지털세의 배경에는 국가가 기업으로부터 걷는 세금 중 가장 중요한 법인세의 감소에 대한 각국의 우려가 있다고 언급하고 있다. ④ 3문단에서는 많은 ICT 다국적 기업이 법인세율이 현저하게 낮은 국가에 자회사를 설립하고 그 자회사에 특허의 사용 권한을 부여하여 법인세율이 높은 국가에 설립된 자회사에서 특허 사용으로 수입이 발생하면 법인세율이 현저하게 낮은 국가의 자회사에 로열티를 지출하게 한다고 하였다. 이를 통해 로열티를 이용하여 법인세가 부과될 이윤을 최소화함으로써 법인세를 줄일 수 있다고 언급하고 있다. ⑤ 4문단에서 지식 재산 보호의 최적 수준은 유인 비용과 접근 비용의 합이 최소가 될 때라고 언급하고 있다.

### 2. 정답 : ⑤

**정답해설** : 2문단에서 디지털세는 이를 도입한 국가에서 ICT 다국적 기업이 거둔 수입에 대해 부과되는 세금이라고 언급하고 있다.

**[오답풀이]** ① 1, 2문단에 따르면 일부 국가에서 디지털세 도입을 진행하는 것은 ICT 다국적 기업이 지식 재산으로 거두는 수입에 대한 과세 문제에서 볼거진 결과이므로 디지털세의 도입은 지식 재산 보호를 강화하는 것과 관련이 없다. ② 2문단에 따르면 디지털세는 이를 도입한 국가에서 ICT 다국적 기업이 거둔 수입에 대해 부과되는 세금이고, 법인세는 재화나 서비스의 판매 등을 통해 거둔 수입에서 제반 비용을 제외하고 남은 이윤에 대해 부과하는 세금임을 알 수 있다. ③ 3문단에서 ICT 다국적 기업의 본사를 많이 보유한 국가 중 어떤 국가들은 ICT 다국적 기업의 활동이 해당 산업에서 자국이 주도권을 유지하는 데 중요하기 때문이라도 디지털세 도입에는 방어적이라고 언급하고 있다. 또한 4문단에서 ICT 산업을 주도하는 국가에서 더 중요한 문제는 ICT 지식 재산 보호의 국제적 강화일 수 있다고 언급하고 있다. ④ 3문단에서 예를 들어 설명하고 있는 ICT 다국적 기업이 여러 국가에 자회사를 설립하는 방식은 법인세를 회피하기 위한 것이다.

### 3. 정답 : ④

**정답해설** : 3문단에서 ICT 다국적 기업 Z사가 법인세율이 매우 낮은 A국에 세운 자회사를 ㉠라 하고, 법인세율이 A보다 높은 B국에 세운 자회사를 ㉡라고 할 때, ICT 다국적 기업 Z사는 ㉢로 하여금 ㉠에 로열티를 지출하도록 함으로써 ㉡에 법인세가 부과될 이윤을 최소화한다고 언급하고 있다. 따라서 ICT 다국적 기업은 법인세율이 높은 국가의 자회사에서 수입에 비해 이윤을 줄이는 방식으로 법인세를 줄이고 있다고 할 수 있다.

**[오답풀이]** ① 3문단에 따르면 ㉠은 ㉠에게 특허 사용에 대한 수수료인 로열티를 지출해야 하므로 ㉠의 수입은 늘어날 수 있다. 그러나 이는 법인세의 대상이 되는 ㉠의 이윤을 최소화하기 위한 것일 뿐, 이를 통해 법인세율이 높은 국가의 자회사인 ㉠의 수입이 많은지 여부는 알 수 없다. ② 3문단에서 ICT 다국적 기업 Z사는 ㉢로 하여금 특허의 사용 권한을 부여받은 ㉠에 로열티를 지출하도록 한다고 언급하고 있다. 따라서 ICT 다국적 기업은 법인세율이 높은 국가의 자회사가 법인세율이 낮은 국가의 자회사에 로열티를 지출하도록 한다고 할 수 있다. ③, ⑤ 2문단에서 법인세는 재화나 서비스의 판매 등을 통해 거둔 수입에서 제반 비용을 제외하고 남은 이윤에 대해 부과하는 세금이라고 언급하고 있다. 그리고 3문단에서 ICT 다국적 기업 Z사는 ㉢로 하여금 ㉠에 로열티를 지출하도록 하여 ㉠의 법인세 부과 대상이 되는 이윤을 최소화한다고 언급하고 있다. 이로 미루어 ㉠은 ㉠에 비해 수입 대비 제반 비용의 비율이 높고 수입 대비 이윤의 비율은 낮다고 볼 수 있다. 그러므로 ICT 다국적 기업 자회사의 수입 대비 제반 비용의 비율은 법인세율이 높은 국가일수록 높다고 할 수 있고, 수입 대비 이윤의 비율은 법인세율이 낮은 국가일수록 높다고 할 수 있다.

## [ 정답 및 해설 ]

### 4. 정답 : ③

**정답해설 :** [A]에서 지식 재산의 보호가 약할수록 유용한 지식 창출의 유인이 저해되어 지식의 진보가 정체되고, 지식 재산의 보호가 강할수록 해당 지식에 대한 접근을 막아 소수의 사람만이 혜택을 보게 된다고 언급하고 있다. 전자로 발생한 손해를 유인 비용, 후자로 발생한 손해를 접근 비용이라고 하였으므로 <보기>의 S국에서 현재의 특허 제도가 특허권을 과하게 보호한다고 판단한다면 지식 재산 보호 수준을 낮추어 접근 비용을 줄이고 싶어할 것이라고 예상할 수 있다.

**[오답풀이]** ① [A]에 따르면, ICT 산업을 주도하는 국가에서는 ICT 지식 재산 보호의 국제적 강화를 중시할 수 있다. 따라서 ICT 산업에서 주도적인 국가는 지적 재산 보호의 국제적 강화를 목적으로 <보기>의 S국이 유인 비용을 현재보다 크게 인식하여 지식 재산 보호 수준을 높이기 바랄 것이라고 예상할 수 있다. ② [A]에서 지식 재산의 보호가 약할수록 유용한 지식 창출의 유인이 저해되어 지식의 진보가 정체되고, 지식 재산의 보호가 강할수록 해당 지식에 대한 접근을 막아 소수의 사람만이 혜택을 보게 된다고 언급하고 있다. 따라서 <보기>의 S국에서는 지식 재산 보호 수준이 낮을 때가 높을 때보다 지식 재산 창출 의욕의 저하로 인한 손해가 더 심각하리라고 예상할 수 있다. ④ [A]에서 소개한 특허 보호 정도와 국민 소득의 관계를 보여 주는 한 연구에서는 국민 소득이 일정 수준 이상인 상태에서는 국민 소득이 증가할수록 특허 보호 정도가 강해지는 경향이 있지만, 가장 낮은 소득 수준을 벗어난 국가들은 그들보다 소득 수준이 낮은 국가들보다 오히려 특허 보호가 약한 것으로 나타났다 하였고, <보기>의 S국은 현재 국민 소득이 가장 낮은 수준의 국가라고 하였으므로 S국의 국민 소득이 점점 높아진다면 유인 비용과 접근 비용의 합이 최소가 되는 지식 재산 보호 수준은 소득이 가장 낮은 수준이었을 때보다 낮아졌다가 높아질 것으로 예상할 수 있다. ⑤ [A]에서는 지식 재산의 보호가 약할수록 유용한 지식 창출의 유인이 저해되어 지식의 진보가 정체되고, 지식 재산의 보호가 강할수록 해당 지식에 대한 접근을 막아 소수의 사람만이 혜택을 보게 되는데, 전자로 발생한 손해를 유인 비용, 후자로 발생한 손해를 접근 비용이라고 한다고 언급하고 있다. <보기>의 S국이 지식 재산 보호 수준을 높이면 지식의 발전이 저해되어 발생하는 손해, 즉 유인 비용은 감소할 것이고, 다수가 지식 재산의 혜택을 누리지 못하여 발생하는 손해, 즉 접근 비용은 증가할 것으로 예상할 수 있다.

### 5. 정답 : ③

**정답해설 :** ICT 다국적 기업인 Z사는 법인세율이 A국보다 높은 B국의 자회사로 하여금 수입 중 일부를 법인세율이 매우 낮은 A국의 자회사에 로열티로 지출하도록 하여 A국의 자회사의 수입을 늘린다. 2문단에 따르면 법인세는 재화나 서비스의 판매 등을 통해 거둔 수입에서 제반 비용을 제외하고 남은 이윤에 대해 부과하는 세금이라고 언급하고 있다. A국은 법인세율이 매우 낮은 국가라고 하였으므로 Z사가 A국에 세운 자회사는 이윤이 늘어나도 법인세를 적게 낼 것이다. 따라서 Z사는 B국의 자회사는 이윤을 최소화하여 내야 할 법인세를 줄이는 반면 A국의 자회사의 이윤을 극대화할 것이므로 ㉠을 'A국의 자회사가 얻게 될 이윤을 줄인다'로 바꿔 쓸 수 없다.

**[오답풀이]** ① ICT 다국적 기업인 Z사는 법인세율이 상대적으로 높은 B국의 자회사가 법인세율이 매우 낮은 A국의 자회사에 로열티를 지출하게 하여 법인세율이 높은 국가에서의 이윤은 줄이고 법인세율이 낮은 국가에서의 이윤은 늘리는 방식으로 법인세를 회피할 수 있다. 따라서 ㉠을 'Z사의 전체적인 법인세 부담을 줄인다'로 바꿔 쓸 수 있다. ② ICT 다국적 기업인 Z사는 ㉠의 과정에서 B국의 자회사로 하여금 A국의 자회사에 특허 사용에 대한 수수료인 로열티를 지출하도록 한다고 하였으므로 ㉠을 'A국의 자회사가 거둔 수입을 늘린다'로 바꿔 쓸 수 있다. ④ 2문단에 따르면 법인세는 재화나 서비스의 판매 등을 통해 거둔 수입에서 제반 비용을 제외하고 남은 이윤에 대해 부과하는 세금이다. 따라서 ㉠은 'B국의 자회사가 낼 법인세를 최소화한다'는 것을 의미한다. ⑤ 2문단에 따르면 법인세는 재화나 서비스의 판매 등을 통해 거둔 수입에서 제반 비용을 제외하고 남은 이윤에 대해 부과하는 세금이다. B국의 자회사가 A국의 자회사에 지출하는 로열티는 제반 비용의 일부라고 할 수 있으므로 ㉠을 'B국의 자회사가 지출하는 제반 비용을 늘린다'로 바꿔 쓸 수 있다.



# 독하게 기출분석 4Stage

- 2021 6평 과학 기술 지문( 영상 안정화 기술 )에 적용 -

일반 사용자가 디지털 카메라를 들고 촬영하면 손의 미세한 떨림으로 인해 영상이 번져 흐려지고, 걷거나 뛰면서 촬영하면 식별하기 힘들 정도로 영상이 흔들리게 된다. 흔들림에 의한 영향을 최소화하는 기술이 영상 안정화 기술이다.

영상 안정화 기술에는 빛을 이용하는 광학적 기술과 소프트웨어를 이용하는 디지털 기술 등이 있다. 광학 영상 안정화(OIS) 기술을 사용하는 카메라 모듈은 렌즈 모듈, 이미지 센서, 자이로 센서, 제어 장치, 렌즈를 움직이는 장치로 구성되어 있다. 렌즈 모듈은 보정용 렌즈들을 포함한 여러 개의 렌즈들로 구성된다. 일반적으로 카메라는 렌즈를 통해 들어온 빛이 이미지 센서에 닿아 피사체의 상이 맺히고, 피사체의 한 점에 해당하는 위치인 화소마다 빛의 세기에 비례하여 발생한 전기 신호가 저장 매체에 영상으로 저장된다. 그런데 카메라가 흔들리면 이미지 센서 각각의 화소에 닿는 빛의 세기가 변한다. 이때 OIS 기술이 작동되면 자이로 센서가 카메라의 움직임을 감지하여 방향과 속도를 제어 장치에 전달한다. 제어 장치가 렌즈를 이동시키면 피사체의 상이 유지되면서 영상이 안정된다.

렌즈를 움직이는 방법 중에는 보이스코일 모터를 이용하는 방법이 많이 쓰인다. 보이스코일 모터를 포함한 카메라 모듈은 중앙에 위치한 렌즈 주위에 코일과 자석이 배치되어 있다. 카메라가 흔들리면 제어 장치에 의해 코일에 전류가 흘러서 자기장과 전류의 직각 방향으로 전류의 크기에 비례하는 힘이 발생한다. 이 힘이 렌즈를 이동시켜 흔들림에 의한 영향이 상쇄되고 피사체의 상이 유지된다. 이외에도 카메라가 흔들릴 때 이미지 센서를 움직여 흔들림을 감쇄하는 방식도 이용된다.

OIS 기술이 손 떨림을 훌륭하게 보정해 줄 수는 있지만 렌즈의 이동 범위에 한계가 있어 보정할 수 있는 움직임의 폭이 좁다. 디지털 영상 안정화(DIS) 기술은 촬영 후에 소프트웨어를 사용해 흔들림을 보정하는 기술로 역동적인 상황에서 촬영한 동영상에 적용할 때 좋은 결과를 얻을 수 있다. 이 기술은 촬영된 동영상을 프레임 단위로 나눈 후 연속된 프레임 간 피사체의 움직임을 추정한다. 움직임을 추정하는 한 방법은 특징점을 이용하는 것이다. 특징점으로는 피사체의 모서리처럼 주위와 밝기가 뚜렷이 구별되며 영상이 이동하거나 회전해도 그 밝기 차이가 유지되는 부분이 선택된다.

먼저 k번째 프레임에서 특징점들을 찾고, 다음 k+1 번째 프레임에서 같은 특징점들을 찾는다. 이 두 프레임 사이에서 같은 특징점이 얼마나 이동하였는지 계산하여 영상의 움직임을 추정한다. 그리고 흔들림이 발생한 곳으로 추정되는 프레임에서 위치 차이만큼 보정하여 흔들림의 영향을 줄이면 보정된 동영상은 움직임이 부드러워진다. 그러나 특징점의 수가 늘어날수록 연산이 더 오래 걸린다. 한편 영상을 보정하는 과정에서 영상을 회전하면 프레임에서 비어 있는 공간이 나타난다. 비어 있는 부분이 없도록 잘라 내면 프레임들의 크기가 작아지는데, 원래의 프레임 크기를 유지 하려면 화질은 떨어진다.

1. 윗글을 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?

- ① 디지털 영상 안정화 기술은 소프트웨어를 이용하여 이미지 센서를 이동시킨다.
- ② 광학 영상 안정화 기술을 사용하지 않는 디지털 카메라에도 이미지 센서는 필요하다.
- ③ 연속된 프레임에서 동일한 피사체의 위치 차이가 작을수록 동영상의 움직임이 부드러워진다.
- ④ 디지털 카메라의 저장 매체에는 이미지 센서 각각의 화소에서 발생하는 전기 신호가 영상으로 저장된다.
- ⑤ 보정 기능이 없다면 손 떨림이 있을 때 이미지 센서 각각의 화소에 닿는 빛의 세기가 변하여 영상이 흐려진다.

2. 윗글의 'OIS 기술'에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① 보이스코일 모터는 카메라 모듈에 포함되는 장치이다.
- ② 자이로 센서는 이미지 센서에 맺히는 영상을 제어 장치로 전달한다.
- ③ 보이스코일 모터에 흐르는 전류에 의해 발생한 힘으로 렌즈의 위치를 조정한다.
- ④ 자이로 센서가 카메라 움직임을 정확히 알려도 렌즈 이동의 범위에는 한계가 있다.
- ⑤ 흔들림에 의해 피사체의 상이 이동하면 원래의 위치로 돌아오도록 렌즈나 이미지 센서를 이동시킨다.

3. 윗글을 참고할 때, <보기>의 A~C에 들어갈 말을 바르게 짝지은 것은?

< 보 기 >

특징점으로 선택되는 점들과 주위 점들의 밝기 차이가 ( A ), 영상이 흔들리기 전의 밝기 차이와 후의 밝기 차이 변화가 ( B ) 특징점의 위치 추정이 유리하다. 그리고 특징점들이 많을수록 보정에 필요한 ( C )이/가 늘어난다.

- |   | A    | B    | C      |
|---|------|------|--------|
| ① | 클수록  | 클수록  | 프레임의 수 |
| ② | 클수록  | 작을수록 | 시간     |
| ③ | 클수록  | 작을수록 | 프레임의 수 |
| ④ | 작을수록 | 클수록  | 시간     |
| ⑤ | 작을수록 | 작을수록 | 프레임의 수 |

4. [A]를 적용하여 <보기>를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

— < 보기 > —

새로 산 카메라의 성능을 시험해 보고 싶어서 OIS 기능을 켜고 동영상을 촬영했다. 빌딩을 찍는 순간, 바람에 휘청하여 들고 있던 카메라가 기울어졌다. 집에 돌아와 촬영된 영상을 확인하고 소프트웨어로 보정하려 한다.

[촬영한 동영상 중 연속된 프레임]



㉠ k 번째 프레임



㉡ K+1 번째 프레임

- ① ㉠에서 프레임의 모서리 부분으로 특징점을 선택하는 것이 움직임을 추정하는 데 유리하겠군.
- ② ㉡을 DIS 기능으로 보정하고 나서 프레임 크기가 변했다면 흔들림은 보정되었으나 원래의 영상 일부가 손실되었겠군.
- ③ ㉠에서 빌딩 모서리들 간의 차이를 특징점으로 선택하고 그 차이를 계산하여 ㉡을 보정하겠군.
- ④ ㉠은 OIS 기능으로 손 떨림을 보정한 프레임이지만, ㉡은 OIS 기능으로 보정해야 할 프레임이겠군.
- ⑤ ㉡을 보면 ㉠이 촬영된 직후 카메라가 크게 움직여 DIS 기능으로는 완전히 보정되지 않았다는 것을 알 수 있겠군.

일반 사용자가 디지털 카메라를 들고 촬영하면 손의 미세한 떨림으로 인해 영상이 번져 흐려지고, 걸거나 뛰면서 촬영하면 식별하기 힘들 정도로 영상이 흔들리게 된다. 흔들림에 의한 영향을 최소화하는 기술이 영상 안정화 기술이다.

영상 안정화 기술에는 빛을 이용하는 광학적 기술과 소프트웨어를 이용하는 디지털 기술 등이 있다. 광학 영상 안정화(OIS) 기술을 사용하는 카메라 모듈은 렌즈 모듈, 이미지 센서, 자이로 센서, 제어 장치, 렌즈를 움직이는 장치로 구성되어 있다. 렌즈 모듈은 보정용 렌즈들을 포함한 여러 개의 렌즈들로 구성된다. 일반적으로 카메라는 렌즈를 통해 들어온 빛이 이미지 센서에 닿아 피사체의 상이 맺히고, 피사체의 한 점에 해당하는 위치인 화소마다 빛의 세기에 비례하여 발생한 전기 신호가 저장 매체에 영상으로 저장된다. 그런데 카메라가 흔들리면 이미지 센서 각각의 화소에 닿는 빛의 세기가 변한다. 이때 OIS 기술이 작동되면 자이로 센서가 카메라의 움직임을 감지하여 방향과 속도를 제어 장치에 전달한다. 제어 장치가 렌즈를 이동시키면 피사체의 상이 유지되면서 영상이 안정된다.

렌즈를 움직이는 방법 중에는 보이스코일 모터를 이용하는 방법이 많이 쓰인다. 보이스코일 모터를 포함한 카메라 모듈은 중앙에 위치한 렌즈 주위에 코일과 자석이 배치되어 있다. 카메라가 흔들리면 제어 장치에 의해 코일에 전류가 흘러서 자기장과 전류의 직각 방향으로 전류의 크기에 비례하는 힘이 발생한다. 이 힘이 렌즈를 이동시켜 흔들림에 의한 영향이 상쇄되고 피사체의 상이 유지된다. 이외에도 카메라가 흔들릴 때 이미지 센서를 움직여 흔들림을 감쇄하는 방식도 이용된다.

OIS 기술이 손 떨림을 훌륭하게 보정해 줄 수는 있지만 렌즈의 이동 범위에 한계가 있어 보정할 수 있는 움직임의 폭이 좁다. 디지털 영상 안정화(DIS) 기술은 촬영 후에 소프트웨어를 사용해 흔들림을 보정하는 기술로 역동적인 상황에서 촬영한 동영상에 적용할 때 좋은 결과를 얻을 수 있다. 이 기술은 촬영된 동영상을 프레임 단위로 나눈 후 연속된 프레임 간 피사체의 움직임을 추정한다. 움직임을 추정하는 한 방법은 특징점을 이용하는 것이다. 특징점으로는 피사체의 모서리처럼 주위와 밝기가 뚜렷이 구별되며 영상이 이동하거나 회전해도 그 밝기 차이가 유지되는 부분이 선택된다.

먼저 k번째 프레임에서 특징점들을 찾고, 다음 k+1 번째 프레임에서 같은 특징점들을 찾는다. 이 두 프레임 사이에서 같은 특징점이 얼마나 이동하였는지 계산하여 영상의 움직임을 추정한다. 그리고 흔들림이 발생한 곳으로 추정되는 프레임에서 위치 차이만큼 보정하여 흔들림의 영향을 줄이면 보정된 동영상은 움직임이 부드러워진다. 그러나 특징점의 수가 늘어날수록 연산이 더 오래 걸린다. 한편 영상을 보정하는 과정에서 영상을 회전하면 프레임에서 비어 있는 공간이 나타난다. 비어 있는 부분이 없도록 잘라 내면 프레임들의 크기가 작아지는데, 원래의 프레임 크기를 유지 하려면 화질은 떨어진다.

일반 사용자가 디지털 카메라를 들고 촬영하면 손의 미세한 떨림으로 인해 영상이 번져 흐려지고, 걷거나 뛰면서 촬영하면 식별하기 힘들 정도로 영상이 흔들리게 된다. 흔들림에 의한 영향을 최소화하는 기술이 영상 안정화 기술이다.

영상 안정화 기술에는 빛을 이용하는 광학적 기술과 소프트웨어를 이용하는 디지털 기술 등이 있다. 광학 영상 안정화(OIS) 기술을 사용하는 카메라 모듈은 렌즈 모듈, 이미지 센서, 자이로 센서, 제어 장치, 렌즈를 움직이는 장치로 구성되어 있다. 렌즈 모듈은 보정용 렌즈들을 포함한 여러 개의 렌즈들로 구성된다. 일반적으로 카메라는 렌즈를 통해 들어온 빛이 이미지 센서에 닿아 피사체의 상이 맺히고, 피사체의 한 점에 해당하는 위치인 화소마다 빛의 세기에 비례하여 발생한 전기 신호가 저장 매체에 영상으로 저장된다. 그런데 카메라가 흔들리면 이미지 센서 각각의 화소에 닿는 빛의 세기가 변한다. 이때 OIS 기술이 작동되면 자이로 센서가 카메라의 움직임을 감지하여 방향과 속도를 제어 장치에 전달한다. 제어 장치가 렌즈를 이동시키면 피사체의 상이 유지되면서 영상이 안정된다.

렌즈를 움직이는 방법 중에는 보이스코일 모터를 이용하는 방법이 많이 쓰인다. 보이스코일 모터를 포함한 카메라 모듈은 중앙에 위치한 렌즈 주위에 코일과 자석이 배치되어 있다. 카메라가 흔들리면 제어 장치에 의해 코일에 전류가 흘러서 자기장과 전류의 직각 방향으로 전류의 크기에 비례하는 힘이 발생한다. 이 힘이 렌즈를 이동시켜 흔들림에 의한 영향이 상쇄되고 피사체의 상이 유지된다. 이외에도 카메라가 흔들릴 때 이미지 센서를 움직여 흔들림을 감쇄하는 방식도 이용된다.

OIS 기술이 손 떨림을 훌륭하게 보정해 줄 수는 있지만 렌즈의 이동 범위에 한계가 있어 보정할 수 있는 움직임의 폭이 좁다. 디지털 영상 안정화(DIS) 기술은 촬영 후에 소프트웨어를 사용해 흔들림을 보정하는 기술로 역동적인 상황에서 촬영한 동영상에 적용할 때 좋은 결과를 얻을 수 있다. 이 기술은 촬영된 동영상을 프레임 단위로 나눈 후 연속된 프레임 간 피사체의 움직임을 추정한다. 움직임을 추정하는 한 방법은 특징점을 이용하는 것이다. 특징점으로는 피사체의 모서리처럼 주위와 밝기가 뚜렷이 구별되며 영상이 이동하거나 회전해도 그 밝기 차이가 유지되는 부분이 선택된다.

먼저 k번째 프레임에서 특징점들을 찾고, 다음 k+1 번째 프레임에서 같은 특징점들을 찾는다. 이 두 프레임 사이에서 같은 특징점이 얼마나 이동하였는지 계산하여 영상의 움직임을 추정한다. 그리고 흔들림이 발생한 곳으로 추정되는 프레임에서 위치 차이만큼 보정하여 흔들림의 영향을 줄이면 보정된 동영상은 움직임이 부드러워진다. 그러나 특징점의 수가 늘어날수록 연산이 더 오래 걸린다. 한편 영상을 보정하는 과정에서 영상을 회전하면 프레임에서 비어 있는 공간이 나타난다. 비어 있는 부분이 없도록 잘라 내면 프레임들의 크기가 작아지는데, 원래의 프레임 크기를 유지 하려면 화질은 떨어진다.

1. 윗글을 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?
  - ① 디지털 영상 안정화 기술은 소프트웨어를 이용하여 이미지 센서를 이동시킨다.
  - ② 광학 영상 안정화 기술을 사용하지 않는 디지털 카메라에도 이미지 센서는 필요하다.
  - ③ 연속된 프레임에서 동일한 피사체의 위치 차이가 작을수록 동영상의 움직임이 부드러워진다.
  - ④ 디지털 카메라의 저장 매체에는 이미지 센서 각각의 화소에서 발생하는 전기 신호가 영상으로 저장된다.
  - ⑤ 보정 기능이 없다면 손 떨림이 있을 때 이미지 센서 각각의 화소에 닿는 빛의 세기가 변하여 영상이 흐려진다.
  
2. 윗글의 ‘OIS 기술’에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?
  - ① 보이스코일 모터는 카메라 모듈에 포함되는 장치이다.
  - ② 자이로 센서는 이미지 센서에 맺히는 영상을 제어 장치로 전달한다.
  - ③ 보이스코일 모터에 흐르는 전류에 의해 발생한 힘으로 렌즈의 위치를 조정한다.
  - ④ 자이로 센서가 카메라 움직임을 정확히 알려도 렌즈 이동의 범위에는 한계가 있다.
  - ⑤ 흔들림에 의해 피사체의 상이 이동하면 원래의 위치로 돌아오도록 렌즈나 이미지 센서를 이동시킨다.

OIS 기술이 손 떨림을 훌륭하게 보정해 줄 수는 있지만 렌즈의 이동 범위에 한계가 있어 보정할 수 있는 움직임의 폭이 좁다. 디지털 영상 안정화(DIS) 기술은 촬영 후에 소프트웨어를 사용해 흔들림을 보정하는 기술로 역동적인 상황에서 촬영한 동영상에 적용할 때 좋은 결과를 얻을 수 있다. 이 기술은 촬영된 동영상을 프레임 단위로 나눈 후 연속된 프레임 간 피사체의 움직임을 추정한다. 움직임을 추정하는 한 방법은 특징점을 이용하는 것이다. 특징점으로는 피사체의 모서리처럼 주위와 밝기가 뚜렷이 구별되며 영상이 이동하거나 회전해도 그 밝기 차이가 유지되는 부분이 선택된다.

먼저 k번째 프레임에서 특징점들을 찾고, 다음 k+1 번째 프레임에서 같은 특징점들을 찾는다. 이 두 프레임 사이에서 같은 특징점이 얼마나 이동하였는지 계산하여 영상의 움직임을 추정한다. 그리고 흔들림이 발생한 곳으로 추정되는 프레임에서 위치 차이만큼 보정하여 흔들림의 영향을 줄이면 보정된 동영상은 움직임이 부드러워진다. 그러나 특징점의 수가 늘어날수록 연산이 더 오래 걸린다. 한편 영상을 보정하는 과정에서 영상을 회전하면 프레임에서 비어 있는 공간이 나타난다. 비어 있는 부분이 없도록 잘라 내면 프레임들의 크기가 작아지는데, 원래의 프레임 크기를 유지 하려면 화질은 떨어진다.

3. 윗글을 참고할 때, <보기>의 A ~ C에 들어갈 말을 바르게 짝지은 것은?

< 보 기 >

특징점으로 선택되는 점들과 주위 점들의 밝기 차이가 ( A ), 영상이 흔들리기 전의 밝기 차이와 후의 밝기 차이 변화가 ( B ) 특징점의 위치 추정이 유리하다. 그리고 특징점들이 많을수록 보정에 필요한 ( C )이/가 늘어난다.

	<u>A</u>	<u>B</u>	<u>C</u>
①	클수록	클수록	프레임의 수
②	클수록	작을수록	시간
③	클수록	작을수록	프레임의 수
④	작을수록	클수록	시간
⑤	작을수록	작을수록	프레임의 수

영상 안정화 기술에는 빛을 이용하는 광학적 기술과 소프트웨어를 이용하는 디지털 기술 등이 있다. 광학 영상 안정화(OIS) 기술을 사용하는 카메라 모듈은 렌즈 모듈, 이미지 센서, 자이로 센서, 제어 장치, 렌즈를 움직이는 장치로 구성되어 있다. 렌즈 모듈은 보정용 렌즈들을 포함한 여러 개의 렌즈들로 구성된다. 일반적으로 카메라는 렌즈를 통해 들어온 빛이 이미지 센서에 닿아 피사체의 상이 맺히고, 피사체의 한 점에 해당하는 위치인 화소마다 빛의 세기에 비례하여 발생한 전기 신호가 저장 매체에 영상으로 저장된다. 그런데 카메라가 흔들리면 이미지 센서 각각의 화소에 닿는 빛의 세기가 변한다. 이때 OIS 기술이 작동되면 자이로 센서가 카메라의 움직임을 감지하여 방향과 속도를 제어 장치에 전달한다. 제어 장치가 렌즈를 이동시키면 피사체의 상이 유지되면서 영상이 안정된다.

렌즈를 움직이는 방법 중에는 보이스코일 모터를 이용하는 방법이 많이 쓰인다. 보이스코일 모터를 포함한 카메라 모듈은 중앙에 위치한 렌즈 주위에 코일과 자석이 배치되어 있다. 카메라가 흔들리면 제어 장치에 의해 코일에 전류가 흘러서 자기장과 전류의 직각 방향으로 전류의 크기에 비례하는 힘이 발생한다. 이 힘이 렌즈를 이동시켜 흔들림에 의한 영향이 상쇄되고 피사체의 상이 유지된다. 이외에도 카메라가 흔들릴 때 이미지 센서를 움직여 흔들림을 감쇄하는 방식도 이용된다.

OIS 기술이 손 떨림을 훌륭하게 보정해 줄 수는 있지만 렌즈의 이동 범위에 한계가 있어 보정할 수 있는 움직임의 폭이 좁다. 디지털 영상 안정화(DIS) 기술은 촬영 후에 소프트웨어를 사용해 흔들림을 보정하는 기술로 역동적인 상황에서 촬영한 동영상에 적용할 때 좋은 결과를 얻을 수 있다. 이 기술은 촬영된 동영상을 프레임 단위로 나눈 후 연속된 프레임 간 피사체의 움직임을 추정한다. 움직임을 추정하는 한 방법은 특징점을 이용하는 것이다. 특징점으로는 피사체의 모서리처럼 주위와 밝기가 뚜렷이 구별되며 영상이 이동하거나 회전해도 그 밝기 차이가 유지되는 부분이 선택된다.

먼저 k번째 프레임에서 특징점들을 찾고, 다음 k+1 번째 프레임에서 같은 특징점들을 찾는다. 이 두 프레임 사이에서 같은 특징점이 얼마나 이동하였는지 계산하여 영상의 움직임을 추정한다. 그리고 흔들림이 발생한 곳으로 추정되는 프레임에서 위치 차이만큼 보정하여 흔들림의 영향을 줄이면 보정된 동영상은 움직임이 부드러워진다. 그러나 특징점의 수가 늘어날수록 연산이 더 오래 걸린다. 한편 영상을 보정하는 과정에서 영상을 회전하면 프레임에서 비어 있는 공간이 나타난다. 비어 있는 부분이 없도록 잘라 내면 프레임들의 크기가 작아지는데, 원래의 프레임 크기를 유지하려면 화질은 떨어진다.

4. [A]를 적용하여 <보기>를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

————— < 보 기 > —————

새로 산 카메라의 성능을 시험해 보고 싶어서 OIS 기능을 켜고 동영상을 촬영했다. 빌딩을 찍는 순간, 바람에 휘청하여 들고 있던 카메라가 기울어졌다. 집에 돌아와 촬영된 영상을 확인하고 소프트웨어로 보정하려 한다.

**[촬영한 동영상 중 연속된 프레임]**



㉠ k 번째 프레임



㉡ K+1 번째 프레임

- ① ㉠에서 프레임의 모서리 부분으로 특징점을 선택하는 것이 움직임을 추정하는 데 유리하겠군.
- ② ㉡을 DIS 기능으로 보정하고 나서 프레임 크기가 변했다면 흔들림은 보정되었으나 원래의 영상 일부가 손실되었겠군.
- ③ ㉠에서 빌딩 모서리들 간의 차이를 특징점으로 선택하고 그 차이를 계산하여 ㉡을 보정하겠군.
- ④ ㉠은 OIS 기능으로 손 떨림을 보정한 프레임이지만, ㉡은 OIS 기능으로 보정해야 할 프레임이겠군.
- ⑤ ㉡을 보면 ㉠이 촬영된 직후 카메라가 크게 움직여 DIS 기능으로는 완전히 보정되지 않았다는 것을 알 수 있겠군.

[ '영상 안정화 기술' 지문 기출 분석을 통해 누적해야 하는 '교훈' ]

## [ 정답 및 해설 ]

### 1. 정답 : ①

**정답해설** : 디지털 영상 안정화 기술은 소프트웨어를 이용하여 프레임 간 피사체의 위치 차이를 줄여 영상을 보정한다. 이미지 센서를 이동시켜 영상을 보정하는 기술은 광학 영상 안정화 기술이다. 따라서 디지털 영상 안정화 기술로 이미지 센서를 이동시킨다는 진술은 적절하지 않다.

**[오답풀이]** ② 2문단의 '일반적으로 카메라는 렌즈를 통해 들어온 빛이 이미지 센서에 닿아 피사체의 상이 맺히고'를 통해, 광학 영상 안정화 기술을 사용하지 않는 일반적인 카메라에도 이미지 센서가 필요하는 것을 알 수 있다. ③ 5문단의 '위치 차이만큼 보정하여 흔들림의 영향을 줄이면 보정된 동영상은 움직임이 부드러워진다'를 통해, 연속된 프레임에서 동일한 피사체의 위치 차이가 작을수록 동영상의 움직임이 부드러워진다는 것을 알 수 있다. ④ 2문단의 '화소마다 빛의 세기에 비례하여 발생한 전기 신호가 저장 매체에 영상으로 저장된다', '이미지 센서 각각의 화소에 닿는 빛의 세기'를 통해, 디지털 카메라의 저장 매체에는 이미지 센서 각각의 화소에서 발생하는 전기 신호가 영상으로 저장된다는 것을 알 수 있다. ⑤ 1문단의 '손의 미세한 떨림으로 인해 영상이 번져 흐려지고'와 2문단의 '카메라가 흔들리면 이미지 센서 각각의 화소에 닿는 빛의 세기가 변한다'를 통해, 손 떨림이 있을 때 이미지 센서 각각의 화소에 닿는 빛의 세기가 변하고, 보정 기능이 없다면 이러한 빛의 세기 변화로 인하여 영상이 흐려진다는 것을 알 수 있다.

### 2. 정답 : ②

**정답해설** : 자이로 센서는 이미지 센서 각각의 화소에서 빛의 세기 변화를 통해 카메라의 움직임을 감지하고, 움직임의 방향과 속도를 제어 장치에 전달한다. 따라서 자이로 센서가 제어 장치에 전달하는 것은 이미지 센서에 맺히는 영상이 아니라 카메라의 움직임의 방향과 속도이다. 또한 이미지 센서에 피사체의 상이 맺히면 이미지 센서 각각의 화소에서 빛의 세기에 비례해 발생한 전기 신호가 저장 매체에 영상으로 저장되므로, 이미지 센서에 맺히는 것은 영상이 아니라 피사체의 상이다. 따라서 ②는 적절하지 않은 진술이다.

**[오답풀이]** ① OIS 기술을 사용하는 카메라 모듈의 구성 장치 중에는 렌즈를 움직이는 장치가 있으며, 보이스코일 모터는 렌즈를 움직여서 동영상을 보정하는 장치이므로 적절한 진술이다. 3문단의 '보이스코일 모터를 포함한 카메라 모듈'을 통해 이를 확인할 수 있다. ③ 보이스코일 모터를 포함한 카메라 모듈은 렌즈 주위에 코일과 자석이 배치되어 있고, 카메라가 흔들리면 제어 장치에 의해 코일에 전류가 흘러서 발생한 힘이 렌즈를 이동시켜 피사체의 상이 유지되므로 적절한 진술이다. ④ 4문단에서 OIS 기술은 렌즈의 이동 범위에 한계가 있어 보정할 수 있는 움직임의 폭이 좁다고 했으므로 적절한 진술이다. ⑤ 3문단에서 코일에서 발생한 힘이 렌즈를 이동시켜 흔들림에 의한 영향이 상쇄되는 방법과 이외에도 이미지 센서를 움직여 흔들림을 상쇄하는 방식을 설명하고 있으므로 적절한 진술이다.

### 3. 정답 : ②

**정답해설** : 특징점으로는 주위와 밝기가 뚜렷이 구별되는 부분이 선택되므로, 특징점으로 선택되는 점들과 주위 점들의 밝기 차이가 클수록 특징점의 위치 추정이 유리하다. 또한 특징점으로 영상이 이동하거나 회전해도 그 밝기 차이가 유지되는 부분도 선택되므로, 영상이 흔들리기 전의 밝기 차이와 후의 밝기 차이 변화가 작을수록 특징점의 위치 추정이 유리하다. 한편 특징점의 수가 늘어날수록 연산이 더 오래 걸리므로, 특징점들이 많을수록 보정에 필요한 시간은 늘어난다.

**[오답풀이]** ①, ③, ⑤ 특징점들의 수와 보정에 필요한 프레임의 수는 관련이 없다. 따라서 특징점들이 많아지더라도 보정에 필요한 프레임 수는 늘어나지 않는다.

### 4. 정답 : ②

**정답해설** : DIS 기능을 통해 영상을 보정하는 과정에서 영상을 회전하면 프레임에서 비어 있는 공간이 나타난다. 이러한 공간을 잘라내면 프레임의 크기가 작아진다. ㉠을 DIS 기능으로 보정하고 나서 프레임 크기가 변했다면, 이는 비어 있는 부분이 없도록 잘라내어 프레임의 크기가 작아졌음을 의미한다. 따라서 DIS 기능에 의해 흔들림은 보정되었으나 원래의 영상 일부가 손실되었을 것으로 추측할 수 있다.

**[오답풀이]** ① 특징점은 피사체의 모서리처럼 주위와 밝기가 뚜렷이 구별되는 부분이 선택된다. 프레임의 모서리가 아니라 피사체의 모서리를 특징점으로 선택하는 것이 움직임을 추정하는 데 유리하므로 적절하지 않은 진술이다. ③ 특징점으로 선택되는 부분은 주위와 밝기가 뚜렷이 구별되며 영상이 이동하거나 회전해도 그 밝기 차이가 유지되는 부분이다. 따라서 ㉠에서 빌딩 모서리들 간의 차이를 특징점으로 선택하는 것이 아니라 각 빌딩 모서리를 특징점으로 선택하고, 각 특징점들의 ㉠, ㉡ 프레임 간 위치 차이를 계산하여 ㉡을 보정할 것으로 추측할 수 있다. ④ OIS 기능을 켜고 동영상을 촬영했으므로 ㉠, ㉡ 모두 OIS 기능으로 손 떨림이 보정된 프레임으로 추측할 수 있다. 그럼에도 불구하고 ㉡의 피사체가 기울어진 이유는 렌즈의 이동 범위의 한계로 인해 보정할 수 있는 움직임의 폭이 좁기 때문일 것이다. 또한 OIS 기능은 카메라로 촬영할 때 작동하는 기술이므로, 촬영이 끝난 후에는 OIS 기능으로 ㉡을 보정할 수 없다. 따라서 ㉡이 OIS 기능으로 보정해야 하는 프레임이라는 것은 적절하지 않은 진술이다. ⑤ ㉡에서 피사체가 기울어진 것을 보면 ㉡이 촬영된 직후 카메라가 크게 움직였을 것이라는 점을 추측할 수 있다. 하지만 <보기>에 따르면 소프트웨어로 보정하기 전이므로 DIS 기능은 아직 사용되지 않았다는 것을 알 수 있다. 따라서 ㉡이 DIS 기능으로는 완전히 보정되지 않았다는 것은 적절하지 않은 진술이다.



# **독하게 기출분석 4Stage**

- 2021 6평 과학 기술 지문( 영상 안정화 기술 )에 적용 -

국가, 지방 자치 단체와 같은 행정 주체가 행정 목적을 실현하기 위해 국민의 권리를 제한하거나 국민에게 의무를 부과하는 ‘행정 규제’는 국회가 제정한 법률에 근거해야 한다. 그러나 국회가 아니라, 대통령을 수반으로 하는 행정부나 지방 자치 단체와 같은 행정 기관이 제정한 법령인 행정입법에 의한 행정 규제의 비중이 커지고 있다. 드론과 관련된 행정 규제 사항들처럼, 첨단 기술과 관련되거나, 상황 변화에 즉각 대처해야 하거나, 개별적 상황을 반영하여 규제를 달리해야 하는 행정 규제 사항들이 늘어나고 있기 때문이다. 행정 기관은 국회에 비해 이러한 사항들을 다루기에 적합하다.

행정입법의 유형에는 위임명령, 행정규칙, 조례 등이 있다. 헌법에 따르면, 국회는 행정 규제 사항에 관한 법률을 제정할 때 특정한 내용에 관한 입법을 행정부에 위임할 수 있다. 이에 따라 제정된 행정입법을 위임명령이라고 한다. 위임명령은 제정주체에 따라 대통령령, 총리령, 부령으로 나뉘어진다. 이들은 모두 국민에게 적용되기 때문에 입법예고, 공포 등의 절차를 거쳐야 한다. 위임명령은 입법부인 국회가 자신의 권한의 일부를 행정부에 맡겼기 때문에 정당화될 수 있다. 그래서 특정한 행정규제의 근거 법률이 위임명령으로 제정할 사항의 범위를 정하지 않은 채 위임하는 포괄적 위임은 헌법상 삼권 분립 원칙에 저촉된다. 위임된 행정 규제 사항의 대강을 위임 근거 법률의 내용으로부터 예측할 수 있어야 한다는 것이다. 다만 행정 규제 사항의 첨단 기술 관련성이 클수록 위임 근거 법률이 위임할 수 있는 사항의 범위가 넓어진다. 한편, 위임명령이 법률로부터 위임받은 범위를 벗어나서 제정되거나, 위임 근거 법률이 사용한 어구의 의미를 확대하거나 축소하여 제정되어서는 안 된다. ㉠ 위임명령이 이러한 제한을 위반하여 제정되면 효력이 없다.

행정규칙은 원래 행정부의 직제나 사무 처리 절차에 관한 행정입법으로서 고시(告示), 예규 등이 여기에 속한다. 일반 국민에게는 직접 적용되지 않기 때문에, 법률로부터 위임받지 않아도 유효하게 제정될 수 있고 위임명령 제정 시와 동일한 절차를 거칠 필요가 없다. 그러나 행정 규제 사항에 관하여 행정규칙이 제정되는 예외적인 경우도 있다. 위임된 사항이 첨단 기술과의 관련성이 매우 커서 위임명령으로는 대응하기 어려워 불가피한 경우, 위임 근거 법률이 행정입법의 제정 주체만 지정하고 행정입법의 유형을 지정하지 않았다면 위임된 사항이 고시나 예규로 제정될 수 있다. 이런 경우의 행정규칙은 위임명령과 달리, 입법예고, 공포 등을 거치지 않고 제정된다.

조례는 지방 의회가 제정하는 행정입법으로 지역의 특수성을 반영하여 제정되고 지역에서 발생하는 사안에 대해 적용된다. 제정 주체가 지방 자치 단체의 기관인 지방 의회라는 점에서 행정부에서 제정하는 위임명령, 행정규칙과 구별된다. 조례도 행정 규제 사항을 규정하려면 법률의 위임에 근거해야 한다. 또한 법률로부터 포괄적 위임을 받을 수 있지만 위임 근거 법률이 사용한 어구의 의미를 다르게 사용할 수 없다. 조례는 입법예고, 공포 등의 절차를 거쳐 제정된다.

1. 위글의 내용과 일치하는 것은?
  - ① 행정입법에 속하는 법령들은 제정 주체가 동일하다.
  - ② 행정입법에 속하는 법령들은 모두 개별적 상황과 지역의 특수성을 반영한다.
  - ③ 행정입법에 속하는 법령들은 모두 정당성을 확보하기 위하여 국회의 위임에 근거한다.
  - ④ 행정 규제 사항에 적용되는 행정입법은 모두 포괄적 위임이 금지되어 있다.
  - ⑤ 행정부가 국회보다 신속히 대응할 수 있는 행정 규제 사항은 행정입법의 대상으로 적합하다.

2. ㉠의 이유로 가장 적절한 것은?

- ① 그 위임명령이 법률의 근거 없이 행정 규제 사항을 규정했기 때문이다.
- ② 그 위임명령이 포괄적 위임을 받아 제정된 경우에 해당하기 때문이다.
- ③ 그 위임명령이 첨단 기술에 대한 내용을 정확히 반영하지 않았기 때문이다.
- ④ 그 위임명령이 국민의 권리를 제한하는 권한을 행정 기관에 맡겼기 때문이다.
- ⑤ 그 위임명령이 구체적 상황의 특성을 반영한 융통성 있는 대응을 하지 못했기 때문이다.

3. 행정규칙에 관한 설명 중 적절하지 않은 것은?

- ① 행정부의 직제나 사무 처리 절차를 규정하는 경우, 법률의 위임이 요구되지 않는다.
- ② 행정부의 직제나 사무 처리 절차를 규정하는 경우, 일반 국민에게 직접 적용되지 않는다.
- ③ 행정 규제 사항을 규정하는 경우, 위임명령의 제정 절차를 따르지 않는다.
- ④ 행정 규제 사항을 규정하는 경우, 위임 근거 법률의 위임을 받은 제정 주체에 의해 제정된다.
- ⑤ 행정 규제 사항을 규정하는 경우, 위임 근거 법률로부터 위임받을 수 있는 사항의 범위가 위임명령과 같다.

4. 윗글을 바탕으로 <보기>의 ㉠ ~ ㉣에 대해 이해한 내용으로 가장 적절한 것은? [3점]

— < 보 기 > —

갑은 새로 개업한 자신의 가게 홍보를 위해 인근 자연 공원에 현수막을 설치하려고 한다. 현수막 설치에 관한 행정 규제의 내용을 확인하기 위해 ○○ 시청에 문의하고 아래와 같은 회신을 받았다.

문의하신 내용에 대해 다음과 같이 알려 드립니다. ㉠『옥외광고물 등의 관리와 옥외광고산업 진흥에 관한 법률』 제3조(광고물 등의 허가 또는 신고)에 따른 허가 또는 신고 대상 광고물에 관한 사항은 대통령령인 ㉡『옥외 광고물 등의 관리와 옥외광고산업 진흥에 관한 법률 시행령』 제5조에 규정되어 있습니다. 이에 따르면 문의하신 규격의 현수막을 설치하시려면 설치 전에 신고하셔야 합니다.

또한 위 법률 제16조(광고물 실명제)에 의하면, 신고 번호, 표시 기간, 제작자명 등을 표시하도록 규정하고 있습니다. 표시하는 방법에 대해서는 ㉢○시 지방 의회에서 제정한 법령에 따르셔야 합니다.

- ① ㉠의 제3조의 내용에서 ㉡의 제5조의 신고대상 광고물에 관한 사항의 구체적 내용을 확인할 수 있겠군.
- ② ㉡의 제5조는 ㉠의 제16조로부터 제정할 사항의 범위가 정해져 위임을 받았겠군.
- ③ ㉡는 ㉢와 달리 입법예고와 공포 절차를 거쳤겠군.
- ④ ㉡에 나오는 ‘광고물’의 의미와 ㉢에 나오는 ‘광고물’의 의미는 일치하겠군.
- ⑤ ㉢를 준수해야 하는 국민 중에는 ㉡를 준수하지 않아도 되는 국민이 있겠군.

국가, 지방 자치 단체와 같은 행정 주체가 행정 목적을 실현하기 위해 국민의 권리를 제한하거나 국민에게 의무를 부과하는 ‘행정 규제’는 국회가 제정한 법률에 근거해야 한다. 그러나 국회가 아니라, 대통령을 수반으로 하는 행정부나 지방 자치 단체와 같은 행정 기관이 제정한 법령인 행정입법에 의한 행정 규제의 비중이 커지고 있다. 드론과 관련된 행정 규제 사항들처럼, 첨단 기술과 관련되거나, 상황 변화에 즉각 대처해야 하거나, 개별적 상황을 반영하여 규제를 달리해야 하는 행정 규제 사항들이 늘어나고 있기 때문이다. 행정 기관은 국회에 비해 이러한 사항들을 다루기에 적합하다.

행정입법의 유형에는 위임명령, 행정규칙, 조례 등이 있다. 헌법에 따르면, 국회는 행정 규제 사항에 관한 법률을 제정할 때 특정한 내용에 관한 입법을 행정부에 위임할 수 있다. 이에 따라 제정된 행정입법을 위임명령이라고 한다. 위임명령은 제정주체에 따라 대통령령, 총리령, 부령으로 나누어진다. 이들은 모두 국민에게 적용되기 때문에 입법예고, 공포 등의 절차를 거쳐야 한다. 위임명령은 입법부인 국회가 자신의 권한의 일부를 행정부에 맡겼기 때문에 정당화될 수 있다. 그래서 특정한 행정규제의 근거 법률이 위임명령으로 제정할 사항의 범위를 정하지 않은 채 위임하는 포괄적 위임은 헌법상 삼권 분립 원칙에 저촉된다. 위임된 행정 규제 사항의 대강을 위임 근거 법률의 내용으로부터 예측할 수 있어야 한다는 것이다. 다만 행정 규제 사항의 첨단 기술 관련성이 클수록 위임 근거 법률이 위임할 수 있는 사항의 범위가 넓어진다. 한편, 위임명령이 법률로부터 위임받은 범위를 벗어나서 제정되거나, 위임 근거 법률이 사용한 어구의 의미를 확대하거나 축소하여 제정되어서는 안 된다. ㉠ 위임명령이 이러한 제한을 위반하여 제정되면 효력이 없다.

**행정규칙**은 원래 행정부의 직제나 사무 처리 절차에 관한 행정입법으로서 고시(告示), 예규 등이 여기에 속한다. 일반 국민에게는 직접 적용되지 않기 때문에, 법률로부터 위임받지 않아도 유효하게 제정될 수 있고 위임명령 제정 시와 동일한 절차를 거칠 필요가 없다. 그러나 행정 규제 사항에 관하여 행정규칙이 제정되는 예외적인 경우도 있다. 위임된 사항이 첨단 기술과의 관련성이 매우 커서 위임명령으로는 대응하기 어려워 불가피한 경우, 위임 근거 법률이 행정입법의 제정 주체만 지정하고 행정입법의 유형을 지정하지 않았다면 위임된 사항이 고시나 예규로 제정될 수 있다. 이런 경우의 행정규칙은 위임명령과 달리, 입법예고, 공포 등을 거치지 않고 제정된다.

조례는 지방 의회가 제정하는 행정입법으로 지역의 특수성을 반영하여 제정되고 지역에서 발생하는 사안에 대해 적용된다. 제정 주체가 지방 자치 단체의 기관인 지방 의회라는 점에서 행정부에서 제정하는 위임명령, 행정규칙과 구별된다. 조례도 행정 규제 사항을 규정하려면 법률의 위임에 근거해야 한다. 또한 법률로부터 포괄적 위임을 받을 수 있지만 위임 근거 법률이 사용한 어구의 의미를 다르게 사용할 수 없다. 조례는 입법예고, 공포 등의 절차를 거쳐 제정된다.

국가, 지방 자치 단체와 같은 행정 주체가 행정 목적을 실현하기 위해 국민의 권리를 제한하거나 국민에게 의무를 부과하는 ‘행정 규제’는 국회가 제정한 법률에 근거해야 한다. 그러나 국회가 아니라, 대통령을 수반으로 하는 행정부나 지방 자치 단체와 같은 행정 기관이 제정한 법령인 행정입법에 의한 행정 규제의 비중이 커지고 있다. 드론과 관련된 행정 규제 사항들처럼, 첨단 기술과 관련되거나, 상황 변화에 즉각 대처해야 하거나, 개별적 상황을 반영하여 규제를 달리 해야 하는 행정 규제 사항들이 늘어나고 있기 때문이다. 행정 기관은 국회에 비해 이러한 사항들을 다루기에 적합하다. 행정입법의 유형에는 위임명령, 행정규칙, 조례 등이 있다. 헌법에 따르면, 국회는 행정 규제 사항에 관한 법률을 제정할 때 특정한 내용에 관한 입법을 행정부에 위임할 수 있다. 이에 따라 제정된 행정입법을 위임명령이라고 한다. 위임명령은 제정주체에 따라 대통령령, 총리령, 부령으로 나뉘어진다. 이들은 모두 국민에게 적용되기 때문에 입법예고, 공포 등의 절차를 거쳐야 한다. 위임명령은 입법부인 국회가 자신의 권한의 일부를 행정부에 맡겼기 때문에 정당화될 수 있다. 그래서 특정한 행정규제의 근거 법률이 위임명령으로 제정할 사항의 범위를 정하지 않은 채 위임하는 포괄적 위임은 헌법상 삼권 분립 원칙에 저촉된다. 위임된 행정 규제 사항의 대강을 위임 근거 법률의 내용으로부터 예측할 수 있어야 한다는 것이다. 다만 행정 규제 사항의 첨단 기술 관련성이 클수록 위임 근거 법률이 위임할 수 있는 사항의 범위가 넓어진다. 한편, 위임명령이 법률로부터 위임받은 범위를 벗어나서 제정되거나, 위임 근거 법률이 사용한 어구의 의미를 확대하거나 축소하여 제정되어서는 안 된다. ㉠ 위임명령이 이러한 제한을 위반하여 제정되면 효력이 없다.

**행정규칙**은 원래 행정부의 직제나 사무 처리 절차에 관한 행정입법으로서 고시(告示), 예규 등이 여기에 속한다. 일반 국민에게는 직접 적용되지 않기 때문에, 법률로부터 위임받지 않아도 유효하게 제정될 수 있고 위임명령 제정 시와 동일한 절차를 거칠 필요가 없다. 그러나 행정 규제 사항에 관하여 행정규칙이 제정되는 예외적인 경우도 있다. 위임된 사항이 첨단 기술과의 관련성이 매우 커서 위임명령으로는 대응하기 어려워 불가피한 경우, 위임 근거 법률이 행정입법의 제정 주체만 지정하고 행정입법의 유형을 지정하지 않았다면 위임된 사항이 고시나 예규로 제정될 수 있다. 이런 경우의 행정규칙은 위임명령과 달리, 입법예고, 공포 등을 거치지 않고 제정된다.

조례는 지방 의회가 제정하는 행정입법으로 지역의 특수성을 반영하여 제정되고 지역에서 발생하는 사안에 대해 적용된다. 제정 주체가 지방 자치 단체의 기관인 지방 의회라는 점에서 행정부에서 제정하는 위임명령, 행정규칙과 구별된다. 조례도 행정 규제 사항을 규정하려면 법률의 위임에 근거해야 한다. 또한 법률로부터 포괄적 위임을 받을 수 있지만 위임 근거 법률이 사용한 어구의 의미를 다르게 사용할 수 없다. 조례는 입법예고, 공포 등의 절차를 거쳐 제정된다.

1. 위글의 내용과 일치하는 것은?
  - ① 행정입법에 속하는 법령들은 제정 주체가 동일하다.
  - ② 행정입법에 속하는 법령들은 모두 개별적 상황과 지역의 특수성을 반영한다.
  - ③ 행정입법에 속하는 법령들은 모두 정당성을 확보하기 위하여 국회의 위임에 근거한다.
  - ④ 행정 규제 사항에 적용되는 행정입법은 모두 포괄적 위임이 금지되어 있다.
  - ⑤ 행정부가 국회보다 신속히 대응할 수 있는 행정 규제 사항은 행정입법의 대상으로 적합하다.

2. ㉠의 이유로 가장 적절한 것은?

- ① 그 위임명령이 법률의 근거 없이 행정 규제 사항을 규정했기 때문이다.
- ② 그 위임명령이 포괄적 위임을 받아 제정된 경우에 해당하기 때문이다.
- ③ 그 위임명령이 첨단 기술에 대한 내용을 정확히 반영하지 않았기 때문이다.
- ④ 그 위임명령이 국민의 권리를 제한하는 권한을 행정 기관에 맡겼기 때문이다.
- ⑤ 그 위임명령이 구체적 상황의 특성을 반영한 융통성 있는 대응을 하지 못했기 때문이다.

3. **행정규칙**에 관한 설명 중 적절하지 않은 것은?

- ① 행정부의 직제나 사무 처리 절차를 규정하는 경우, 법률의 위임이 요구되지 않는다.
- ② 행정부의 직제나 사무 처리 절차를 규정하는 경우, 일반 국민에게 직접 적용되지 않는다.
- ③ 행정 규제 사항을 규정하는 경우, 위임명령의 제정 절차를 따르지 않는다.
- ④ 행정 규제 사항을 규정하는 경우, 위임 근거 법률의 위임을 받은 제정 주체에 의해 제정된다.
- ⑤ 행정 규제 사항을 규정하는 경우, 위임 근거 법률로부터 위임받을 수 있는 사항의 범위가 위임명령과 같다.

국가, 지방 자치 단체와 같은 행정 주체가 행정 목적을 실현하기 위해 국민의 권리를 제한하거나 국민에게 의무를 부과하는 ‘행정 규제’는 국회가 제정한 법률에 근거해야 한다. 그러나 국회가 아니라, 대통령을 수반으로 하는 행정부나 지방 자치 단체와 같은 행정 기관이 제정한 법령인 행정입법에 의한 행정 규제의 비중이 커지고 있다.

(중략)

행정입법의 유형에는 위임명령, 행정규칙, 조례 등이 있다. 헌법에 따르면, 국회는 행정 규제 사항에 관한 법률을 제정할 때 특정한 내용에 관한 입법을 행정부에 위임할 수 있다. 이에 따라 제정된 행정입법을 위임명령이라고 한다. 위임명령은 제정주체에 따라 대통령령, 총리령, 부령으로 나뉘어진다. 이들은 모두 국민에게 적용되기 때문에 입법예고, 공포 등의 절차를 거쳐야 한다. 위임명령은 입법부인 국회가 자신의 권한의 일부를 행정부에 맡겼기 때문에 정당화될 수 있다. 그래서 특정한 행정규제의 근거 법률이 위임명령으로 제정할 사항의 범위를 정하지 않은 채 위임하는 포괄적 위임은 헌법상 삼권 분립 원칙에 저촉된다. 위임된 행정 규제 사항의 대강을 위임 근거 법률의 내용으로부터 예측할 수 있어야 한다는 것이다. 다만 행정 규제 사항의 첨단 기술 관련성이 클수록 위임 근거 법률이 위임할 수 있는 사항의 범위가 넓어진다. 한편, 위임명령이 법률로부터 위임받은 범위를 벗어나서 제정되거나, 위임 근거 법률이 사용한 어구의 의미를 확대하거나 축소하여 제정되어서는 안 된다. ㉠ 위임명령이 이러한 제한을 위반하여 제정되면 효력이 없다.

(중략)

조례는 지방 의회가 제정하는 행정입법으로 지역의 특수성을 반영하여 제정되고 지역에서 발생하는 사안에 대해 적용된다. 제정 주체가 지방 자치 단체의 기관인 지방 의회라는 점에서 행정부에서 제정하는 위임명령, 행정규칙과 구별된다. 조례도 행정 규제 사항을 규정하려면 법률의 위임에 근거해야 한다. 또한 법률로부터 포괄적 위임을 받을 수 있지만 위임 근거 법률이 사용한 어구의 의미를 다르게 사용할 수 없다. 조례는 입법예고, 공포 등의 절차를 거쳐 제정된다.

4. 윗글을 바탕으로 <보기>의 ㉡ ~ ㉤에 대해 이해한 내용으로 가장 적절한 것은? [3점]

— < 보 기 > —

갑은 새로 개업한 자신의 가게 홍보를 위해 인근 자연 공원에 현수막을 설치하려고 한다. 현수막 설치에 관한 행정 규제의 내용을 확인하기 위해 ○○ 시청에 문의하고 아래와 같은 회신을 받았다.

문의하신 내용에 대해 다음과 같이 알려 드립니다. ㉡ 『옥외광고물 등의 관리와 옥외광고산업 진흥에 관한 법률』 제3조(광고물 등의 허가 또는 신고)에 따른 허가 또는 신고 대상 광고물에 관한 사항은 대통령령인 ㉢ 『옥외 광고물 등의 관리와 옥외광고산업 진흥에 관한 법률 시행령』 제5조에 규정되어 있습니다. 이에 따르면 문의하신 규격의 현수막을 설치하시려면 설치 전에 신고하셔야 합니다. 또한 위 법률 제16조(광고물 실명제)에 의하면, 신고 번호, 표시 기간, 제작자명 등을 표시하도록 규정하고 있습니다. 표시하는 방법에 대해서는 ㉣ ○○시 지방 의회에서 제정한 법령에 따르셔야 합니다.

- ① ㉡의 제3조의 내용에서 ㉣의 제5조의 신고대상 광고물에 관한 사항의 구체적 내용을 확인할 수 있겠군.
- ② ㉢의 제5조는 ㉡의 제16조로부터 제정할 사항의 범위가 정해져 위임을 받았겠군.
- ③ ㉢은 ㉡와 달리 입법예고와 공포 절차를 거쳤겠군.
- ④ ㉡에 나오는 ‘광고물’의 의미와 ㉢에 나오는 ‘광고물’의 의미는 일치하겠군.
- ⑤ ㉡를 준수해야 하는 국민 중에는 ㉣를 준수하지 않아도 되는 국민이 있겠군.

['행정입법' 지문 기출 분석을 통해 누적해야 하는 '교훈']



## [ 정답 및 해설 ]

### 1. 정답 : ⑤

**정답해설** : 상황 변화에 즉각 대처해야 하는 행정 규제 사항들이 점점 늘어나고 있는데, 국회에 비해 행정부나 지방 자치 단체와 같은 행정 기관이 이러한 사항들을 다루기에 적합하기 때문에 행정입법에 의한 행정 규제의 비중이 커지고 있다는 내용을 1문단에서 확인할 수 있다. 따라서 행정부가 국회보다 신속히 대응할 수 있는 행정 규제 사항이 행정입법의 대상으로 적합하다는 진술은 적절하다.

**[오답풀이]** ① 위임명령과 행정규칙은 행정부가 제정하는 반면, 조례는 지방 의회가 제정하므로 행정입법에 속하는 법령들의 제정 주체가 동일하다는 말은 적절하지 않다. ② 개별적 상황을 반영하여 규제를 달리해야 하는 행정 규제 사항에 행정입법이 적합하다는 것을 1문단을 통해 알 수 있다. 하지만 지역의 특수성을 반영한다는 진술은 조례에 해당하므로 행정입법에 속하는 법령들이 모두 지역의 특수성을 반영한다는 내용은 적절하지 않다. ③ 2문단에 따르면 국회가 행정 규제 사항에 관한 법률을 제정할 때 특정한 내용에 관한 입법을 행정부에 위임할 수 있는데 이처럼 국회의 위임에 근거한 행정입법을 위임명령이라고 한다. 그러나 3문단에 제시된 행정규칙 중 고시, 예규 등은 법률로부터 위임받지 않아도 유효하게 제정될 수 있다고 하였으므로 행정입법에 속하는 법령들이 모두 국회의 위임에 근거한다는 설명은 적절하지 않다. ④ 특정한 행정 규제의 근거 법률이 위임명령으로 제정할 사항의 범위를 정하지 않은 채 위임하는 포괄적 위임은 헌법상 삼권 분립 원칙에 저촉된다는 내용을 2문단에서 확인할 수 있다. 그러나 4문단에서 조례의 경우 법률로부터 포괄적 위임을 받을 수 있다고 하였으므로 행정 규제 사항에 적용되는 행정입법이 모두 포괄적 위임이 금지되어 있다는 설명은 적절하지 않다.

### 2. 정답 : ①

**정답해설** : 위임명령으로 제정할 사항의 범위는 행정 규제의 근거 법률에 의해 정해져야 한다는 것을 2문단을 통해 알 수 있다. 따라서 위임명령이 법률로부터 위임받은 범위를 벗어나서 제정되거나 위임 근거 법률이 사용한 어구의 의미를 확대, 축소하여 제정되는 경우 제정의 효력이 없는 것은 위임명령이 법률의 근거 없이 행정 규제 사항을 규정했기 때문이라고 할 수 있다.

**[오답풀이]** ② 위임명령이 법률로부터 위임받은 범위를 벗어나서 제정되었다는 것은 '위임받은 범위'가 존재함을 의미하며, 이는 곧 포괄적 위임을 받은 것이 아님을 의미하므로 위임명령이 포괄적 위임을 받아 제정된 경우에 해당하기 때문이라는 설명은 적절하지 않다. ③ 위임명령이 법률로부터 위임받은 범위를 벗어나서 제정되거나 어구의 의미를 확대, 축소하여 제정된 경우에 대한 것이므로 첨단 기술에 대한 내용을 정확하게 반영하지 않은 것과는 관련이 없다. ④ 위임명령은 행정입법의 일종으로, 행정입법에 의한 행정 규제는 국민의 권리를 제한하거나 국민에게 의무를 부과하게 된다. 이는 위임명령의 본질적 성격과 관련된 것으로 ㉠에서 말하는 제한 위반으로 인한 효력 상실의 이유에 해당하지 않는다. ⑤ 구체적 상황의 특성을 반영한 융통성 있는 대응은 행정입법의 제정 취지 중 하나로 볼 수 있다. 법률로부터 위임받은 범위를 벗어나서 제정되거나 위임 근거 법률이 사용한 어구의 의미를 확대, 축소하여 제정될 경우 효력을 상실하는 것은 융통성 있는 대응을 하지 못했기 때문이 아니라 위임명령이 법률의 근거 없이 제정되었기 때문이다.

### 3. 정답 : ⑤

**정답해설** : 위임된 사항이 첨단 기술과의 관련성이 매우 커서 위임명령으로는 대응하기 어려워 불가피한 경우 행정 규제 사항에 관한 행정규칙이 예외적으로 제정될 수 있다는 내용을 3문단에서 확인할 수 있다. 이를 통해 행정규칙과 위임명령은 위임 근거 법률로부터 위임받을 수 있는 사항의 범위가 같지 않다는 것을 알 수 있다.

**[오답풀이]** ① 행정부의 직제나 사무 처리 절차에 관한 행정규칙은 법률로부터 위임받지 않아도 유효하게 제정될 수 있다는 내용을 3문단에서 확인할 수 있다. ② 행정부의 직제나 사무 처리 절차에 관한 행정규칙은 일반 국민에게는 직접 적용되지 않는다는 것을 3문단을 통해 확인할 수 있다. ③ 행정 규제 사항에 관하여 행정규칙이 제정되는 경우 위임명령과 달리 입법예고, 공포 등을 거치지 않고 제정된다는 내용을 3문단에서 확인할 수 있다. ④ 행정 규제 사항에 관하여 행정규칙이 제정되는 경우 위임 근거 법률이 행정입법의 제정 주체만 지정하고 행정입법의 유형을 지정하지 않았다면 위임된 사항이 고시나 예규로 제정될 수 있다는 내용을 3문단에서 확인할 수 있다. 이는 위임 근거 법률에 의해 지정된 제정 주체가 행정 규제 사항에 대한 행정규칙을 제정할 수 있음을 의미한다.

#### 4. 정답 : ㉔

**정답해설 :** 위임명령이나 조례는 모두 위임 근거 법률이 사용한 어구의 의미를 확대하거나 축소하여 다르게 사용할 수 없다. ㉔와 ㉕의 근거가 되는 법률은 ㉗이므로 ㉔와 ㉕에 나오는 ‘광고물’의 의미는 일치하여야 한다.

**[오답풀이]** ① ㉗의 제3조는 법률이고 ㉔의 제5조는 법률에 근거한 위임명령이다. ㉔의 제5조는 ㉗를 근거로 행정 규제 사항에 대해 제정된 것이므로 ㉗의 제3조를 통해 위임 근거 법률에서 위임된 행정 규제 사항의 대강을 예측할 수는 있으나, 위임명령의 구체적 내용을 확인할 수 있는 것은 아니다. ② ㉔의 제5조는 ㉗의 제3조로부터 제정할 사항의 범위가 정해져 위임을 받는 것이 지 ㉗의 제16조로부터 위임을 받는 것이 아니다. ③ ㉔는 위임명령이므로 입법예고, 공포 등의 절차를 거쳐야 한다. 이는 조례인 ㉕도 마찬가지이다. ⑤ 대통령령인 ㉔는 지역에 관계없이 국민이라면 준수해야 하지만 지방 의회에서 제정한 조례인 ㉕는 해당 지역에서 발생하는 사안에 대해 적용된다. 따라서 ㉔를 준수해야 하는 국민 중에는 ㉕를 준수하지 않아도 되는 국민이 있다고 진술해야 한다.



# **독하게 기출분석 4Stage**

- 2021 9평 법 지문( 향미생물 화학제 )에 적용 -

질병을 유발하는 병원체에는 세균, 진균, 바이러스 등이 있다. 생명체의 기본 구조에 속하는 세포막은 지질을 주성분으로 하는 이중층이다. 세균과 진균은 일반적으로 세포막 바깥 부분에 세포벽이 있고, 바이러스의 표면은 세포막 대신 캡시드라고 부르는 단백질로 이루어져 있다. 바이러스의 종류에 따라 캡시드 외부가 지질을 주성분으로 하는 피막으로 덮인 경우도 있다. 한편 진균과 일부 세균은 다른 병원체에 비해 건조, 열, 화학 물질에 저항성이 강한 포자를 만든다.

생활 환경에서 병원체의 수를 억제하고 전염병을 예방하기 위한 목적으로 사용하는 방역용 화학 물질을 ‘항(抗)미생물 화학제’라 한다. 항미생물 화학제는 다양한 병원체가 공통으로 갖는 구조를 구성하는 성분들에 화학 작용을 일으키므로 광범위한 살균 효과가 있다. 그러나 병원체의 구조와 성분은 병원체의 종류에 따라 완전히 같지는 않으므로, 동일한 항미생물 화학제라도 그 살균 효과는 다를 수 있다.

항미생물 화학제 중 ㉠ 멸균제는 포자를 포함한 모든 병원체를 파괴한다. ㉡ 감염방지제는 포자를 제외한 병원체를 사멸시키는 화합물로 병원, 공공시설, 가정의 방역에 사용된다. 감염방지제 중 독성이 약해 사람의 피부나 상처 소독에도 사용이 가능한 항미생물 화학제를 ㉢ 소독제라 한다. 사람의 세포막도 지질 성분으로 이루어져 있어 소독제라 하더라도 사람의 세포를 죽일 수 있으므로, 눈이나 호흡기 등의 점막에 접촉하지 않도록 주의해야 한다. 따라서 항미생물 화학제는 병원체에 대한 최대의 방역 효과와 인체 및 환경에 대한 최고의 안전성을 확보할 수 있도록 종류별 사용법을 지켜야 한다.

항미생물 화학제의 작용기제는 크게 병원체의 표면을 손상시키는 방식과 병원체 내부에서 대사 기능을 저해하는 방식으로 나눌 수 있지만, 많은 경우 두 기제가 함께 작용한다. 고농도 에탄올 등의 알코올 화합물은 세포막의 기본 성분인 지질을 용해시키고 단백질을 변성시키며, 병원성 세균에서는 세포벽을 약화시킨다. 또한 알코올 화합물은 지질 피막이 없는 바이러스보다 지질 피막이 있는 병원성 바이러스에서 방역 효과가 크다. 지질 피막은 병원성 바이러스가 사람을 감염시키는 과정에서 중요한 역할을 하기 때문에, 지질을 손상시키는 기능을 가진 항미생물 화학제만으로도 병원성 바이러스에 대한 방역 효과가 있다. 지질 피막의 유무와 관계없이 다양한 바이러스의 감염 예방을 위해서는 하이포염소산 소독 등의 산화제가 널리 사용된다. 병원성 바이러스의 방역에 사용되는 산화제는 바이러스의 공통적인 표면 구조를 이루는 캡시드를 손상시키는 기능이 있어 바이러스를 파괴하거나 바이러스의 감염력을 잃게 한다.

병원체의 표면에 생긴 약간의 손상이 병원체를 사멸시키는데 충분하지 않더라도, 항미생물 화학제가 내부로 침투하면 살균효과가 증가한다. 알킬화제와 산화제는 병원체의 내부로 침투하면 필수적인 물질 대사를 정지시킨다. 글루타르알데하이드와 같은 알킬화제가 알킬 작용기를 단백질에 결합시키면 단백질을 변성시켜 기능을 상실하게 하고, 핵산의 염기에 결합시키면 핵산을 비정상 구조로 변화시켜 유전자 복제와 발현을 교란한다. 산화제인 하이포염소산 소독은 병원체 내에서 불특정한 단백질을 산화시켜 단백질로 이루어진 효소들의 기능을 비활성화하고 병원체를 사멸에 이르게 한다.

1. 밑글에서 답을 찾을 수 있는 질문에 해당하지 않는 것은?

- ① 병원성 세균은 어떤 작용기제로 사람을 감염시킬까?
- ② 알코올 화합물은 병원성 세균의 살균에 효과가 있을까?
- ③ 바이러스와 세균의 표면 구조는 어떤 차이가 있을까?
- ④ 병원성 바이러스 감염 예방을 위한 방역에 사용되는 물질에는 무엇이 있을까?
- ⑤ 항미생물 화학제가 병원체에 대해 광범위한 살균 효과를 나타내는 이유는 무엇일까?

2. 밑글을 읽고 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?

- ① 고농도 에탄올은 지질 피막이 있는 바이러스에 방역 효과가 있다.
- ② 하이포염소산 소독은 병원체의 내부가 아니라 표면의 단백질을 손상시킨다.
- ③ 진균의 포자는 바이러스에 비해서 화학 물질에 대한 저항성이 더 강하다.
- ④ 알킬화제는 병원체 내 핵산의 염기에 알킬 작용기를 결합시켜 유전자의 발현을 방해한다.
- ⑤ 산화제가 다양한 바이러스를 사멸시키는 것은 그 산화제가 바이러스의 공통적인 구조를 구성하는 성분들에 작용하기 때문이다.

3. ㉠ ~ ㉣에 대한 설명으로 적절한 것은?

- ① ㉠과 ㉡은 모두, 질병의 원인이 되는 진균의 포자와 바이러스를 사멸시킬 수 있다.
- ② ㉠과 ㉢은 모두, 생활 환경의 방역뿐 아니라 사람의 상처 소독에 적용 가능하다.
- ③ ㉡과 ㉣은 모두, 바이러스의 종류에 따라 살균 효과가 사라질 수 있다.
- ④ ㉠은 ㉡과 달리, 세포막이 있는 병원성 세균은 사멸시킬 수 있으나 피막이 있는 병원성 바이러스는 사멸시킬 수 없다.
- ⑤ ㉢은 ㉣과 달리, 인체에 해로우므로 사람의 점막에 직접 닿아서는 안 된다.

4. <보기>는 윗글을 읽은 학생이 ‘가상의 실험 결과’를 보고 추론한 내용이다. [가]에 들어갈 말로 적절하지 않은 것은? [3점]

— < 보 기 > —

○ 가상의 실험 결과

항미생물 화학제로 사용되는 알코올 화합물 A를 변환시켜 다음과 같은 결과를 얻었다.

[결과 1] A에서 지질을 손상시키는 기능만을 약화시켜 B를 얻었다.

[결과 2] A에서 캡시드를 손상시키는 기능만을 강화시켜 C를 얻었다.

[결과 3] B에서 캡시드를 손상시키는 기능만을 강화시켜 D를 얻었다.

○ 학생의 추론: 화합물들의 방역 효과와 안전성을 비교해 보면, [가] 고 추론할 수 있어.

(단, 지질 손상 기능과 캡시드 손상 기능은 서로 독립적이며, 화합물 A, B, C, D의 비교 조건은 모두 동일하다고 가정함.)

- ① B는 A에 비해 지질 피막이 있는 바이러스에 대 방역 효과는 작고, 인체에 대한 안전성은 높다
- ② C는 A에 비해 지질 피막이 없는 바이러스에 대한 방역 효과는 크고, 인체에 대한 안전성은 같다
- ③ C는 B에 비해 지질 피막이 있는 바이러스에 대한 방역 효과는 크고, 인체에 대한 안전성은 같다
- ④ D는 A에 비해 지질 피막이 없는 바이러스에 대한 방역 효과는 크고, 인체에 대한 안전성은 높다
- ⑤ D는 B에 비해 지질 피막이 없는 바이러스에 대한 방역 효과는 크고, 인체에 대한 안전성은 같다.

질병을 유발하는 병원체에는 세균, 진균, 바이러스 등이 있다. 생명체의 기본 구조에 속하는 세포막은 지질을 주성분으로 하는 이중층이다. 세균과 진균은 일반적으로 세포막 바깥 부분에 세포벽이 있고, 바이러스의 표면은 세포막 대신 캡시드라고 부르는 단백질로 이루어져 있다. 바이러스의 종류에 따라 캡시드 외부가 지질을 주성분으로 하는 피막으로 덮인 경우도 있다. 한편 진균과 일부 세균은 다른 병원체에 비해 건조, 열, 화학 물질에 저항성이 강한 포자를 만든다.

생활 환경에서 병원체의 수를 억제하고 전염병을 예방하기 위한 목적으로 사용하는 방역용 화학 물질을 ‘항(抗)미생물 화학제’라 한다. 항미생물 화학제는 다양한 병원체가 공통으로 갖는 구조를 구성하는 성분들에 화학 작용을 일으키므로 광범위한 살균 효과가 있다. 그러나 병원체의 구조와 성분은 병원체의 종류에 따라 완전히 같지는 않으므로, 동일한 항미생물 화학제라도 그 살균 효과는 다를 수 있다.

항미생물 화학제 중 ㉠ 멸균제는 포자를 포함한 모든 병원체를 파괴한다. ㉡ 감염방지제는 포자를 제외한 병원체를 사멸시키는 화합물로 병원, 공공시설, 가정의 방역에 사용된다. 감염방지제 중 독성이 약해 사람의 피부나 상처 소독에도 사용이 가능한 항미생물 화학제를 ㉢ 소독제라 한다. 사람의 세포막도 지질 성분으로 이루어져 있어 소독제라 하더라도 사람의 세포를 죽일 수 있으므로, 눈이나 호흡기 등의 점막에 접촉하지 않도록 주의해야 한다. 따라서 항미생물 화학제는 병원체에 대한 최대의 방역 효과와 인체 및 환경에 대한 최고의 안전성을 확보할 수 있도록 종류별 사용법을 지켜야 한다.

항미생물 화학제의 작용기제는 크게 병원체의 표면을 손상시키는 방식과 병원체 내부에서 대사 기능을 저해하는 방식으로 나눌 수 있지만, 많은 경우 두 기제가 함께 작용한다. 고농도 에탄올 등의 알코올 화합물은 세포막의 기본 성분인 지질을 용해시키고 단백질을 변성시키며, 병원성 세균에서는 세포벽을 약화시킨다. 또한 알코올 화합물은 지질 피막이 없는 바이러스보다 지질 피막이 있는 병원성 바이러스에서 방역 효과가 크다. 지질 피막은 병원성 바이러스가 사람을 감염시키는 과정에서 중요한 역할을 하기 때문에, 지질을 손상시키는 기능을 가진 항미생물 화학제만으로도 병원성 바이러스에 대한 방역 효과가 있다. 지질 피막의 유무와 관계없이 다양한 바이러스의 감염 예방을 위해서는 하이포염소산 소듐 등의 산화제가 널리 사용된다. 병원성 바이러스의 방역에 사용되는 산화제는 바이러스의 공통적인 표면 구조를 이루는 캡시드를 손상시키는 기능이 있어 바이러스를 파괴하거나 바이러스의 감염력을 잃게 한다.

병원체의 표면에 생긴 약간의 손상이 병원체를 사멸시키는 데 충분하지 않더라도, 항미생물 화학제가 내부로 침투하면 살균효과가 증가한다. 알킬화제와 산화제는 병원체의 내부로 침투하면 필수적인 물질 대사를 정지시킨다. 글루타르 알데하이드와 같은 알킬화제가 알킬 작용기를 단백질에 결합시키면 단백질을 변성시켜 기능을 상실하게 하고, 핵산의 염기에 결합시키면 핵산을 비정상 구조로 변화시켜 유전자 복제와 발현을 교란한다. 산화제인 하이포염소산 소듐은 병원체 내에서 불특정한 단백질을 산화시켜 단백질로 이루어진 효소들의 기능을 비활성화하고 병원체를 사멸에 이르게 한다.

질병을 유발하는 병원체에는 세균, 진균, 바이러스 등이 있다. 생명체의 기본 구조에 속하는 세포막은 지질을 주성분으로 하는 이중층이다. 세균과 진균은 일반적으로 세포막 바깥 부분에 세포벽이 있고, 바이러스의 표면은 세포막 대신 캡시드라고 부르는 단백질로 이루어져 있다. 바이러스의 종류에 따라 캡시드 외부가 지질을 주성분으로 하는 피막으로 덮인 경우도 있다. 한편 진균과 일부 세균은 다른 병원체에 비해 건조, 열, 화학 물질에 저항성이 강한 포자를 만든다. 생활 환경에서 병원체의 수를 억제하고 전염병을 예방하기 위한 목적으로 사용하는 방역용 화학 물질을 ‘항(抗)미생물 화학제’라 한다. 항미생물 화학제는 다양한 병원체가 공통으로 갖는 구조를 구성하는 성분들에 화학 작용을 일으키므로 광범위한 살균 효과가 있다. 그러나 병원체의 구조와 성분은 병원체의 종류에 따라 완전히 같지는 않으므로, 동일한 항미생물 화학제라도 그 살균 효과는 다를 수 있다. 항미생물 화학제 중 ㉠ 멸균제는 포자를 포함한 모든 병원체를 파괴한다. ㉡ 감염방지제는 포자를 제외한 병원체를 사멸시키는 화합물로 병원, 공공시설, 가정의 방역에 사용된다. 감염방지제 중 독성이 약해 사람의 피부나 상처 소독에도 사용이 가능한 항미생물 화학제를 ㉢ 소독제라 한다. 사람의 세포막도 지질 성분으로 이루어져 있어 소독제라 하더라도 사람의 세포를 죽일 수 있으므로, 눈이나 호흡기 등의 점막에 접촉하지 않도록 주의해야 한다. 따라서 항미생물 화학제는 병원체에 대한 최대의 방역 효과와 인체 및 환경에 대한 최고의 안전성을 확보할 수 있도록 종류별 사용법을 지켜야 한다. 항미생물 화학제의 작용기제는 크게 병원체의 표면을 손상시키는 방식과 병원체 내부에서 대사 기능을 저해하는 방식으로 나눌 수 있지만, 많은 경우 두 기제가 함께 작용한다. 고농도 에탄올 등의 알코올 화합물은 세포막의 기본 성분인 지질을 용해시키고 단백질을 변성시키며, 병원성 세균에서는 세포벽을 약화시킨다. 또한 알코올 화합물은 지질 피막이 없는 바이러스보다 지질 피막이 있는 병원성 바이러스에서 방역 효과가 크다. 지질 피막은 병원성 바이러스가 사람을 감염시키는 과정에서 중요한 역할을 하기 때문에, 지질을 손상시키는 기능을 가진 항미생물 화학제만으로도 병원성 바이러스에 대한 방역 효과가 있다. 지질 피막의 유무와 관계없이 다양한 바이러스의 감염 예방을 위해서는 하이포염소산 소독 등의 산화제가 널리 사용된다. 병원성 바이러스의 방역에 사용되는 산화제는 바이러스의 공통적인 표면 구조를 이루는 캡시드를 손상시키는 기능이 있어 바이러스를 파괴하거나 바이러스의 감염력을 잃게 한다. 병원체의 표면에 생긴 약간의 손상이 병원체를 사멸시키는 데 충분하지 않더라도, 항미생물 화학제가 내부로 침투하면 살균효과가 증가한다. 알킬화제와 산화제는 병원체의 내부로 침투하면 필수적인 물질 대사를 정지시킨다. 글루타르알데하이드와 같은 알킬화제가 알킬 작용기를 단백질에 결합시키면 단백질을 변성시켜 기능을 상실하게 하고, 핵산의 염기에 결합시키면 핵산을 비정상 구조로 변화시켜 유전자 복제와 발현을 교란한다. 산화제인 하이포염소산 소독은 병원체 내에서 불특정한 단백질을 산화시켜 단백질로 이루어진 효소들의 기능을 비활성화하고 병원체를 사멸에 이르게 한다.

1. 밑글에서 답을 찾을 수 있는 질문에 해당하지 않는 것은?
  - ① 병원성 세균은 어떤 작용기제로 사람을 감염시킬까?
  - ② 알코올 화합물은 병원성 세균의 살균에 효과가 있을까?
  - ③ 바이러스와 세균의 표면 구조는 어떤 차이가 있을까?
  - ④ 병원성 바이러스 감염 예방을 위한 방역에 사용되는 물질에는 무엇이 있을까?
  - ⑤ 항미생물 화학제가 병원체에 대해 광범위한 살균 효과를 나타내는 이유는 무엇일까?
  
2. 밑글을 읽고 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?
  - ① 고농도 에탄올은 지질 피막이 있는 바이러스에 방역 효과가 있다.
  - ② 하이포염소산 소독은 병원체의 내부가 아니라 표면의 단백질을 손상시킨다.
  - ③ 진균의 포자는 바이러스에 비해서 화학 물질에 대한 저항성이 더 강하다.
  - ④ 알킬화제는 병원체 내 핵산의 염기에 알킬 작용기를 결합시켜 유전자의 발현을 방해한다.
  - ⑤ 산화제가 다양한 바이러스를 사멸시키는 것은 그 산화제가 바이러스의 공통적인 구조를 구성하는 성분들에 작용하기 때문이다.
  
3. ㉠ ~ ㉣에 대한 설명으로 적절한 것은?
  - ① ㉠과 ㉡은 모두, 질병의 원인이 되는 진균의 포자와 바이러스를 사멸시킬 수 있다.
  - ② ㉠과 ㉡은 모두, 생활 환경의 방역뿐 아니라 사람의 상처 소독에 적용 가능하다.
  - ③ ㉡과 ㉢은 모두, 바이러스의 종류에 따라 살균 효과가 사라질 수 있다.
  - ④ ㉠은 ㉡과 달리, 세포막이 있는 병원성 세균은 사멸시킬 수 있으나 피막이 있는 병원성 바이러스는 사멸시킬 수 없다.
  - ⑤ ㉡은 ㉢과 달리, 인체에 해로우므로 사람의 점막에 직접 닿아서는 안 된다.

항미생물 화학제 중 ㉠ 멸균제는 포자를 포함한 모든 병원체를 파괴한다. ㉡ 감염방지제는 포자를 제외한 병원체를 사멸시키는 화합물로 병원, 공공시설, 가정의 방역에 사용된다. 감염방지제 중 독성이 약해 사람의 피부나 상처 소독에도 사용이 가능한 항미생물 화학제를 ㉢ 소독제라 한다. 사람의 세포막도 지질 성분으로 이루어져 있어 소독제라 하더라도 사람의 세포를 죽일 수 있으므로, 눈이나 호흡기 등의 점막에 접촉하지 않도록 주의해야 한다. 따라서 항미생물 화학제는 병원체에 대한 최대의 방역 효과와 인체 및 환경에 대한 최고의 안전성을 확보할 수 있도록 종류별 사용법을 지켜야 한다.

항미생물 화학제의 작용기제는 크게 병원체의 표면을 손상시키는 방식과 병원체 내부에서 대사 기능을 저해하는 방식으로 나눌 수 있지만, 많은 경우 두 기제가 함께 작용한다. 고농도 에탄올 등의 알코올 화합물은 세포막의 기본 성분인 지질을 용해시키고 단백질을 변성시키며, 병원성 세균에서는 세포벽을 약화시킨다. 또한 알코올 화합물은 지질 피막이 없는 바이러스보다 지질 피막이 있는 병원성 바이러스에서 방역 효과가 크다. 지질 피막은 병원성 바이러스가 사람을 감염시키는 과정에서 중요한 역할을 하기 때문에, 지질을 손상시키는 기능을 가진 항미생물 화학제만으로도 병원성 바이러스에 대한 방역 효과가 있다. 지질 피막의 유무와 관계없이 다양한 바이러스의 감염 예방을 위해서는 하이포염소산 소독 등의 산화제가 널리 사용된다. 병원성 바이러스의 방역에 사용되는 산화제는 바이러스의 공통적인 표면 구조를 이루는 캡시드를 손상시키는 기능이 있어 바이러스를 파괴하거나 바이러스의 감염력을 잃게 한다.

4. <보기>는 윗글을 읽은 학생이 ‘가상의 실험 결과’를 보고 추론한 내용이다. [가]에 들어갈 말로 적절하지 않은 것은? [3점]

— < 보 기 > —

○ 가상의 실험 결과

항미생물 화학제로 사용되는 알코올 화합물 A를 변환시켜 다음과 같은 결과를 얻었다.

[결과 1] A에서 지질을 손상시키는 기능만을 약화시켜 B를 얻었다.

[결과 2] A에서 캡시드를 손상시키는 기능만을 강화시켜 C를 얻었다.

[결과 3] B에서 캡시드를 손상시키는 기능만을 강화시켜 D를 얻었다.

○ 학생의 추론: 화합물들의 방역 효과와 안전성을 비교해 보면, [가] 고 추론할 수 있어.

(단, 지질 손상 기능과 캡시드 손상 기능은 서로 독립적이며, 화합물 A, B, C, D의 비교 조건은 모두 동일하다고 가정함.)

- ① B는 A에 비해 지질 피막이 있는 바이러스에 대 방역 효과는 작고, 인체에 대한 안전성은 높다
- ② C는 A에 비해 지질 피막이 없는 바이러스에 대한 방역 효과는 크고, 인체에 대한 안전성은 같다
- ③ C는 B에 비해 지질 피막이 있는 바이러스에 대한 방역 효과는 크고, 인체에 대한 안전성은 같다
- ④ D는 A에 비해 지질 피막이 없는 바이러스에 대한 방역 효과는 크고, 인체에 대한 안전성은 높다
- ⑤ D는 B에 비해 지질 피막이 없는 바이러스에 대한 방역 효과는 크고, 인체에 대한 안전성은 같다.



[ '항미생물 화학제' 지문 기출 분석을 통해 누적해야 하는 '교훈' ]

## [ 정답 및 해설 ]

### 1. 정답 : ①

**정답해설** : 4문단에 지질 피막은 병원성 바이러스가 사람을 감염시키는 과정에서 중요한 역할을 한다는 언급은 있으나, 병원성 세균이 어떤 작용기제로 사람을 감염시키는지에 대해서는 이 글에서 답을 찾을 수 없다.

**[오답풀이]** 1문단에서 세균은 세포막과 세포벽을 갖고 있다는 점, 4문단에서 알코올 화합물은 세포막의 지질을 용해시키고 병원성 세균의 세포벽을 약화시킨다는 점을 확인할 수 있다. 따라서 '알코올 화합물은 병원성 세균의 살균에 효과가 있다.'라는 답을 찾을 수 있다. ③ 1문단에서 세균의 표면 구조는 일반적으로 세포막과 그것을 감싸는 세포벽으로 이루어져 있으나, 바이러스의 표면은 세포막 대신 캡시드라고 부르는 단백질로 이루어져 있다는 점을 확인할 수 있다. 따라서 '세균의 표면 구조는 일반적으로 세포막과 세포벽으로 이루어져 있고, 바이러스의 표면 구조는 캡시드로 이루어져 있다.'라는 답을 찾을 수 있다. ④ 4문단에서 고농도 에탄올 등의 알코올 화합물은 병원성 바이러스에 대해 방역 효과가 있다는 점, 하이포염소산 소듐 등의 산화제는 바이러스를 파괴하거나 바이러스의 감염력을 잃게 한다는 점을 확인할 수 있다. 따라서 '고농도 에탄올 등의 알코올 화합물, 하이포염소산 소듐 등의 산화제가 있다.'라는 답을 찾을 수 있다. ⑤ 2문단에서 항미생물 화학제는 다양한 병원체가 공통으로 갖는 구조를 구성하는 성분들에 화학 작용을 일으키므로 광범위한 살균 효과가 있다는 점을 확인할 수 있다. 따라서 '다양한 병원체가 공통으로 갖는 구조를 구성하는 성분들에 화학 작용을 일으키기 때문이다.'라는 답을 찾을 수 있다.

### 2. 정답 : ②

**정답해설** : 하이포염소산 소듐이 바이러스의 공통적인 표면 구조를 이루는 단백질인 캡시드를 손상시킨다는 점을 4문단에서, 병원체 내에서 불특정한 단백질을 산화시켜 단백질로 이루어진 효소들의 기능을 비활성화하고 병원체를 사멸에 이르게 한다는 점을 5문단에서 확인할 수 있다. 하이포염소산 소듐은 병원체의 내부와 표면 모두에서 단백질을 손상시킨다는 점을 확인할 수 있으므로, 병원체 내부가 아닌 표면의 단백질만 손상시킨다고 이해한 것은 적절하지 않다.

**[오답풀이]** ① 4문단에서 고농도 에탄올 등의 알코올 화합물은 지질 피막이 없는 바이러스보다 지질 피막이 있는 병원성 바이러스에서 방역 효과가 크다고 하였다. ③ 1문단에서 진균은 다른 병원체에 비해 건조, 열, 화학 물질에 대한 저항성이 강한 포자를 만든다고 하였다. ④ 5문단에서 알킬화제가 알킬 작용기를 핵산의 염기에 결합시키면 핵산을 비정상 구조로 변화시켜 유전자 복제와 발현을 교란한다고 하였다. ⑤ 4문단에서 산화제는 바이러스의 공통적인 표면 구조를 이루는 캡시드를 손상시키는 기능이 있어 바이러스를 파괴하거나 바이러스의 감염력을 잃게 한다고 하였다.

### 3. 정답 : ③

**정답해설** : 2문단을 통해 병원체의 구조와 성분은 병원체의 종류에 따라 완전히 같지는 않으므로 동일한 항미생물 화학제라도 살균 효과는 다를 수 있다는 것을 알 수 있다. 따라서 ㉠과 ㉡ 모두 바이러스의 종류에 따라 살균 효과가 달라질 수 있다.

**[오답풀이]** ① ㉠은 포자를 포함한 모든 병원체를 파괴하는 반면, ㉡은 포자를 제외한 병원체를 사멸시킨다. 따라서 ㉠과 달리 ㉡은 바이러스를 사멸시킬 수 있을 뿐 진균의 포자는 사멸시킬 수 없다. ② ㉢은 독성이 약해 사람의 피부나 상처 소독에 사용이 가능하지만, ㉣은 포자를 포함한 모든 병원체를 파괴할 정도로 강력한 항미생물 화학제이다. 따라서 ㉠이 사람의 상처 소독에 적용 가능하다는 설명은 적절하지 않다. ④ ㉠은 포자를 포함한 모든 병원체를 파괴하고 ㉡은 포자를 제외한 병원체를 사멸시킨다. 따라서 ㉠과 ㉡은 모두 세포막이 있는 병원성 세균뿐 아니라 피막이 있는 병원성 바이러스도 사멸시킬 수 있다. ⑤ 사람의 세포막은 지질 성분으로 이루어져 있다. ㉢은 물론 ㉣도 사람의 세포를 죽일 수 있으므로 눈이나 호흡기 등의 점막에 닿지 않도록 주의해야 한다.

### 4. 정답 : ③

**정답해설** : 알코올 화합물(A)은 지질을 용해시켜 바이러스의 지질 피막을 손상시키고, 단백질을 변성시켜 바이러스의 공통적인 표면 구조인 캡시드를 손상시키는 기능을 한다. A에서 지질을 손상시키는 기능만을 약화시켜 B를, 캡시드를 손상시키는 기능만을 강화시켜 C를 얻었다고 했으므로, C는 B에 비해 지질을 손상시키는 효과와 캡시드를 손상시키는 효과가 모두 큼을 알 수 있다. 따라서 지질 피막이 있는 바이러스에 대한 방역 효과는 C가 B에 비해 더 클 것임을 추론할 수 있다. 한편 사람의 세포막도 지질 성분으로 이루어져 있기 때문에 인체에 대한 안전성은 C가 B에 비해 더 낮다고 보아야 한다.

**[오답풀이]** ① B는 A에 비해 지질을 손상시키는 기능이 약하므로, A에 비해 지질 피막이 있는 바이러스에 대한 방역 효과는 작고, 인체에 대한 안전성은 높다. ② C는 A에 비해 캡시드를 손상시키는 기능이 강하므로, 지질 피막이 없는 바이러스에 대한 방역 효과가 A에 비해 클 것임을 추론할 수 있다. 지질을 손상시키는 기능은 A와 C가 동일하므로 인체에 대한 안전성의 정도는 같다고 보아야 한다. ④ D는 A에 비해 캡시드를 손상시키는 기능이 강하고 지질을 손상시키는 기능은 약하다. 따라서 D는 A에 비해 지질 피막이 없는 바이러스에 대한 방역 효과는 크고, 인체에 대한 안전성은 높다고 보아야 한다. ⑤ D는 B에 비해 캡시드를 손상시키는 기능이 강하므로 지질 피막이 없는 바이러스에 대한 방역 효과가 B에 비해 클 것임을 추론할 수 있다. B와 D의 지질을 손상시키는 기능은 동일하므로 인체에 대한 안전성의 정도는 같다고 보아야 한다.



The  
beginning

문학 —————  
독하게  
기출분석의  
시작

기출분석  
Guide BOOK

국어신한중

## [2021 수능분석서 - ‘문학 독기(독하게 기출분석)’를 시작하며]

“소설이 하나도 안 읽혔어요”  
“2개 선지 중에 고민하면 꼭 틀려요”  
“문학에서 시간이 줄지 못해서 독서 풀 시간이 없어요”  
“고전시가, 고전소설 모르는 작품이 나오면 너무 힘들어요”

문학에서 어려움을 겪는 학생들이 토로하는 내용입니다.

10년전 수능과 지금 수능의 문학 문제를 비교해보면,  
선지의 무게감이 완전히 다릅니다.

상당히 ‘독서스러워진’ 문학 선지가 출제되고 있는 지금, 문학에서 시간을 줄인다는 것이 쉬운 일은 아닐 수 있습니다.

그러나 수능은 80분이라는 시간내에 45문항을 풀어내야 하는 시험입니다.  
따라서, 문학에서는 ‘정확성’과 ‘시간단축’이라는 두 마리 토끼를 잡아내야 합니다.

문학을 다 맞는 것이 가장 중요하지만 그것이 다는 아니라는 의미입니다.  
문학을 다 맞고 있더라도, 시간이 부족하다면 결코 문학을 “잘” 하는 학생이 아닙니다.  
이러한 학생에게도 문학공부, 바로 기출분석은 매우 중요합니다.

그러나 독서와 마찬가지로 훌륭한 강의를 듣는 학생들도 문학 기본강의를 완강하고 나서,  
“기출분석은 어떻게 해야하나요?”라는 질문을 하는 경우가 많은 것이 현실입니다.  
그 강사분께서 수업을 잘못 하신 것이 아닙니다.  
다만 학생들에게 “더 친절하게 기출분석법”을 제시해주지 않으셨을 뿐.

“독해”라는 공통분모가 있지만,  
‘문학’과 ‘독서’는 서로 본질이 다릅니다.  
‘문학’은 그 시대의 생활상과 가치관, 그리고 정서를 담아내는 장르이기 때문에 철저하게 주관  
적인 장르이고, ‘독서’는 철저하게 객관적인 장르입니다.

이처럼 지극히 주관적인 ‘문학’에 객관식이라는 ‘객관의 잣대’를 들이대는 것이 “수능”입니  
다. 그렇다면, 우리는 ‘객관의 잣대’에 맞춰 ‘문학’이라는 장르를 바라보는 “시각”을 갖추어야  
하며, 그것을 가능하게 만들어주는 유일한 도구는 ‘기출’입니다.

이번 수능지문에서 오답률이 높았던 문항들을 분석해보며, 여러분이 “기출분석”을 하면서 어  
떤 훈련을 해야하는지 “방향성”을 제시해 보겠습니다.

From. 스카이에듀 국어강사 신한중  
with 조가람, 단은서, 배현웅, 한정우, 당현송 제자님들.

# [문학의 기출분석 Flow, 4Stage] [필독!]

문학 지문을 학습하는 4-Stage

: 수능국어에서 큰 향상을 기록한 신한중샘의 제자님들이 작성했습니다.

## Stage1

### > 실전처럼 푸는 단계 < (Stage1 : 실전을 위한 훈련)

1. 작품 내용에 대해 서술한 <보기>가 있다면 먼저 읽어본다.

2. 실전처럼 지문을 읽는다 (1독)

(운문문학의 경우, 큰 흐름(대상, 상황, 정서)만 빠르게 독해한다)

3. 선지를 판단할 때 지문의 근거를 꼭 확인한다 (판독)

[수능장에서 강해지기 위한 “소설에서의 Stage1 태도교정”]

소설지문을 읽을 때, 완벽하게 읽겠다는 생각은 버리십시오. 큰 줄기(스토리)를 잡아내고, 각 장면(또는 단락)별로 어떤 이야기들이 기술되어 있는지만 잘 정리하시면 됩니다. 나아가 ‘인물, 공간, 시간’ 등의 정보까지만 잘 체크해준다면 ‘일치 선지’를 만났을 때 충분히 지문으로 돌아와 판단하실 수 있을 것입니다. 부분 부분 이해가 잘 안 되는 부분이 있더라도 큰 흐름이 잡혔다면 괜찮습니다. 그걸 이해하겠다고 시간을 사용하지 마시고, 선지에서 그 부분의 정보를 물어봤을 때 되돌아가시면 됩니다.

#### (Tip)

소설의 ‘일치 선지’는 이제 아주 지엽적인 내용까지 출제되고 있습니다. 한 번 지문을 읽은 것으로 선지를 소거하는 습관보다는 선지 내용을 지문에서 다시 확인하는 습관을 만드는 것이 좋습니다.

1) 지문 전체를 한 번 읽는다(1독) :

지문의 흐름(스토리)를 잡는데 주력 + 인물,공간,시간 체크

2) 선지에서 요구하는 부분의 정보를 찾아, 해당 부분을 다시 확인한다. (판독)

3) 지문의 내용을 근거로 선지의 내용에 O, X를 판단한다. ⇒ 채점 후 문제점 파악

\* 소설 독해, 고전문학 해석이나 독해에 문제가 있는 학생들은 기출분석만으로 극복하기 어렵습니다. 이 경우, 신한중샘의 ‘문학 독하게 기출분석의 시작’ 강의를 수강하고, 기본적인 해석력/독해력을 갖추고 기출분석에 임할 것을 추천합니다.



## > Stage2 : 문학용어(개념어)의 판단준거를 만들어가는 단계 <

(설명서)

평가원에서 특정 개념어를 출제했을 때, 여러분은 주어진 지문에서 O, X를 판단해야 합니다. 그러한 판단준거는 기출로 만들어야 합니다. 특정 개념어에 대해 확실하게 알고 있다면 별도로 정리하지 않아도 되지만, 어렵듯이 알고 있는 것은 안 됩니다. 판단준거를 명확하게 만들어 주어야 합니다.

### Stage2

< 선배가 보여주는 Stage2 분석 예시 >

22. (가)와 (나)에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

① (가)는 계절의 변화에 따라 달라지는 주변 풍경을, (나)는 공간의 이동에 따른 풍성 변화를 묘사하고 있다.

② (가)는 시각적 이미지를 통해 사현의 위대함을, (나)는 철학적 이미지를 통해 자연에 대한 주의를 표현하고 있다.

③ (가)는 명령형 어조를 활용하여 대상의 행동을 유도하고, (나)는 단정적 진술을 활용하여 주제 의식을 드러내고 있다.

④ (가)와 (나)는 인격화된 사물을 '말자'로 하여 화자의 소망을 전달하고 있다. → 말을 건네는 여주... 나래 댈뎌 뱃뱃

⑤ (가)와 (나)는 도치된 표현을 활용하여 화자가 지닌 부정적 현실에 대한 극복 의지를 강조하고 있다.

※ 말을 건네는 여주 (A를 "청자"로 하여 ~)

① NO

Date

난

→ 단정적 진술 ... -다 / 명령형 어조 ... -(어)라

단정 ← 책 서문

## > Stage3 : 선지 판단 훈련 <

(설명서)

이제 선지분석을 할 차례입니다.

선지에서 요구한 판단이 무엇이었는지,

지문에서 선지가 요구한 내용을 제대로 판단해줄 수 있었는지를 분석하셔야 합니다.

크게 문학의 선지는 '일치', '정서 및 의도(의미) 추론'으로 나눌 수 있습니다.

단순일치를 확인하지 않고 대충 판단하는 습관이 있다면 교정해야 하고,

'정서 및 의도(의미) 추론'의 경우에도 평가원이 선지에서 요구하는 바를 정확하게 판단하도록 분석해 두어야 합니다.

### Stage3

< 선배가 보여주는 Stage3 분석 예시 >

23. [A]의 [B]를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?

① [A]의 '물으니들은 산아부'에서 화자를 통해 한 문제는 [B]의 '여기 놓으리들은 산아부'에서의 기타림의 대상이 아니다.

② [A]의 '못 바란 듯' 기쁜 자세는 과거의 [A]의 '무자란을'과 달리 서 있는 자세는 미래에 대한 기대를 드러내고 있다.

③ [A]의 '긴 밤'에 담긴 부정적 상황은 '이 이집 이후 [B]의 '바른 바람'을 동반하는 새로운 상황으로 변화하고 있다.

④ [A]의 '무엇이 [B]의 '무엇'으로 이행하는 과정에서 '나래 댈뎌 뱃뱃'과 '향기로도 베었은'은 화자의 관찰점으로 가능하고 있다.

⑤ [A]의 '간주'는 '사슬한 가슴'의 설명이 화자를 비추는 기원을, [B]의 '노래'는 '베어온 입술'에 생명이 회복된 이후의 소망을 표현하고 있다.

※ 자카의식 = (공정) 지향

※ '시어'의 의미파악

시어의 원래 의미 ← 추사, 사물

- 단어 차이에 따른 판단

나래 댈뎌 뱃뱃, 습은과

→ 생변, 새끼는 부정은 아리만

→ 향기로운 새끼들은 → 사냥하라

→ 화자의 '정'은 아리

간체적인 지지 범위로 지문 읽기 후

## > Stage4 : 보기 분석 <

### Stage4

(설명서)

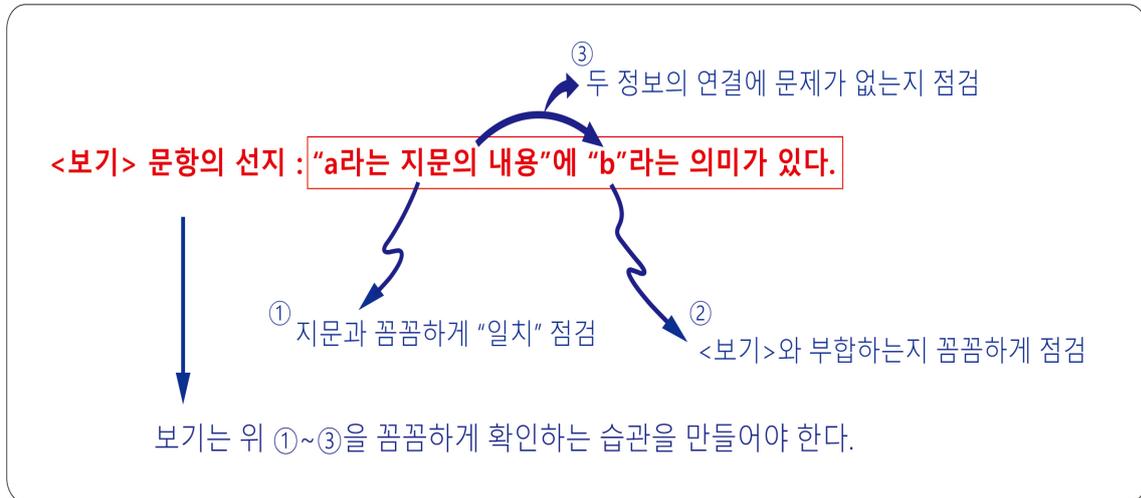
이제 보기분석을 할 차례입니다.

문학작품의 보기는 크게, 작품론 / 작가론 / 일반론으로 나눌 수 있습니다.

작품론은 해당 작품의 내용을 기술한 보기이고, 작가론은 해당 작품을 쓴 작가의 가치관, 문학관 등을 서술한 보기입니다. 일반론은 작가론이나 작품론 이외의 보기이며 특정장르 또는 특정 표현방식에 대한 내용을 담고 있는 경우가 많습니다.

보기 유형에 따라, 선지에서 무엇을 요구하는지도 분석해보아야 하고,

각 선지를 판단할 때 어떤 점을 놓쳐서 오답을 기록했는지도 분석해야 합니다.



### [문학에서 Stage2~4 분석작업을 수행할 때의 Tip]

(Tip) 완벽하게 알고 있는 선지에 대한 분석작업은 진행하지 않아도 좋습니다. 다만 확신하지 못한 선지가 있을 경우, 그 문제를 맞았다 하더라도 선지 분석작업을 진행하셔야 합니다.

# **독하게 기출분석 4Stage**

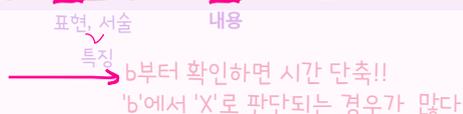
- 2021 수능 문학 오답률 상위문항에 적용 -

## Stage2 : 문학용어(개념어) 판단준거 확립

31. 윗글의 서술상 특징으로 가장 적절한 것은?

- ① <sup>(a)</sup>시간의 역전을 통해 사건의 진상을 밝히고 있다.
- ② <sup>(b)</sup>서술자의 개입을 통해 사건의 전모를 밝히고 있다
- ③ <sup>(c)</sup>인물의 희화화를 통해 사건의 반전 효과를 나타내고 있다.
- ④ 인물 간의 대화를 통해 사건 해결의 방안을 제시하고 있다.
- ⑤ 꿈과 현실의 교차를 통해 앞으로 일어날 사건을 암시하고 있다.

Tip) 선지구성 : 'a'를 통해 'b'를 드러낸다.



43. (가)에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① '오는가'를 '쏟아져 내리는가'로 <sup>(d)</sup>변주하여 대상에 대한 화자의 거부감을 드러내고 있다.
- ② '돌아간'과 '달리는'의 대응을 활용하여 두 대상 간에 조성되는 <sup>(e)</sup>긴장감을 묘사하고 있다.
- ③ '철길'에서 '화물차의 검은 지붕'으로 묘사의 초점을 이동하여 <sup>(f)</sup>정적인 이미지를 강화하고 있다.
- ④ '잉크병'이라는 사물이 '얼어드는' 현상을 활용하여 화자가 처한 현실의 변화 가능성을 암시하고 있다.
- ⑤ '잠을' 깬 자신에게 '어찌자고'라는 의문을 던져 현재의 상황에서 느끼는 화자의 애달픈 심정을 드러내고 있다.

\* <sup>(a)</sup>시간의 역전 : '역순행'을 의미  
'현재'에서 '과거'로 시간전환이 있을 때 적절한 선지가 될 수 있다.

Tip) 고전소설은 대부분 '순행'이다.

\* <sup>(b)</sup>서술자의 개입이 사건의 전모를 밝히고 있다  
서술자가 사건의 전모를 직접 제시하고 있을 때 적절한 선지가 될 수 있다.

Tip1) '서술상의 특징'을 전달할 때 '중략 부분 줄거리'는 고려대상이 아니다

Tip2) "개입 > 논평"

\* <sup>(c)</sup>희화화 = 인물을 의도적으로 우스꽝스럽게 드러냄  
외모, 성격 따위...

\* <sup>(d)</sup>변화 + 반복 : 반복되며 변화를 줄 때 '변주'라 한다.

\* <sup>(e)</sup>긴장감 : 갈등·위기 등에서 느껴짐

* <sup>(f)</sup> 동적	vs	정적
⋮		⋮
움직임有		움직임無

## Stage3 : 선지 판단 훈련

24. ㉠, ㉡에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① '나'는 '노인'의 변화된 모습을 통해 ㉡를 찾는 '노인'의 행위가 중단될 것임을 예감한다.
- ② '나'는 ㉡의 정체와 '노인'이 ㉡를 찾는 태도 사이의 상관관계를 알고 싶어 한다.
- ③ '나'는 '노인'이 ㉡를 가치 있는 대상으로 여기고 있다고 판단한다
- ④ '나'는 자신과 ㉠의 관계에 대해 타인들은 이해하지 못한다고 생각한다.
- ⑤ '나'는 ㉠로부터 소외된 상태에, '노인'은 ㉡를 상실한 상태에 있다.

\* 지문에서 꼼꼼하게 '일치'를 확인하는 습관 필요

노인의 변화의 모습 → 적절X

지문에서 노인은 '같은 행동'을 하고 있을 뿐 '변화된 모습'은 찾을 수 없다. → 적절X

[오답률 35%]

32. 윗글의 내용에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① 유모에게 주어 보낸 '거울'은 아이가 소저의 얼굴을 보게 되는 계기를 만들고, 벽에 걸린 '거울'은 파경노가 소저에게 자신의 존재감을 드러내는 계기를 만든다.
- ② 깨뜨린 '거울'은 아이가 파경노라는 이름을 얻고 승상의 집안으로 들어가는 계기가 되고, (파경노가 관리한 동산의 '화초'는 승상 부인으로부터 인정받는 계기로 작용한다.)
- ③ 동산의 '꽃'은 소저가 보고 싶었으나 파경노로 인해 접근하기 어렵게 된 대상이고, 파경노가 들고 서 있던 '꽃'은 소저에게 자신의 마음을 전달하기 위한 수단이다.
- ④ 동산에서 화답한 '시'는 파경노가 소저와 교감하기 위해 읊은 것이고, 석함 속 물건에 대한 '시'는 파경노가 해결할 수 있다고 소저가 기대하는 과제이다.
- ⑤ 석함 속 물건에 대한 '시'는 나업에게 슬픔을 유발하는 과제이지만, 파경노에게는 소저의 슬픔을 해소시켜 줄 수 있는 수단이다.

\* "계기"라는 표현이 선지에 사용되었을 때 꼼꼼하게 판단!

말 먹이는 일

승상 부인의 인정

나무와 화초 가꾸는 일  
인정의 계기X

\* 매력적 오답

지문에서 파경노는 소저에게 '근심을 없애줄 것'이라며 문제해결을 암시했다.

즉, 파경노가 소저의 슬픔을 야기한 '시를 쓰는 과제'를 해소할 것을 알 수 있다.

Tip) 지문을 1번 읽은 것으로 "대충" 판단하지 말고 반드시 꼼꼼하게 '근거확인'할 것!

## Stage4 : <보기>의 분석(1)

[오답률 41%]

40. <보기>를 참고하여 윗글을 감상한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

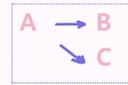
"작품론 보기" ↻

< 보 기 >

이 작품은 신체의 감각을 활용해 '나'의 체험을 다양하게 형상화한다. 청각을 통해 현실에 대한 타인과의 인식 차이를 나타내거나, 과거 경험을 후각화하여 상징적으로 표현한다. 시각을 통해서서는 긴장 상태에서 극대화된 감각 체험을 보여주는 한편 전쟁의 실상을 체험하면서 갖게 된, 현실에 대한 체념을 드러낸다. 또한 체념 상태를 흔드는 사건을 제시하면서 생기는 번민을, 행동을 통해 제시한다. 이는 '나'가 사막 같은 현실에 발을 내딛는 계기로 작용한다.

- ① '집에서 맞는 첫날 아침'의 느낌을 '나'가 '전선에서' 느끼는 '전쟁 냄새'라고 지각하는 데에서, 과거의 경험이 상징적 감각으로 표현되고 있군.
- ② '두부 장수 종소리, 유행가 소리'를 듣고 '밖'은 '무의미하고 태평스럽'다고 생각하는 데에서, '나'의 현실 인식이 타인과 다르다는 것을 의식하고 있음이 드러나고 있군.
- ③ '돌', '벌레' 같은 것들을 '입체 영화'처럼 보며 '심장에 맞닿아 있는 듯' 체감하는 데에서, 전장의 긴장 속에서 '나'의 감각이 극대화되고 있음이 나타나고 있군.
- ④ '방향 감각'을 잃은 '나방이 떼들'이 차창에 '부딪혀' 죽는 것을 목격하는 데에서, '나'가 전쟁의 실상을 깨달음으로써 체념적 현실 인식을 갖게 된다는 것이 나타나고 있군.
- ⑤ '믿어지지' 않는 '노인'의 행위를 지켜보고 '방 안을 오락가락'하는 데에서, 현실 인식에 대한 '나'의 번민이 행동을 통해 제시되고 있군.

\* '시각'으로 2가지가 형상화될 수 있다고 제시



시각 → 긴장, 극대화된 감각표현  
→ 현실에 대한 체념

선지에서 '시각'에 포커스를 맞춘다면



'감각표현 vs 현실체념' 중 우리가 직접 판단해야 한다.



지문의 해당부분을 다시 읽고 정확하게 판단해야 한다.

\* ③, ④ 선지가 승부!

④번 선지에서 언급한 부분으로 돌아와 독해해보면 '체념'이 아니라 '극대화된 감각체험'을 드러내고 있음을 알 수 있다.

## Stage4 : <보기>의 분석(2)

[오답률 28%]

33. <보기>를 참고하여 윗글을 감상한 내용으로 적절하지 않은 것은?

"작품론 보기"

< 보 기 >

「최고운전」은 비범한 인물로서의 최치원을 형상화했다. 주인공은 문제 해결의 국면에서 치밀함, 기지, 당당함을 보인다. 또한 초월적 존재의 도움을 받으면서도 이에 전적으로 의존하지 않고 자신이 지닌 신이한 능력을 발휘하여 개인의 문제와 국가의 과제를 직접 해결한다. 이는 당대 독자들이 원했던 새로운 영웅상을 최치원에 투영하여 작품 속에서 구현한 것이다.

- ① 아이가 흰 옷으로 바꾸어 입고 거울 고치는 장사라 속이는 장면은 최치원이 치밀한 면모를 지닌 인물임을 보여 주는군.
- ② 파경노에게 선관들이 몰려와 말먹이를 가져다주는 장면은 최치원이 초월적 존재에게 도움을 받는 인물임을 보여 주는군.
- ③ 파경노가 기른 뒤로 화초가 시들지 않아 봉황이 날아드는 장면은 최치원이 신이한 능력을 지닌 인물임을 보여 주는군.
- ④ 파경노가 노모를 핑계 삼아 말미를 얻는 장면은 최치원이 원하는 바를 얻기 위해 기지를 발휘하는 인물임을 보여 주는군.
- ⑤ 파경노가 승상의 제안을 거절하는 장면은 최치원이 보상을 추구하기보다 스스로 국가의 과제를 해결하려는 당당한 인물임을 보여 주는군.

\* 소설의 '보기'는 지문의 내용에 나오지 않는 부분이 언급되기도 한다.

이 보기에서도 '국가의 과제'를 직접 해결하는 모습이 기술되어 있지만 지문에서는 찾아볼 수 없다.



so. 소설 작품론 문제를 풀 때는 보기 내용을 맹신하기보다는 지문에서 근거를 명확하게 확인하는 습관 필요!

(지문을 꼼꼼히 확인해야 한다)

\* 매력적 오답.

"노모 핑계"로 귀가 요청



귀가하지 않고, '소저'를 만나러 감



기지(재치)있는 모습으로 볼 수 있음

⇒ 선지에 '~려, ~려는'과 같은 표현이 사용되었을 때, 그러한 '의도'가 있는지를 꼼꼼하게 확인해야 한다!

## Stage4 : <보기>의 분석(3)

39. <보기>를 바탕으로 (가)를 감상한 내용으로 적절하지 않은 것은?

< 보 기 >

(가)에는 천상의 시간과 지상의 시간이 모두 나타난다. 천상에서는 지상과 달리 생로병사의 과정 없이 끝없는 사랑이 지속된다. 이러한 시간적 질서는 지상에 내려온 화자를 힘겹게 하는데, 이 과정에서 화자는 지상의 물리적 시간을 심리적으로 변형하여 자신의 심경을 드러낸다.

- ① 임과의 '연분'을 '하늘'과 연결 짓는 것은, 임과의 사랑이 천상의 시간 질서처럼 끝없이 이어지기를 바라는 마음이 반영된 것이라 볼 수 있겠어.
- ② '점어 있고'와 '늡거야'를 통해 화자가 천상의 시간에서 벗어나 지상의 시간으로 편입되었음을 알 수 있겠어.
- ③ '삼 년' 전을 '엇그제'로 인식하는 것에서, 임과 함께한 기억이 아직도 선명하게 남아 있어 지상의 물리적 시간이 심리적으로 압축되어 나타나고 있음을 알 수 있겠어.
- ④ '인심은 유흔'과 '무심흔 세월'을 통해 지상의 시간적 질서에 따라 소망을 이룰 수 있는 시간이 줄고 있는 것에 대한 불안한 마음을 엿볼 수 있겠어.
- ⑤ '염냥'이 '가는 듯 고타' 온다는 인식에서, 임과의 관계 단절에 따른 절망감으로 인해 지상의 물리적 시간이 심리적으로 지연되어 나타나고 있음을 알 수 있겠어.

\* 임과 함께 있었던 과거 ..... 천상계  
이별 후의 시간 ..... 지상계

\* '~시간이 끌고 있는 것' ⇒ 판단 필요!  
'시간이' 빠르다는 서술이므로 시간이 줄고 있는 것에 대한 불안감으로 볼 수 있다.

Tip)  
무심한 세월 '야속한 세월' 정도로 해석

Tip)  
'정서'에 대한 추론은 "느슨함"이 필요!!!  
'무심함', '안타까움' 정도를 생각한 경우. '불안함'은 동일한 표현으로 볼 수는 없지만, '확연하게 어긋난 것도 아니라고 생각했어야 한다. 문학의 오답선지는 "확연하게 벗어난 선지"이다.

\* '시간이 빠르다'는 해석이 가능하다.  
'지연'은 적절X







기출분석 가이드북 : 독서+문학

[부제 : 2021 수능분석서]

1판 1쇄 발행 2020년 12월 24일

기 획 : 신한종

편 집 : 조가람, 배현웅

디자인 : 조가람

제 작 : R&T국어연구소

발행처 : ST Unitas(스카이에듀)



BOOK01C200100