

1

일차

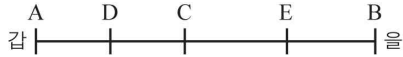
매일 매일 꾸준히!

하루는 짧지만 그 하루가 모이면
당신의 생각 그 이상의 것이 된다.

[1~3] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

국가 간의 통상이나 외교 협상에서는 협상 당사국 사이의 이해관계뿐 아니라 국내 관련 집단도 고려해야 한다. 국가 간의 협상 결과는 국내의 비준을 받아야 하기 때문이다. 이 같은 측면을 고려하며 퍼트남은 ‘양면 게임 이론’을 발표하였다.

퍼트남의 양면 게임 이론에서 가장 핵심이 되는 개념은 ‘윈셋’이다. 윈셋은 국제 협상의 상황에서 국내적 비준을 얻을 수 있는 모든 합의의 집합이라 정의된다.



위 그림에서 선분 AB는 협상자 갑과 을의 합의에 따른 이익의 전체 크기를 나타낸다. 이익의 분배에 관한 합의가 점 C에서 이루어진다면 갑이 얻는 이익의 크기는 선분 AC, 을이 얻는 이익의 크기는 선분 BC가 된다. 여기서 D는 갑이, E는 을이 비준을 받을 수 있는 최후 협상 지점이라 하자. 그러면 갑은 B와 D 사이의 어느 지점에서 합의를 하든지 비준을 받을 수 있기 때문에 BD가 갑의 윈셋이 되며, 을은 A와 E 사이의 어느 지점에서 합의를 하든지 비준을 받을 수 있기 때문에 AE가 을의 윈셋이 된다. 이때 쌍방의 윈셋이 겹치는 D와 E 사이가 합의 가능 영역이 된다. 다른 조건이 같다면 윈셋이 클수록 합의의 가능성이 높아진다.

협상은 윈셋의 상대적 크기에 영향을 받기 때문에 ㉠ 윈셋의 크기를 조절하는 전략이 필요하다. 강경한 입장을 취하는 국내 집단에 공개적인 약속을 하거나 협상안을 정치 쟁점화하여 여론의 흐름을 강경한 쪽으로 유도하면 자국의 윈셋을 축소시킬 수도 있다.

그러나 윈셋의 크기는 상대적인 것이기 때문에 축소만을 고집할 수는 없다. 오히려 자국의 윈셋을 확대하여 협상 담당자의 재량권을 확대하는 것이, 총체적인 차원에서는 국가 이익을 위하여 바람직할 수 있다. 이러한 경우에는 협상 결과에 따른 이익을 재분배하거나 문제의 성격을 국가 안보에 중대한 것이라는 식으로 전환하여 자국의 윈셋을 확대할 수 있다.

상대국의 윈셋을 대상으로 한 전략도 있다. 상대국이 국내적 이유로 선호하고 있는 이슈를 자국이 원하는 이슈와 연계할 경우 가능하지 않았던 협상 결과가 국내적으로 수락되고 비준될 수도 있다. 또한 정책 결정자가 상대국 내 집단에 직접 호소하여 협상 사안에 대한 기대나 그 사안의 이미지를 바꿈으로써 상대국의 윈셋을 확대하는 방법도 가능하다.

1. 위 글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

- ① 양면 게임 이론의 핵심 개념을 설명한 후, 관련된 전략을 제시하고 있다.
- ② 양면 게임 이론의 핵심적 개념을 구체적 사례를 중심으로 분석하고 있다.
- ③ 양면 게임 이론에 대한 기존의 시각을 비판한 후, 핵심 개념을 설명하고 있다.
- ④ 양면 게임 이론을 바탕으로 핵심 개념의 형성 과정을 단계적으로 설명하고 있다.
- ⑤ 양면 게임 이론의 핵심 개념을 소개한 후, 그에 근거하여 기존 이론을 비판하고 있다.

2. 위 글에서 확인할 수 있는 ㉠의 내용으로 보기 어려운 것은?

- ① 정책 결정자가 상대국 내 집단에 직접 호소한다.
- ② 자국과 상대국의 협상 전략을 비교하여 분석한다.
- ③ 국가 안전을 위해 필요한 협상이라는 점을 부각한다.
- ④ 상대국이 선호하는 이슈와 자국이 원하는 이슈를 연계한다.
- ⑤ 협상안을 정치 쟁점화하여 여론의 흐름을 강경한 쪽으로 유도한다.

3. 위 글을 읽은 독자가 <보기>에 대해 보일 반응으로 적절하지 않은 것은?

< 보 기 >

A국과 B국은 36해리의 황금 어장 수역을 놓고 어업 협상을 벌이고 있다. A국 협상자는 자국의 해안에서 16해리까지, B국 협상자는 자국의 해안에서 17해리까지를 최후 합의 지점으로 생각하고 있다.

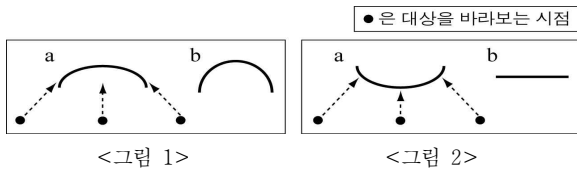
- ① A국의 윈셋은 자국 해안에서 16해리 떨어진 지점부터 B국 해안까지에 해당하는군.
- ② A국의 협상자가 18해리까지로 제시해도 협상 가능성은 있군.
- ③ B국의 협상자가 최후 협상 안을 18해리로 변경하게 되면 B국의 윈셋은 확대되겠군.
- ④ A국과 B국의 협상 가능한 수역의 최대치는 3해리가 되겠군.
- ⑤ A와 B국 어민들의 항의가 있다면 양국 협상 담당자들의 재량권은 축소되겠군.

[4~7] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

우리는 그림을 그릴 때 흔히 가까운 쪽의 대상은 크게, 멀리 있는 대상은 작게 표현하곤 한다. 이러한 표현 방식은 이탈리아 르네상스 시대에 정립된 일점원근법에 기초한 것이다. ㉠이 시대의 화가들은 3차원적 대상을 2차원적 평면에 정확하게 재현하고자 하였다. 이를 위해 대상을 바라보는 관찰자의 눈을 하나로 고정시킨 후, 보이는 장면을 평면에 그려 냈다.

그런데 ㉡러시아의 성화(聖畵) 화가들은 세속을 그대로 재현하는 것에는 관심을 두지 않았다. 그들은 성경 이야기나 성스러운 신의 세계를 그렸는데, 이 그림들은 일점원근법과는 다른 표현 방식에 근거하고 있다. 러시아 성화에서는 인물과 사물이 사실적으로 묘사되는 것이 아니라, 상징적 중요성에 따라 다르게 표현된다. 성스러운 존재를 형상화할 때는 사물에 가려져 보이지 않는 모습까지도 드러낸다.

또한 그들은 초월적 존재인 신이 세상의 곳곳을 바라보고 있다고 생각했다. 이러한 시선을 표현하다 보니 대상을 바라보는 시점은 어느 하나로 고정되지 않고 움직인다. 일점원근법에 서와는 달리 하나의 그림 속에 여러 개의 시점이 공존할 수 있는 것이다. 성화에 따라 차이가 있으나 탁자나 의자 등은 이를 보여주는 전형적인 사례이다.



원형의 탁자를 성화에 그린다고 가정하자. 위에서 내려다보거나 밑에서 올려다보지 않는 한, 원형은 거리를 두고 바라보면 타원에 가깝게 보인다. 그 타원을 반으로 자르면 윗부분은 그림 1-a, 아랫부분은 그림 2-a와 같은 모양이 된다. 대상을 바라보는 시선이 곳곳에 존재하므로, 앞에서 본 모양뿐만 아니라 왼쪽과 오른쪽에서 본 모습도 표현해야 한다. 이것들을 모두 합쳐 평면에 나타내려다 ㉢보니, 그 윗부분은 그림 1-b와 같이 더욱 구부러지게 된다. 같은 원리에 따라 타원의 아랫부분도 안쪽으로 굽히면, 윗부분과는 반대로 그림 2-b와 같이 편평하게 퍼지게 되는 것이다. 이러면 하나의 반원이 만들어지는데, 러시아 성화에서 자주 등장하는 반원형의 탁자는 사실 원형을 표현한 것이다.

현재 우리들의 입장에서 볼 때 이러한 표현은 왜곡으로 생각되겠지만, ㉣당시의 감상자들에게는 그렇지 않았다. 그들은 그림에 표현된 인물과 사물의 형상이 본래 무엇을 나타내고자 했는지 이해할 수 있었다. 아울러 세상의 곳곳을 향하는 초월자의 시선이 자신에게도 미치고 있다고 생각했다. 성화의 감상을 통해 성스러운 신의 세계를 체험했던 것이다.

20세기 초에 러시아 성화를 처음 접한 ㉤서구의 미술사학자들은, 러시아 성화가 원근법이 없는 원시적인 표현 방식으로 그려진 것이라 생각했다. 그러나 러시아의 성화 화가들은 오히려 확고한 표현 체계를 갖고 있었다고 보아야 한다. 신의 성스러움을 표현하기 위해 그들 고유의 표현 방식을 탄생시켰던 것이다.

4 위 글의 제목으로 가장 적절한 것은?

- ① 시대와 공간에 따른 예술의 차이
 - 이탈리아와 러시아 회화를 중심으로
- ② 러시아 성화의 표현 기법과 그 의미
 - 성스러움을 드러내는 방식
- ③ 러시아 성화의 신비로움
 - 현실성과 초월성의 이중주
- ④ 러시아 성화의 원리와 이해
 - 원근의 조화가 빚어내는 아름다움
- ⑤ 시점에 따른 회화의 변화
 - 원근법의 역사적 계승과 발전

5 <보기>에 제시된 '푸코'의 견해를 바탕으로 ㉠~㉤에 대해 이해한 내용으로 가장 적절한 것은? [3점]

< 보 기 >

푸코는 르네상스에서 현대까지의 서구 사상의 역사를 '에피스테메'의 연속이 아닌 불연속, 계승이 아닌 단절, 진보가 아닌 반복으로 본다. 여기에서 '에피스테메'는 특정한 시대의 사상을 하나로 묶어주는 궁극적 원리를 뜻한다.

- ① ㉠의 에피스테메는 ㉡보다 '진보'적임을 확인할 수 있다.
- ② ㉠은 자신들의 에피스테메로 ㉢의 작품을 감상하려 했다고 할 수 있다.
- ③ ㉠과 ㉢은 서로 유사한 에피스테메를 공유하고 있음을 알 수 있다.
- ④ 에피스테메의 '반복'으로 인해 ㉢은 ㉢의 작품을 이해하지 못했을 것이다.
- ⑤ 지역적 차이를 뛰어넘어 ㉠의 에피스테메는 ㉢에게 '계승'될 수 있음을 확인할 수 있다.

6. 위 글을 읽고 <보기>를 감상한 내용으로 적절하지 않은 것은?



- ① 이 성화를 본 당시의 감상자들은 인물들이 반원의 형태가 아닌 원형의 탁자에 둘러 앉아 있다고 이해했겠군.
- ② 탁자에 가려 보이지 않아야 할 왼쪽 첫 인물의 전신을 드러낸 것은 대상을 성스럽게 표현하려는 의도에서였겠군.
- ③ 탁자와 같은 사물과 인물들이 함께 그려져 있다는 사실에서, 화폭 안에 여러 개의 시점이 공존하고 있음을 확인할 수 있군.
- ④ 왼쪽의 두 인물에만 그려진 머리 주변의 후광은, 이들이 다른 인물에 비해 상징적으로 중요함을 드러내는 표현이겠군.
- ⑤ 탁자 앞에 있는데도 다른 인물에 비해 작게 표현된 하인들의 모습에서, 대상을 사실적으로 그리지 않았음을 알 수 있군.

7. 밑줄 친 부분의 의미가 ㉠과 가장 유사한 것은?

- ① 이런 노래는 들어 본 적이 없다.
- ② 예전에 내가 이 식당에 와 봤나 보다.
- ③ 추울까 봐서 창문을 열어 놓지 않았다.
- ④ 공부를 하다 보면 요령이 생겨나게 된다.
- ⑤ 물건을 살 때는 꼼꼼히 따져 보아야 한다.

[8~11] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

개인적 자유주의자는 개인은 자유롭고 독립적인 존재이므로 자유로운 선택과 합의에 의해서만 자신을 강제하는 도덕적 의무를 진다고 생각한다. 또한 이들은 자신이 한 행위에 대해서만 책임을 질 뿐, 다른 사람의 행위나 자신의 힘이 닿지 않는 데까지 책임질 수는 없다고 생각한다. 이런 생각에는 공동체적 도덕의식이 들어설 ㉠ 여지가 없다.

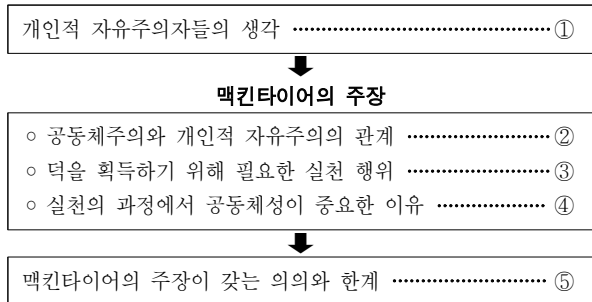
공동체주의자의 한 사람인 맥킨타이어는 현대 사회가 개인적 자유주의의 영향을 벗어나지 못하는 것은, 현대의 도덕 철학이 아리스토텔레스의 목적론적 윤리학을 거부하는 데에서 비롯된다고 생각한다. 그래서 아리스토텔레스의 목적론적 윤리학의 ㉡ 복권을 통해 개인적 자유주의를 극복하려고 시도한다. 목적론적 윤리학에서는 최고 선(善)인 행복을 인간이 추구해야 할 궁극적인 목적으로 설정하고, 덕(德)을 그 선에 도달하기 위한 필수 조건으로 보았다. 아리스토텔레스에 따르면 덕은 선을 이루기 위한 수단인 동시에 선을 구성하는 필수적이고 본질적인 것이다.

맥킨타이어는 덕이 실천 활동을 통해 획득될 수 있다고 말한다. 이때 실천은 그 활동에 ㉢ 내재하고 있는 선들이 그 활동을 통해 실현되도록 하는 것을 의미한다. 또한 실천은 개인적인 것이 아니라 사회적으로 성립된 협동적인 활동을 말한다. 그러므로 활동 자체에 내재하고 있는 선들을 실현하는 활동이라 하더라도 자기가 속한 공동체와의 연관성이 없을 때는 덕을 획득하기 어렵다고 본다. 결국 맥킨타이어는 실천에서 공동체성이 중요한 의미를 띤다고 본다.

그렇다면 실천에서 왜 공동체성이 중요한 의미를 갖는가? 이를 설명하기 위해 맥킨타이어는 삶을 '이야기' ㉣ 양식으로 이해할 것을 제안한다. 개인의 삶은 어느 한순간에만 존재하는 것이 아니다. 한 편의 이야기와 마찬가지로 탄생, 삶, 죽음으로 이어지는 하나의 이야기이며, 그 이야기는 그가 속한 공동체의 역사 속에 존재한다. 개인은 공동체의 영향을 받아 자신의 이야기를 만들어 가며, 그가 속한 공동체는 다른 공동체와 상호 작용을 한다. 이러한 과정은 공동체의 이야기를 만들어 가는 과정이기도 하다. 따라서 개인의 행위는 공동체와의 관계 속에서 의미를 갖는다.

맥킨타이어는 개인적 자유주의가 강조되고 있는 현대 사회에 공동체적 도덕의식의 중요성을 ㉤ 환기시킬 수 있는 근거를 마련해 준다. 그러나 이와 같은 맥킨타이어의 주장에 따르면 공동체에서 개인이 져야 할 책임이 무한히 확장될 수 있다. 또한 도덕적 책임에 대한 개인의 자율적 판단이 지나치게 제한될 수도 있다.

8. 위 글의 흐름을 정리해 보았다. 적절하지 않은 것은?



9. 위 글의 내용과 일치하지 않는 것은?

- ① 맥킨타이어는 삶이 한 편의 이야기와 같다고 생각했다.
- ② 개인적 자유주의자들은 자유로운 선택과 합의를 중시한다.
- ③ 맥킨타이어는 선의 실현과 덕의 획득은 항상 일치한다고 보았다.
- ④ 아리스토텔레스는 덕은 선을 구성하는 필수적이고 본질적인 것이라고 보았다.
- ⑤ 맥킨타이어의 주장에 따르면 공동체에 대한 개인의 책임이 확장될 수 있다.

10. '맥킨타이어'의 입장에서 <보기>를 평가한 내용으로 가장 적절한 것은?

< 보 기 >

라우 독일 대통령은 2000년에 있는 이스라엘 국회 연설에서, "유대인 대학살에 대해 독일인이 한 일을 용서해 달라."라고 말하며 사과했다.

- ① 개인과 공동체가 만들어 온 '이야기'가 반복될 수도 있음을 알 수 있군.
- ② 독일 대통령은 공동체로서의 독일과 개인으로서의 독일인을 구분하고 있군.
- ③ 독일 대통령은 '덕'의 획득을 위해 이스라엘 국민의 '실천'을 촉구하고 있군.
- ④ 독일과 이스라엘이라는 공동체의 '이야기'를 써 나가는 행동이라 볼 수 있군.
- ⑤ 개인의 도덕적 의무와 자발적인 선택은 서로 밀접한 관련이 있다고 볼 수 있군.

11. ㉠~㉣의 사전적 의미로 적절하지 않은 것은? [1점]

- ① ㉠ : 어떤 일을 하거나 어떤 일이 일어날 가능성이나 희망.
- ② ㉡ : 일정한 자격이나 권리를 한 번 상실한 사람이 이를 다시 찾음.
- ③ ㉢ : 어떤 사물이나 범위의 안에 들어 있음.
- ④ ㉣ : 뛰어난 식견이나 건전한 판단.
- ⑤ ㉤ : 주의나 여론, 생각 따위를 불러일으킴.

[12~14] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

최근에는 언제 어디서나 자연스럽게 휴대할 수 있는 다양한 형태의 컴퓨터 사용자 인터페이스*가 개발되고 있다. 이것의 일종인 '스킨풋(skinput)'은 말 그대로 우리 몸의 피부를 터치 스크린처럼 이용해 컴퓨터에 정보를 입력하는 방법이다. 스킨풋의 장치는 손바닥이나 팔뚝에 메뉴 화면이 나타나도록 해 주는 투영기, 사용자가 피부를 손가락으로 건드릴 때 발생하는 ㉠진동을 감지할 수 있는 진동 센서, 그리고 검출된 진동을 컴퓨터로 전송하는 연결 장치로 구성된다. 투영기에 의해 화면이 팔뚝이나 손바닥에 비칠 때 해당 피부 영역을 건드리면 이때 피부의 진동이 발생한다. 스킨풋은 이 진동으로 사용자가 건드린 피부의 위치를 감지하여 해당 정보를 받아들인다.

이러한 기술이 가능한 것은 손가락으로 피부를 누를 때 위치에 따라 진동의 전달 특성이 달라지기 때문이다. 팔뚝의 일정한 위치에 진동 센서를 부착하고 스킨풋을 시행할 때 각 피부의 위치에 따라 센서에 검출되는 진동의 크기와 모양, 그리고 주파수의 성질들은 서로 달라진다. 그것은 각 지점마다 근육과 뼈 같은 신체 구성 성분의 위치와 모양이 서로 다르고 센서와 손가락으로 누른 지점까지의 거리가 각기 다르기 때문이다.

피부를 손가락으로 누르면 몇 가지 다른 형태의 진동 에너지가 발생하는데, 그중 일부는 소리가 되어 공기 중으로 퍼져 나간다. 남은 진동은 마치 파도처럼 피부 표면을 타고 전파되는 횡파와 몸속으로 전파되어 뼈를 진동시키고 다시 피부로 돌아오는 종파로 나뉜다. 이 종파와 횡파에서 만들어내는 진동의 주파수들이 위치 검출의 중요한 단서가 된다.

횡파는 진동을 발생시킬 때 손가락이 누르는 힘의 세기와 누르는 피부 부위의 강도, 그리고 조직의 연성에 따라 진폭이 달라진다. 누르는 세기가 같을 때는 누르는 속도가 빠르면 상대적으로 높은 주파수의 진동이 많이 발생한다. 주파수가 높은 진동은 상대적으로 더 빨리 전달되며 전달의 정확도도 그만큼 높다. 또한 횡파는 접촉하는 부위의 살이 두꺼울수록, 피부가 부드러울수록 전파되는 진동의 진폭이 커져서 멀리 전달된다. 횡파는 종파보다 진폭이 큰 진동을 만드는 경향이 있다. 피부 표면에서 큰 진폭으로 출렁거리며 진행되는 횡파와 달리 종파는 피부 조직과 그 아래 몸속의 연조직을 지나 뼈까지 다다르게 된다. 이 종파는 뼈를 진동시키게 되고 이 진동은 다시 피부로 되돌아온다. 종파는 횡파에 비해 변형이 작고 고체에서 일어나는 물리적인 법칙을 잘 따른다. 종파는 횡파보다 상대적으로 높은 주파수를 발생시킨다. 이러한 주파수를 진동 센서가 감지하고 연결 장치가 이를 디지털 신호로 바꾸어 컴퓨터에 전달하게 되는 것이다.

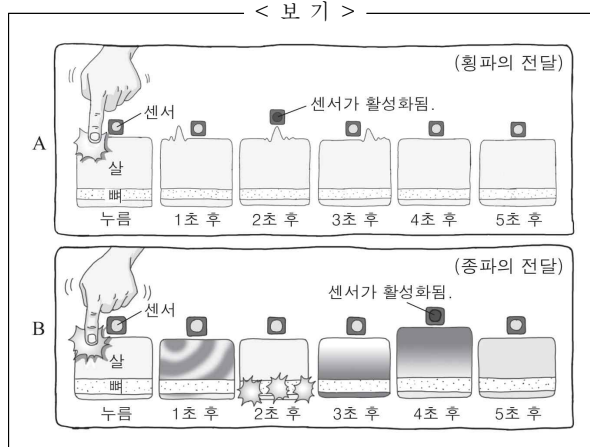
스킨풋은 아직까지는 초기 개발 단계로 간단한 사용자 인터페이스만 가능하다. 사람마다, 또한 같은 사람이라도 부위에 따라 차이는 있지만 팔꿈치와 손가락 사이에서는 평균 95% 정도의 정확도로 입력하려는 정보를 구분할 수 있다. 이 수준은 현재의 키보드를 대신할 정도의 수준은 아니다. 하지만 이 기술이 주목받는 이유는 신체의 일부를 이용하는 사용자 인터페이스가 가능해지면 모니터나 키보드가 필요 없는 컴퓨터가 만들어질 수 있기 때문이다.

* 인터페이스 : 사용자인 인간과 컴퓨터를 연결하여 주는 장치.

12 '스킨풋'에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① 컴퓨터의 입력 장치를 대신할 수 있다.
- ② 사람의 신체에 장치를 부착해야 사용할 수 있다.
- ③ 사용되는 장치는 투영기, 진동 센서, 컴퓨터 연결 장치로 구성된다.
- ④ 사용자의 근육량, 뼈의 굵기 등에 따라 정확도가 달라질 수 있다.
- ⑤ 손가락으로 눌렀을 때 생긴 진동 에너지의 양과 센서에 검출된 진동 에너지의 양은 동일하다.

13 <보기>는 '스킨풋'에서 같은 세기로 눌렀을 때 횡파와 종파가 측정된 것을 나타낸 것이다. 이에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?



- ① B는 A보다 진동의 진폭이 더 크다.
- ② B는 A보다 진동의 주파수가 더 높다.
- ③ A는 빠르게 누를수록 더 잘 전달된다.
- ④ A는 피부가 부드러울수록 더 잘 전달된다.
- ⑤ A는 누르는 부위의 살이 두꺼울수록 더 잘 전달된다.

14 ㉠에 대응하는 것을 <보기>의 ㉡~㉣에서 고르면?

< 보 기 >

현재 사용 중인 터치스크린은 ㉡ 전기신호를 사용해 정보를 전달하는 방식이다. 터치스크린에는 ㉢ 손가락의 누름을 감지할 수 있는 ㉣ 기관이 있다. 그리고 전기신호를 전달해 주는 ㉡ 트랜지스터가 격자 모양으로 배열되어 있는 ㉣ 위치 검출판, 그 위를 덮고 있는 중간층과 보호막으로 구성되어 있다. 이렇게 만들어진 터치판은 화면에 덧씌워져 화면에 표시되는 내용과 연동되게끔 구성된다.

- ① ㉡
- ② ㉢
- ③ ㉣
- ④ ㉡
- ⑤ ㉣

빠른정답.

1	2	3	2	2
3	4	2	3	4
4	5	1	1	

[1 ~ 3] (사회) 김달중 편저, '외교 정책의 이론과 이해'

1. [출제의도] 핵심적인 내용을 파악할 수 있는가를 묻는 문제이다.

이 글은 국가 간의 통상이나 외교 협상에 대한 퍼트남의 양면 게임 이론에서 가장 핵심이 되는 개념인 윈셋의 의미를 설명하고, 윈셋의 크기를 조절하는 전략으로 자국과 상대국의 경우를 제시하고 있다. 따라서 양면 게임 이론의 핵심 개념을 설명한 후, 관련된 전략을 제시하고 있다는 설명이 답이 된다.

2. [출제의도] 세부 정보를 파악할 수 있는가를 묻는 문제이다.

국내 집단에 공개적인 약속을 하거나 협상안을 정치 쟁점화하여 여론의 흐름을 강경한 쪽으로 유도하면 자국의 윈셋을 축소시킬 수 있고, 협상 결과에 따른 이득을 재분배하거나 국가 안보에 증대한 것이라는 식으로 문제의 성격을 전환하면 윈셋을 확대할 수 있음을 제시하고, 상대국이 선호하는 이슈와 자국이 원하는 이슈를 연계하거나 정책 결정자가 상대국 내 집단에 직접 호소하여 윈셋을 확대하는 전략을 언급하고 있다. 하지만 자국과 상대국의 협상 전략을 비교하여 분석한다는 내용은 언급하고 있지 않다.

3. [출제의도] 글의 내용을 자료에 적용하여 이해할 수 있는가를 묻는 문제이다.

B국의 협상자가 최후 협상안을 18해리로 변경하면 B국의 윈셋은 확대되는 것이 아니라 축소된다.

[오답풀이] A국이 제시한 16해리부터 B국의 해안까지가 A국의 윈셋이 되고, B국은 협상안으로 제시한 17해리부터 A국의 해안까지가 B국의 윈셋이 된다. 따라서 두 국가의 윈셋이 겹치는 부분은 3해리가 되고, 이것은 두 국가의 협상이 가능한 수역이 된다. 또 A국이 협상안을 18해리까지로 제시하더라도 윈셋이 겹치는 부분이 1해리가 있기 때문에 협상 가능성은 존재한다. 그리고 양국의 국내 집단인 어민들의 향의가 있으면 양국 협상자들의 재량권은 축소된다.

[4 ~ 7] (예술) 진중권, '러시아 성화'

4. [출제의도] 글의 중심 내용을 파악할 수 있는가를 묻는 문제이다.

이 글은 러시아 성화의 표현 기법을 설명하고 있다. 러시아 성화에서 인물들은 상징적 중요성에 따라 다르게 표현된다. 또한 러시아 성화는 일점원근법에서와 달리 고정되지 않은 시점을 통해 사물의 모습을 표현한다. 러시아 성화는 이러한

표현 기법을 통해 세속을 재현하는 것이 아닌, 성스러운 신의 세계를 표현하려 했다. 따라서 가장 적절한 것은 ②이다.

5. [출제의도] 개념을 이해하고 글에 적용할 수 있는가를 묻는 문제이다.

<보기>에 따르면 ⑥는 나뭇의 에피스테메를 갖고 있으며, 그 에피스테메에 뿌리를 둔 표현의 양상은 ㉠와 ㉡의 에피스테메와는 차이가 난다. <보기>에서는 에피스테메가 '진보'하지 않는다고 하였는데, ㉡는 ⑥의 작품을 보고, '원근법이 없는 원시적인 표현 방식으로 그려진 것'이라고 생각했다. 이는 자신들의 에피스테메로만 ⑥의 작품을 감상하려 했기 때문에 생겨난 일종의 오해라고 평가할 수 있다.

[오답풀이] ①, ⑤ <보기>의 관점과 어긋난다. ③ 이 글에 따르면 사물을 표현할 때, 시점의 고정과 움직임이라는 측면에서 둘은 차이가 나므로 서로 유사한 에피스테메를 공유하고 있다고 판단할 수 없다. ④ 4문단의 설명과 어긋난다.

6. [출제의도] 글의 내용을 구체적 상황에 적용할 수 있는가를 묻는 문제이다.

단순히 탁자와 같은 사물과 인물들이 함께 표현되어 있다는 것에서 시점의 공존을 확인할 수는 없다. 사물과 인물을 함께 표현하는 것은 일점원근법에서도 나타나는 현상이기 때문이다. 탁자를 여러 시점에서 표현한 것에서 시점의 공존을 확인할 수 있다.

[오답풀이] ① 4문단에서 성화에서 자주 등장하는 반원형의 탁자는 원형을 표현한 것이며, 5문단에서 당시의 감상자들은 이러한 형태가 무엇을 표현한 것인지 알 수 있다고 하였다. ②, ④, ⑤ 왼쪽에서 첫 번째, 두 번째 인물은 하인들보다 상징적으로 중요한 존재들이다. 2문단에서 인물들은 상징적 중요성에 따라 다르게(후광, 크기의 차이) 표현되며, 성스러운 존재를 형상화할 때는 사물에 가려진 모습(왼쪽에서 첫 번째 인물은 전신이 모두 드러남)까지 표현한다고 하였다.

7. [출제의도] 단어의 의미를 파악할 수 있는가를 묻는 문제이다.

㉠은 동사 뒤에서 '-다(가) 보니', '-다(가) 보면' 구성으로 쓰여, 앞말이 뜻하는 행동을 하는 과정에서 뒷말이 뜻하는 사실을 새로 깨닫게 되거나, 뒷말이 뜻하는 상태로 됨을 나타내는 말이다. ㉡의 앞 '나타내'는 행동을 하는 과정에서 '구부러지는' 상태로 되는 것이다. 따라서 '보다'가 이와 가장 유사한 의미로 사용된 것은 ④번이다.

[오답풀이] ① (동사 뒤에서 '-어 보다' 구성으로 쓰여) 이전에 어떤 일을 경험했음을 나타내는 말. ② (동사나 형용사 '이다' 뒤에서 '-은가/는가/나 보다' 구성으로 쓰여) 앞말이 뜻하는 행동이나 상태를 추측하거나 어렴풋이 인식하고 있음을 나타내는 말. ③ (동사나 형용사, '이다' 뒤에서 '-을까 봐', '-을까 봐서' 구성으로 쓰여) 앞말이 뜻하는 상황이 될 것 같이 걱정하거나 두려워함을 나타내는 말. ⑤ (동사 뒤에서 '-어 보다' 구성으로 쓰여) 어떤 행동을 시험 삼아 함을 나타내는 말.

[8~11] (인문) 맥킨타이어, ‘덕의 상실’

8. [출제의도] 내용의 흐름을 파악할 수 있는가를 묻는 문제이다.

②에서는 개인적 자유주의자의 도덕의식을 극복하기 위해 맥킨타이어가 제시한 아리스토텔레스의 목적론적 윤리학의 주요 개념과 그 개념 간의 관계를 설명하고 있으므로 ②는 잘못된 내용이다.

9. [출제의도] 제시된 정보를 사실적으로 확인할 수 있는가를 묻는 문제이다.

세 번째 문단을 통해 확인할 수 있다. 맥킨타이어는 활동 자체에 내재하고 있는 선들이 활동을 통해 실현되더라도 그 활동이 자기가 속한 공동체와의 연관성이 없을 때에는 덕을 획득하기 어렵다고 했다. 그러므로 선의 실현과 덕의 획득이 항상 일치한다고 진술된 ③은 잘못된 내용이다.

10. [출제의도] 글의 내용을 구체적인 상황에 적용하여 이해할 수 있는가를 묻는 문제이다.

개인의 행위는 공동체의 역사 속에서 존재하는 것이며, 개인은 행위를 통해 자신의 삶을 이야기처럼 이어가고 다른 사람들과 상호 작용하며 공동체의 역사를 만들어간다. <보기>에서 독일 대통령은 사죄라는 행위를 통해 이야기와 같은 자신의 삶을 이어갔으며, 독일인과 이스라엘 인과 상호 작용하며 독일과 이스라엘이라는 공동체의 역사를 써 나간 것으로 이해할 수 있다. 그러므로 정답은 ④이다.

11. [출제의도] 어휘의 사전적 의미를 파악할 수 있는가를 묻는 문제이다.

‘이야기 양식’의 문맥에 쓰인 ‘양식(樣式)’의 올바른 사전적 의미는 “일정한 모양이나 형식.”이다. ④는 “아무 데나 침을 뺏는 것은 양식 있는 행동이 아니다.”라는 문맥에서 쓰인 ‘양식(良識)’의 사전적 의미이다.

[12~14] (기술) 크리스 해리슨 외, ‘스킨풋 : 입력장치로서의 신체에 대한 접근’

12. [출제의도] 핵심 화제에 대한 세부 정보를 파악할 수 있는가를 묻고 있는 문제이다.

스킨풋을 사용하기 위해 피부 표면을 눌렀을 때 발생하는 진동의 일부는 공기 중으로 소리가 되어 퍼져나가기 때문에 처음 눌렀을 때 진동 에너지의 양과 센서를 반응시키는 진동 에너지의 양은 동일하지 않다.

13. [출제의도] 글에 제시된 핵심 개념을 잘 이해하여 주어진 시각 자료에 대응시킬 수 있는가를 묻는 문제이다.

<보기>는 횡파와 종파의 특성을 관찰한 결과를 그림으로 나타낸 것이다. 같은 조건이라면 횡파가 종파보다 진폭이 큰 진동을 만드는 경향이 있다고 할 수 있다.

[오답풀이] ② 같은 조건에서는 종파가 횡파보다 주파수가

상대적으로 높다. ③ 횡파는 누르는 속도에 비례해서 높은 주파수의 진동을 발생시켜서 더 잘 전달된다. ④ 횡파는 누르는 피부의 부위가 부드러울수록 진동의 진폭이 커져서 더 잘 전달된다. ⑤ 횡파는 누르는 부위의 살이 두꺼울수록 더 잘 전달된다.

14. [출제의도] 글에 제시된 핵심 원리를 다른 비슷한 원리와 비교하여 파악할 수 있는가를 묻는 문제이다.

<보기>는 터치스크린에 대한 설명이다. 터치스크린에서 정보를 전달하는 전기신호와 같은 역할을 하는 것은 스킨풋에서 진동이라고 할 수 있다.