

17 일차

매일 매일 꾸준히!

하루는 짧지만 그 하루가 모이면
당신의 생각 그 이상의 것이 된다.

(1~5) 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

일반적으로 예술(藝術)이라고 할 때 떠오르는 것은 춤, 시, 음악, 건축, 회화, 조각 등 아름다움을 드러내는 작품들이다. 고대 그리스인들은 춤, 시, 음악은 ‘엔투시아스모스(enthusiasmos)’로부터, 그리고 건축, 회화, 조각은 ‘테크네(techne)’로부터 비롯된다고 생각하였다. 보통 ‘엔투시아스모스’는 ‘열광’, ‘열정’을 의미하고 ‘테크네’는 ‘기술’, ‘제작’을 의미한다. 엔투시아스모스와 테크네는 고대 그리스 시대부터 예술 작품 창작의 기원으로 여겨졌는데, 예술에 대한 관점에 따라서 그 가치에 대한 판단이 달라져 왔다.

고대 그리스인들에게 엔투시아스모스는 종교적인 행사에서 사제가 신의 메시지를 얻기 위해 신과 교감하는 열광적인 상태를 의미하였다. 그런데 그들은 이런 상태가 사제뿐만 아니라 종교 행사에 참가한 사람들에게서도 나타난다고 보았다. 고대 그리스인들은 몸짓, 언어, 그리고 멜로디와 리듬으로 감정과 충동을 표현하는 활동에 심취하여 사제를 통해 신과 교감하는 상태인 엔투시아스모스에 이를 수 있다고 믿었다. 그리고 이러한 활동에서 춤, 시, 음악이 ㉠ 나왔다고 생각하였다.

고대 그리스인들에게 테크네는 신적 존재와 무관한, 인간이 무엇인가를 제작할 때 발휘되는 지적 능력을 의미하였다. 즉 테크네는 정해진 규칙 체계를 준수해 가며 수행되는 의식적인 지적 제작 능력을 지시하는 말이었다. 고대 그리스인들은 이러한 테크네를 발휘해서 나올 수 있는 것이 건축, 회화, 조각이라고 생각했다. 그런데 그들은 건축은 실물을 제작하는 활동이라고 여겼던 반면 회화와 조각은 실물을 모방하는 활동이라고 여겼다. 또 회화와 조각이 실물의 모방이기 때문에 이 모방은 실물의 정확한 이미지의 제작이 될 수도 있지만, 왜곡을 사용한 모방, 즉 환상의 제작이 될 수도 있다고 생각하였다.

그런데 당시 플라톤은 자신의 철학적 사유를 바탕으로 엔투시아스모스와 테크네에 대해서 비판적인 관점을 취했다. 그는 인간의 ‘이성’을 초월적 세계의 이데아*를 파악할 수 있는 중요한 능력으로 보았다. 이런 관점을 바탕으로 그는 엔투시아스모스를 인간이 ‘이성’으로부터 떨어진 상태로 보았기 때문에 여기에서 비롯된 예술을 인간에게 유해한 것으로 규정하였는데, 특히 ㉡ 인을 강하게 비판했다. 시는 인간에 의한 소산이기보다는 신과의 교감에 의해서 얻은 메시지에 가까운 것이므로, 인간의 ‘이성’과는 더 떨어진 것이라고 생각했기 때문이다. 또한 플라톤은 현실 세계의 본질인 이데아에 최상의 가치를 부여하고, 현실 세계는 이 이데아를 모방하여 생겨난 것이기 때문에 이데아보다 더 낮은 가치를 지닐 수밖에 없다고 말했다. 이런 관점을 바탕으로 플라톤은 테크네를 발휘하여 이루어진, 현실 세계에 대한 모방의 결과물에 대해서도 비판적인 관점을 취했는데 회화와 조각에 대한 비판이 대표적이다. 당시 고대 그리스인들과 마찬가지로 플라톤도 건축은 현실 세계의 실물이라고 여겼다. 그런데 그는 회화나 조각은, 이데아를 모방한 현실 세계를 한 번 더 모방한 대상이므로 현실 세계 그 자체보다도 더 낮은 가치를 지닐 수밖에 없다고 이야기했다. 특히 이 두 번째 모방의 과정에서 왜곡을 통한 환상이 만들어질 수 있다는 점은 회화와 조각에 대한 플라톤의 비판적 관점의 중요한 근거가 된다.

그러나 플라톤 이후 예술에 대한 다양한 담론 속에서 엔투시

아스모스와 테크네는 다시 중요한 가치를 지니게 된다. 특히 근대에 들어와서 엔투시아스모스의 가치를 높게 평가한 것은 낭만주의였다. 왜냐하면 낭만주의는 예술에서 인간의 합리성을 거부하고 감정의 표현을 중시했기 때문이다. 그러나 엔투시아스모스가 고대 그리스 시대에는 신적 존재와 관련되어 강조되었다면, 낭만주의 시대에는 인간 자신의 상상력, 무의식 등과 관련되어 강조되었다. 그리고 근대에 들어와서 테크네의 가치는 사실주의에 의해서 부각된다. 사실주의는 현실 세계의 정확한 모방을 추구했기 때문에 환상의 제작이라는 측면을 제외한 테크네, 즉 정확한 이미지의 제작을 가능하게 하는 테크네의 가치를 중시하였다.

* 이데아: 인간이 감각하는 현실적 사물의 원형(原形). 모든 존재와 인식의 근거가 되는 초월적인 실재로서 사물의 영원하고 불변하는 본질적인 원형.

1. 윗글의 내용과 일치하지 않는 것은?

- ① 플라톤은 이데아를 모방해서 현실 세계가 생겨난 것이라고 보았다.
- ② 고대 그리스인들은 테크네가 신적 존재와 무관한 능력이라고 생각했다.
- ③ 플라톤은 인간이 테크네를 통해서 이데아를 파악할 수 있다고 보았다.
- ④ 고대 그리스인들은 음악 작품과 회화 작품의 창작 기원이 서로 다르다고 생각했다.
- ⑤ 고대 그리스인들은 종교 행사에서 행한 몸짓, 언어 등의 활동이 인간을 엔투시아스모스로 이끈다고 생각했다.

2. <보기>는 윗글의 내용을 정리하기 위한 표이다. ㉢ ~ ㉥에 들어갈 내용으로 적절하지 않은 것은?

< 보 기 >

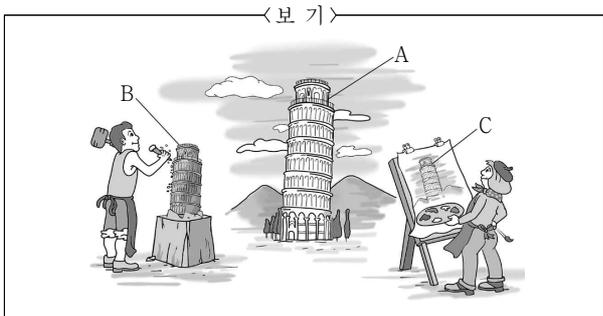
구 분	엔투시아스모스	테크네
고대 그리스인	㉢	㉣
플라톤	㉤	현실 세계를 모방하는 인간의 능력
낭만주의	㉥	
사실주의		㉦

- ① ㉢: 종교 행사에서 사제를 제외한 참가자들이 겪는 열광적인 상태
- ② ㉣: 인간이 규칙 체계를 따르며 행하는 제작에 필요한 지적 능력
- ③ ㉤: 인간이 지니고 있는 ‘이성’으로부터 떨어져 있는 상태
- ④ ㉥: 인간의 감정 표현을 중시했기 때문에 강조한 개념
- ⑤ ㉦: 정확한 모방을 가능하게 하는 능력으로서 강조한 개념

3. ㉠에 대한 플라톤의 관점으로 가장 적절한 것은?

	창작의 기원	특징
①	엔투시아스모스	인간의 의식적인 상상력의 산물임
②	엔투시아스모스	현실 세계와 동일한 내용이 표현됨
③	엔투시아스모스	인간에게 해로운 영향을 주는 것임
④	테크네	현실 세계보다 더 낮은 가치를 지님
⑤	테크네	교감을 통해 얻게 된 신의 메시지임

4. 윗글을 바탕으로 <보기>의 A~C에 대해 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]



- ① 고대 그리스인들은 A, B, C 모두를 지적 능력의 소산으로 보았겠군.
- ② 플라톤은 A가 지닌 가치를 B, C가 지닌 가치와 다르게 규정했겠군.
- ③ 고대 그리스인들은 A, B를 실물을 모방하여 제작한 것으로 여겼겠군.
- ④ 플라톤은 B, C를 제작하는 과정에서 왜곡이 일어날 수 있다고 보았겠군.
- ⑤ 플라톤은 C가 A를 모방한 것이기 때문에 C에 대해서 비판적인 관점을 가졌겠군.

5. 윗글과 <보기>를 읽은 학생이 보일 수 있는 반응으로 가장 적절한 것은?

<보기>

세잔은 현실 세계에 존재하는 사물의 외양에서는 드러나지 않는 본질이 있다고 믿었고, 이를 묘사하는 데 목적을 두었다. 그래서 특정한 사물의 형태를 단순화하여 그 사물의 본질에 가까운, 거의 추상적인 형태로 시각화하는 작업을 통해 작품들을 창작하였다.

- ① 플라톤은 세잔과 달리 사물의 본질이 종교적인 활동을 통해 드러난다고 보고 있군.
- ② 세잔은 플라톤과 달리 현실 세계보다 초월적 세계를 더 가치 있는 것으로 평가하고 있군.
- ③ 플라톤과 세잔은 모두 사물의 형태에서 유발되는 감정을 긍정적으로 여기고 있군.
- ④ 플라톤과 세잔은 모두 추상적인 묘사를 사용한 작품 창작에 대해 비판하고 있군.
- ⑤ 플라톤과 세잔은 모두 현실 세계의 사물에 대해 더 본질적인 것이 있음을 전제하고 있군.

[6~10] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

돈의 총량을 뜻하는 통화량이 과도하게 많거나 적으면 심한 물가 변동이 일어날 수 있으며, 실업률, 이자율 등에도 영향을 미칠 수 있다. 따라서 통화량을 파악하여 적절한 수준으로 조절하는 통화정책의 중요성이 갈수록 커지고 있다. 문제는 통화량의 파악이 쉽지 않다는 것이다. 현금뿐 아니라, 현금으로 바뀔 수 있는 성질인 유동성을 가진 금융상품까지 통화에 포함되기 때문이다.

통화량 파악이 복잡한 이유를 통화 형성 과정을 통해 더 자세히 살펴보자. 통화는 중앙은행이 화폐를 발행하여 개인과 기업 등의 경제 주체들에게 공급함으로써 창출된다. 이때 중앙은행이 발행한 화폐를 본원통화라고 한다. 본원통화의 일부는 현금으로 유통되고, 일부는 은행에 예금된다. 예금은 경제 주체가 금융기관에 돈을 맡겨 놓는 것이므로 이들의 요구가 있으면 현금으로 바뀔 수 있는 유동성이 있어 통화에 포함된다. 그런데 이 예금 중 일정 비율만 예금자의 인출에 대비해 지급준비금으로 남고 나머지는 대출된다. 예금의 일부가 대출되면 대출액만큼의 통화가 새로 만들어지는데, 이를 신용창조라고 한다. 예를 들어 은행에 예금되어 있는 1만 원이 시중에 대출될 때, 예금액 1만 원은 그대로 통화량에 포함되어 있는 채 대출된 1만 원이 통화량에 새로 추가되는 것이다. 이러한 신용창조의 과정이 반복되면서 본원통화보다 몇 배 많은 통화량이 형성되는데 그 증가된 배수를 통화승수라고 한다. 다만 시중에 유통되던 현금이 은행에 예금되더라도 그 예금액만큼 시중의 현금은 줄어들기 때문에 이런 경우에는 통화량에 변화가 없다.

그런데 금융기관의 금융상품마다 유동성의 정도가 달라 모두 동일한 통화로 취급하기 어려운 까닭에 통화량 파악이 복잡해진다. 그래서 각 나라의 중앙은행은 다양한 통화 지표를 만들어 통화량을 파악하고 있다. 우리나라의 통화 지표는 2003년을 기점으로 양분된다. 앞 시기에는 ‘통화’, ‘총통화’, ‘총유동성’이라는 통화 지표를 사용했다. ‘통화’와 ‘총통화’에는 현금과 예금은행의 금융상품들이 포함되었고, ‘총유동성’에는 여기에다 비은행금융기관의 금융상품들이 추가되었다. 2003년 이후에는 ① IMF의 통화금융통계매뉴얼에 따라 ‘협의통화’, ‘광의통화’, ‘Lf(금융기관 유동성)’라는 지표가 사용되었다. 협의통화에는 현금뿐 아니라 예금을 취급하는 모든 금융기관의 요구불예금 및 수시입출식 저축성 예금이 포함된다. 요구불예금과 수시입출식 저축성 예금은 고객의 요구가 있으면 즉시 현금으로 바뀔 수 있기에 유동성이 매우 높다고 판단되어 현금과 같은 지표에 묶였다. 광의통화는 협의통화에, 예금을 취급하는 모든 금융기관의 예금 상품 중 이자 소득을 포기해야만 현금화할 수 있어 유동성이 낮은 상품들까지 추가한 것이다. 여기에는 정기예금 등 만기 2년 미만의 금융상품들이 해당된다. 다만 이전 지표의 ‘총통화’에 포함되었던 만기 2년 이상의 저축성 예금은 유동성이 매우 낮다는 이유로 제외했다. Lf는 만기 2년 이상의 저축성 예금 등 광의통화에 포함되지 않았던 모든 금융기관의 금융상품까지 포함한다.

보통 광의통화는 시중의 통화량을 가장 잘 드러내는 지표로 인정받고, 통화승수 역시 광의통화를 기반으로 한다. 그리고 협의통화는 단기금융시장의 규모를 파악하는 데, Lf는 실물경제의 규모를 파악하는 데 더 적합하다. 이렇게 통화 지표는 통화량을 다층적으로 파악하게 하여 효율적인 통화정책 운용에 기여할 수 있다.

* 비은행금융기관: 중앙은행과 예금은행을 제외한 금융기관.

[11~13] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

영화는 시각적 원리로 구성되는 하나의 예술 장르이다. 이와 관련하여 영화 이론가인 스테판 샤프는 영화에 대한 기존의 연구가 주제적인 측면에 대해서만 주의를 기울여 왔다고 비판하면서, 촬영 기법과 장면의 유기적 배열 등에 주목해야 한다고 주장하였다. 이를 위해 영화를 ‘숏’ 단위로 분석하여, 인물과 상황을 효과적으로 표현할 수 있는 장치로 분리 병치, 다중변각, 모화면 등을 제시하였다.

분리 병치란 화면에 피사체들을 하나씩 번갈아 보여주는 숏의 배열을 말한다. 즉 대화 중인 A, B 두 사람이 피사체일 때, 한 화면에 한 사람씩 A, B, A, B와 같은 순서로 보여주는 방식이다. 예를 들어, 자동차의 앞 좌석에 두 인물이 앉아 있을 때, 왼쪽 인물의 우측 모습을 보여 주고 다음 화면에 옆에 있는 인물의 좌측 모습을 보여주는 것이다. 분리 병치를 활용하면 피사체 각각의 정서나 상황을 더욱 효과적으로 드러낼 수 있다. 이 때 관객은 분리된 두 화면을 하나의 장면으로 인식하게 된다.

① 다중 변각이란 서로 다른 시점으로 하나의 피사체를 촬영하여 얻은 숏을 불규칙하게 배열하는 것을 말한다. 다중 변각의 목적은, 긴 장면에서 관객의 지루함을 덜고, 동일 피사체를 다양한 각도로 보여 줌으로써 그 피사체를 입체적으로 느끼게 하는 것이다. 또한 다중 변각은 한 장소 내의 대상을 다양하게 연출할 때에도 유용하게 활용된다. 예를 들어, 주인공이 춤을 추는 장면에서 행위의 입체감과 역동성을 표현하고 싶을 때, 인물의 전체적인 행위를 보여 주기보다는 인물의 팔, 다리 등의 각 부위를 여러 각도로 클로즈업한 숏을 불규칙하게 배열하면 연출자가 의도한 효과를 구현할 수 있다.

모화면이란 원거리 촬영을 통해 사건 전체를 포착한 숏을 말한다. 모화면은 사건이 부드럽게 연속될 수 있도록 하는 장치로 한 장면이 진행되는 동안 최소한 두 번쯤 다시 설정된다. 중간에 모화면을 재설정하는 이유는 사건이 계속 진행되고 있음을 보여주기 위함이다. 이러한 모화면은 분리 병치나 다중 변각과 같은 구성 요소들과 적절하게 배열되어 연출자가 의도한 다양한 효과를 연출할 수 있게 해 준다.

스테판 샤프는 영화 창조 과정을 통해 영화의 미학적 본질을 밝혀 보고자 하였다. 그는 “영화가 그 자신의 미적 체계와 조화의 법칙을 가진 하나의 예술임을 정의할 수 있는 시각적 구조에 대한 원리들을 찾아내야 한다.”라고 하면서 영화 형식의 탁월함이 내용의 표현을 위한 최상의 수단이라고 보았다. 또한 이러한 시각적 구성 요소들을 유기적으로 조직할 수 있는 규칙을 연구하는 것이 궁극적으로 영화의 본질에 도달할 수 있는 길이라고 주장하였다.

* 숏: 카메라가 한 번 촬영하기 시작해서 끝날 때까지의 연속된 한 화면 단위

11. 위 글을 바탕으로 할 때 ‘스테판 샤프’의 영화관과 가장 가까운 것은?

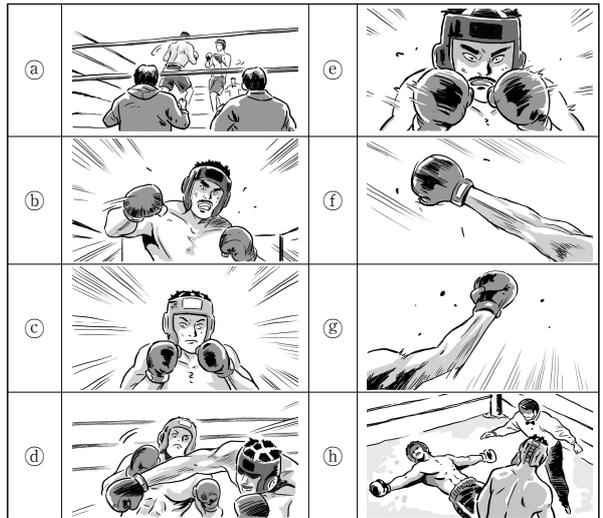
- ① 영화는 대상을 기계적으로 재현하고 현실화할 뿐이다.
- ② 영화는 문화와 역사에 대한 이해를 바탕으로 만들어져야 한다.
- ③ 영화는 여러 시각적 형식들이 적절하게 구조화된 하나의 예술이다.
- ④ 영화는 세계에 관한 사상(思想)과 전망을 설명하는 하나의 매체이다.
- ⑤ 영화는 기술적인 진보에 따라 사실적인 재현력이 높아갈수록 예술성에서 멀어진다.

12. 위 글을 바탕으로 ㉠과 관련된 사항을 바르게 고른 것은?

— <보 기> —			
㉠. 원거리 촬영	㉡. 사건의 자연스러운 연결		
㉢. 다양한 시점의 사용	㉣. 불규칙 배열		

- ① ㉠, ㉡ ② ㉠, ㉢ ③ ㉡, ㉣ ④ ㉡, ㉣ ⑤ ㉢, ㉣

13. 다음은 영화 콘터의 일부분이다. 위 글을 바탕으로 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?



- ① a는 하나의 사건 전체를 포착하기 위한 모화면으로 설정하려는 의도를 담고 있군.
- ② b~c는 등장인물들을 번갈아 보여 줌으로써 인물 사이의 긴장감을 세밀하게 드러내려는 의도를 담고 있군.
- ③ d는, 등장인물들의 행위가 다시 한 장면에 포착된 점으로 보아, 사건이 종료되고 있음을 보여주기 위함이겠군.
- ④ c~g에는 다양한 각도에서의 촬영을 통해 등장인물의 행위를 역동적이고 입체적으로 느끼게 하려는 의도가 담겨 있군.
- ⑤ h는 사건의 흐름을 알려주기 위해 재설정된 모화면으로 볼 수 있겠군.

빠른정답.

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

[1~5] (인문) 오병남, 「미술론 강의」

1. [출제의도] 글의 세부 내용 파악하기

4문단의 ‘그는 인간의 ‘이성’을 초월적 세계의 이데아를 파악할 수 있는 중요한 능력으로 보았다.’를 보면 플라톤은 이데아를 파악할 수 있는 능력을 테크네가 아니라 ‘이성’으로 보고 있기 때문에 적절하지 않다.

① 4문단의 ‘현실 세계는 이 이데아를 모방하여 생겨난 것이기 때문’을 보면 적절하다. ② 3문단의 ‘고대 그리스인들에게 테크네는 신적 존재와 무관한, 인간이 무엇인가를 제작할 때 발휘되는 지적 능력을 의미하였다.’를 보면 적절하다. ④ 1문단의 ‘고대 그리스인들은 춤, 시, 음악은 ‘엔투시아스모스’로부터, 그리고 건축, 회화, 조각은 ‘테크네’로부터 비롯된다고 생각하였다.’와 ‘엔투시아스모스와 테크네는 고대 그리스 시대부터 예술 작품 창작의 기원으로 여겨졌는데’를 보면 적절하다. ⑤ 2문단의 ‘고대 그리스인들은 몸짓, 언어, 그리고 멜로디와 리듬으로 감정과 충동을 표현하는 활동에 심취하여 사체를 통해 신과 교감하는 상태인 엔투시아스모스에 이를 수 있다고 믿었다.’를 보면 적절하다.

2. [출제의도] 글의 중심 내용 파악하기

2문단의 ‘그런데 그들은 이런 상태가 사체뿐만 아니라 종교 행사에 참가한 사람들에게서도 나타난다고 보았다.’를 보면 적절하지 않다.

② 3문단의 ‘테크네는 정해진 규칙 체계를 준수해 가며 수행되는 의식적인 지적 제작 능력을 지시하는 말이었다.’를 보면 적절하다. ③ 4문단의 ‘이런 관점을 바탕으로 그는 엔투시아스모스를 인간이 ‘이성’으로부터 떨어진 상태로 보았기 때문’을 보면 적절하다. ④ 5문단의 ‘특히 근대에 들어와서 엔투시아스모스의 가치를 높게 평가한 것은 낭만주의였다. 왜냐하면 낭만주의는 예술에서 인간의 합리성을 거부하고 감정의 표현을 중시했기 때문이다.’를 보면 적절하다. ⑤ 5문단의 ‘사실주의는 현실 세계의 정확한 모방을 추구했기 때문에 환상의 제작이라는 측면을 제외한 테크네, 즉 정확한 이미지의 제작을 가능하게 하는 테크네의 가치를 중시하였다.’를 보면 적절하다.

3. [출제의도] 특정 대상에 대한 철학자의 관점 파악하기

4문단의 ‘이런 관점을 바탕으로 그는 엔투시아스모스를 인간이 ‘이성’으로부터 떨어진 상태로 보았기 때문에 여기에서 비롯된 예술을 인간에게 유해한 것으로 규정하였는데, 특히 시를 강하게 비판했다.’를 보면, 플라톤은 시가 엔투시아스모스로부터 비롯된 것이고 엔투시아스모스가 ‘이성’으로부터 떨어진 것이기 때문에 여기에서 비롯된 시를 인간에게 유해한 것

으로 보고 있으므로 적절하다.

4. [출제의도] 외적 증거를 바탕으로 내용 이해하기

3문단의 ‘그런데 그들은 건축은 실물을 제작하는 활동이라고 여겼던 반면 회화와 조각은 실물을 모방하는 활동이라고 여겼다.’를 보면 고대 그리스인들은 건축을 실물을 모방하여 제작한 것이 아니라 실물이라고 보기 때문에 적절하지 않다.

① 3문단의 ‘즉 테크네는 정해진 규칙 체계를 준수해 가며 수행되는 의식적인 지적 제작 능력을 지시하는 말이었다. 고대 그리스인들은 이러한 테크네를 발휘해서 나올 수 있는 것이 건축, 회화, 조각이라고 생각했다.’를 보면 고대 그리스인들은 건축, 회화, 조각을 모두 지적 능력인 테크네에서 비롯된 것이라고 보기 때문에 적절하다. ② 4문단의 ‘당시 고대 그리스인들과 마찬가지로 플라톤도 건축은 현실 세계의 실물이라고 여겼다. 그런데 그는 회화나 조각은, 이데아를 모방한 현실 세계를 한 번 더 모방한 대상이므로 현실 세계 그 자체보다도 더 낮은 가치를 지닐 수밖에 없다고 이야기했다.’를 보면 플라톤은 건축의 가치를 조각과 회화의 가치보다 더 높게 보기 때문에 적절하다. ④ 4문단의 ‘특히 이 두 번째 모방의 과정에서 왜곡을 통한 환상이 만들어질 수 있다는 점은 회화와 조각에 대한 플라톤의 비판적 관점의 중요한 근거가 된다.’를 보면 플라톤은 조각과 회화를 제작할 때 왜곡이 일어날 수 있다고 보기 때문에 적절하다. ⑤ 4문단의 ‘그런데 그는 회화나 조각은, 이데아를 모방한 현실 세계를 한 번 더 모방한 대상이므로 현실 세계 그 자체보다도 더 낮은 가치를 지닐 수밖에 없다고 이야기했다.’를 보면 플라톤은 회화가 실물인 건축을 모방한 것이기 때문에 낮은 가치를 지닌다고 보고 있으므로 적절하다.

5. [출제의도] 서로 다른 두 관점 비교하기

4문단의 ‘또한 플라톤은 현실 세계의 본질인 이데아에 최상의 가치를 부여하고, 현실 세계는 이 이데아를 모방하여 생겨난 것이기 때문’과 <보기>의 ‘세잔은 현실 세계에 존재하는 사물의 외양에서는 드러나지 않는 본질이 있다고 믿었고’를 보면 플라톤과 세잔 모두 현실 세계의 사물에 대해 더 본질적인 것이 있음을 전제하고 있다는 것을 알 수 있으므로 적절하다.

[6~10] (사회) 정운찬·김홍범, 「화폐와 금융시장」

6. [출제의도] 세부 내용 정보 파악하기

이 글은 우리나라의 통화 지표의 종류에 대해서 언급하고 있고, 다른 나라의 통화 지표의 종류에 대해서는 언급하지 않았으므로 적절하지 않다.

① 1문단에서 ‘현금으로 바뀔 수 있는 성질인 유동성’이라고 언급하였으므로 적절하다. ② 2문단에서 ‘예금 중 일정 비율만 예금자의 인출에 대비해 지급준비금으로 남고’라고 언급하였으므로 적절하다. ③ 1문단에서 통화량이 물가변동과 실업률 등에 영향을 미칠 수 있기 때문에 통화량을 파악하여 적절한 수준으로 조절하는 것이 필요하다고 언급하였으므로

적절하다. ⑤ 3문단에서 2003년을 기점으로 통화 지표가 변화하였다고 하였고, 2003년 이전과 이후에 달리 사용된 통화 지표의 내용을 다루고 있으므로 적절하다.

7. [출제의도] 주어진 정보를 바탕으로 추론하기

3문단에서 2003년 이전에는 ‘통화’와 ‘총통화’는 현금과 예금 은행의 금융상품들이 포함되어 있고, ‘총유동성’은 비은행 금융기관의 금융상품들이 포함되어 있다고 하였다. 이렇듯 주로 금융기관의 유형에 따라 지표를 나누었다. 그러나 IMF의 통화금융통계매뉴얼에 따라 새로 나눈 통화지표에서는 예금을 취급하는 모든 금융기관의 금융상품 중에서 유동성이 매우 높은 상품은 ‘협의통화’에 포함시켰고, 유동성이 낮은 상품들은 ‘광의통화’, 유동성이 매우 낮은 상품들은 ‘Lf’에 추가하였다고 밝혔다. 따라서 금융기관의 유형보다는 유동성의 정도를 기준으로 통화 지표를 편제할 필요가 있다고 강조했을 것이다.

8. [출제의도] 구체적 상황에 적용하기

2문단의 내용으로 보아, 중앙은행이 발행한 100만 원이 A은행에 예금된 후 이 중 90만 원이 대출되어 190만 원으로 통화가 늘어났다. 또 대출된 90만 원은 다시 B은행에 예금된 후 이 중 81만 원이 대출되었으므로 271만 원으로 통화가 늘었다. 다만, 대출되었다가 곧바로 각 은행에 예금된 금액은 그만큼 시중의 현금이 줄어든 셈이므로 통화량에 포함되지 않는다.

9. [출제의도] 주어진 정보를 바탕으로 추론하기

2문단에서 금융기관이 대출을 할 때 신용창조가 일어나 통화량이 본원통화보다 몇 배 늘어난다고 하였다. 따라서 대출을 제한하면 통화승수가 하락하므로 적절하다.

- ① 2문단에 따르면 신용창조 활동이 활성화되면 통화량이 더 늘어날 것이므로 적절하지 않다.
- ② 2문단에 따르면 통화의 파생은 통화량의 증가를 의미하므로 적절하지 않다.
- ③ 2문단에서 중앙은행이 발행한 화폐를 본원통화라고 하였고, <보기>에서 중앙은행이 화폐를 발행하여 공급을 대폭 늘렸다고 하였으므로 본원통화가 줄었다는 진술은 적절하지 않다.
- ⑤ 2문단에 따르면 대출이 늘어나면 통화량이 늘어날 것이므로 적절하지 않다.

10. [출제의도] 구체적 상황에 적용하기

3문단에서 ‘IMF의 통화금융통계매뉴얼에 따라 ‘협의통화’, ‘광의통화’, ‘Lf’라는 지표가 사용되었다.’고 하였고, 협의통화에 포함된 통화의 종류가 가장 적고, 광의통화와 Lf로 갈수록 포함되는 통화의 종류가 많아진다고 진술하고 있다. <보기>의 그래프도 IMF의 매뉴얼을 따른 것이라고 했으므로, ㉠은 Lf, ㉡는 광의통화, ㉢는 협의통화라고 할 수 있다. 3문단에서 광의통화에는 ‘만기 2년 이상의 저축성 예금은 유동성이 매우 낮다는 이유로 제외했다.’고 하였으므로 적절하지 않다.

- ① 3문단에서 Lf는 광의통화에 포함되지 않았던 모든 금융기관의 금융상품까지 포괄한다고 하였으므로 적절하다.
- ② 3문

단에서 협의통화에는 ‘수시입출식 저축성 예금이 포함된다.’고 하였으므로 적절하다. ③ 4문단에서 ‘Lf는 실물경제의 규모를 파악하는 데 더 적합하다.’고 하였으므로 적절하다. ⑤ 2문단에서 본원통화에서 증가된 통화량의 배수를 통화승수라고 하였고, 4문단에서 통화승수는 광의통화를 기반으로 한다고 하였으므로 적절하다.

[11~13] (예술) 스테판 샤프 「영화 구조의 미학」

11. [출제의도] 중심 내용을 파악하고 글의 내용을 이해할 수 있는지를 평가한다.

마지막 문단의 인용문에서 스테판 샤프의 영화관이 언급되고 있다.

12. [출제의도] 세부 정보를 파악할 수 있는지를 평가한다.

셋째 문단에서 다중 변각의 특징으로 세 가지 이상의 서로 다른 시점, 불규칙 배열, 단일한 공간에서의 대상의 역동적이고 입체적 연출, 클로즈업 샷 등이 언급되고 있다.

[오답풀이] ㄱ과 ㄴ은 모화면의 특징으로 제시되어 있다.

13. [출제의도] 중심 내용을 파악해 다른 상황에 적용할 수 있는지를 평가한다.

두 번째 문단에서 분리 병치의 특징으로 피사체를 번갈아 보여줌으로써 피사체의 각각의 정서나 상황을 효과적으로 전달할 수 있으며 또한 관객은 두 화면을 하나의 화면으로 통합시킨다는 내용이 제시되었다. 세 번째 문단에서 다중 변각의 특징으로 긴 장면에서 관객의 지루함을 줄이는 것과 피사체를 입체적이고 역동적으로 느낄게 하는 효과가 제시되고 있다. 세 번째 문단에서 모화면의 특징으로 사건의 부드러운 진행과 재설정의 목적 그리고 다른 화면과의 적절한 배열을 통한 다양한 효과 연출 등이 제시되고 있다.

[오답풀이] ㉠, ㉡, ㉢는 이 영화에서의 모화면으로, ㉣, ㉤는 분리 병치, ㉥~㉧는 다중 변각으로 제시되고 있다.