

논술고사 출제 의도 및 답안 (인문계열 I)

1. 전반적인 출제 의도 및 특징

2019학년도 본교의 논술고사는 고등학생들이 정규 교육과정을 통해 학습한 다양한 지적 능력을 체계적이며 종합적으로 측정할 수 있는 문제들을 출제하여 입학 전형의 요소로 활용코자 하였다. 논술고사는 인간과 사회에 대한 심층적이면서도 현실적이고 구체적인 문제의식을 수험생들이 가지고 있는지, 주어진 제시문의 논리를 파악하여 이를 적용하고 응용할 수 있는지, 유사한 글 사이에서 공통점과 차이점을 발견하거나 서로 다른 제시문에서 유사성을 찾아 상호 해석하는 추론 및 응용 능력을 가지고 있는지, 그리고 주어진 문제의 요구사항을 올바르게 이해하면서 답안을 작성할 수 있는지 등을 종합적으로 묻고자 하였다. 이를 위해 고등학교 교과서에 수록된 동서고금의 고전, 문학작품, 사회 비평 및 공식 등을 활용한 문제를 출제하였다. 주요 제시문은 고교 교과서에서 발췌되어 교과과정을 충실히 이수한 학생들에게 친숙한 내용을 담고 있다. 논술 문제는 특정 분야의 전문적인 지식을 요하는 문항이 아니라 평소 인문학적 소양을 함양할 수 있는 독서를 해 온 고등학생이라면 누구나 풀 수 있는 수준으로 난이도를 조절하였다. 이처럼 본교의 논술고사는 모든 제시문의 소재와 주제를 고등학교 교육과정 내에 국한시키며, 별도의 선행지식이나 교과 이외의 학습에 대한 부담 없이도 답안을 작성할 수 있도록 문제를 준비함으로써 고교 교육 정상화에 일조하고자 하였다.

2. 문제의 구성

본교의 논술고사는 기본적으로 통합논술의 성격을 지닌다. 특정 주제와 관련하여 수험생들이 인문학적 이해능력과 사회과학적 분석능력을 갖추고 있는가를 측정하며, 이에 더하여 통합적 사고, 비교 및 대비 능력, 표현 능력 등을 갖추고 있는가를 살피는 데 논술고사의 목표를 두고 있다. 인문계열 I의 논술고사는 인간 존재의 유한성에서 발생하는 창작활동과 예술세계, 이에 대한 다양한 시각에 관한 인문학적 소양과 사고능력을 제대로 갖추고 있는가를 묻는 3개의 큰 문항으로 구성되어 있다. 이를 위해 1개의 영어 제시문을 포함하여 총 6개의 제시문이 활용되었다.

2019학년도 논술고사 인문계열 I에서는 창작활동과 예술세계를 향유하는 사람들의 다양한 생각과 접근방식을 중심으로 하는 여러 제시문들이 활용되었고, 이를 통해 인간의 예술/창작 활동이 얼마나 다양한 방식으로 존재하는지를 제시하면서 수험생들의 이해도를 측정하고자 하였다. 영어 제시문 역시 만화라는 매체가 글과 그림의 조합으로 새로운 창의력

의 확장을 가능케 한다는 점에서 여타 제시문들과 일맥상통하는 주제를 담고 있다. 따라서 인문계열 I의 문항들은 모두 인간 고유의 특성으로서 창작과 예술활동, 이에 대한 다양한 시각과 세계의 확장에 대하여 묻는 질문들이라고 할 수 있다.

3. 문항 분석

인문계열 I 제시문 개관

2019학년도 논술고사 인문계열 I에 출제된 제시문들은 인간 존재의 유한성에서 발생하는 특징으로써의 창작활동과 예술세계, 이에 대한 다양한 시각을 다룬 글에서 발췌하였다. 유한한 존재로서 그 너머를 상상하고 표현하는 인간의 특징에서 기억, 사유, 상상, 표현이라는 인간적 시도가 발현된다는 제시문 [가]에 따라, 제시문 [나]에 나타난 백남준의 비디오 아트는 작품 활동의 의의가 확장된다. 제시문 [다]와 제시문 [라]는 각기 다른 원근법을 사용한 두 화가의 예술작품을 통해 인간이 자연을 바라보는 서로 다른 세계관이 존재함을 보여준다. 이어 제시문 [마]와 제시문 [바]는 서로 다른 것들이 존재함에서 더 나아가 조합을 통해 새로이 상상력과 사고력이 확장되고 파생되는 과정을 각각 접붙이와 만화라는 소재를 통해 보여준다.

문제 1

[문항 1] 제시문 [가]에 나타난 인간의 특징을 서술하고, 이를 토대로 [나]의 창작 활동의 의의를 밝히시오. [40점]

문제 1 - 출제 의도 및 해설

이 문제는 인간 존재의 근거와 창작 활동의 원동력에 대한 이론적 논리를 파악한 후 이를 실제 예술 활동 사례에 적용하여 가치를 판단할 수 있는 능력을 평가하기 위하여 출제되었다. 우선 유한한 존재로서의 인간의 조건을 파악하고, 인간의 한계에서 기억, 사유, 상상, 표현이라는 인간 능력의 확장이 가능해졌음을 도출할 수 있어야 한다. 이러한 시각을 적용하여 인간의 현실을 재구성하고 융합하여 예술로 재탄생시키는 작품 활동의 의의를 찾을 수 있어야 한다. 선행 제시문의 논리가 백남준의 예술 행위의 가치를 판단하는 데 어떻게 작동되는지 적용하게 함으로써 응용 능력을 측정하고자 하였다.

제시문 [가]는 도정일의 <고독한 성찰과 불안한 의심의 극장>에서 발췌한 글이다. 이 글에서는 인간 존재의 유한성이라는 조건이 상상과 표현이라는 인간만의 독특한 능력을 가능하게 하며, 유한성과 한계에서 비롯되었기에 기억, 사유, 상상, 표현이라는 인간적 시도들이 오히려 위대하고 아름다워지는 국면을 설명한다.

제시문 [나]는 이어령의 <백남준과 비디오 아트>에서 발췌한 글이다. 이 글에서는 백남준의 비디오 아트를 예술과 기술의 경계를 넘나들고 동양 서양의 공간적 한계를 넘어서는 창조적 활동으로 꼽는다. 글쓴이는 폭넓은 상상력과 기발한 표현으로 현대 문명의 쓰레기를 해체하고 융합하여 영원한 우주를 만들어내는 예술가로서 백남준의 활동을 평가한다.

문제 1 - 출제 근거

가) 교육과정 근거

적용 교육과정

1. 교육과학기술부 고시 제 2012-14호 [별책5] “국어과 교육과정”

나) 자료 출처

교과서 내						
도서명	저자	발행처	발행 연도	쪽수	관련 자료	재구성 여부
독서와 문법	이삼형 외	지학사	2014	14-17	제시문 [가]	○
국어 II	신동훈 외	동아출판	2014	288-289	제시문 [나]	○

문제 1 - 채점 기준

문항	채점기준	배점
1	제시문 [가]에서 논리의 토대 추출 - 인간은 누구나 죽는 유한한 존재 - 인간은 자신의 유한성을 성찰하고 유한성 너머의 세계를 상상하는 존재 - 인간은 기억하고 생각하고 상상하고 표현하는 존재(기억, 생각, 상상, 표현은 인간의 네 가지 능력)	10
	제시문 [나]에서 백남준의 예술에 적용하여 설명 - 창조적인 예술작품으로서의 백남준의 비디오 아트의 특징 <작품 분석의 예시> - 예술과 기술의 경계를 넘나들며 예술에 대한 사유를 확장시킴. - 부처를 텔레비전 앞에 앉혀 놓고, 세계 곳곳에서 동시다발적으로 일어나는 사건을 하나의 화면에 병치하는 기발한 표현(상상)을 통해 동양과 서양의 분리를 극복하려는 사유를 보여줌. - 이태백의 달을 모니터에 담아서 달은 가장 오래된 텔레비전이라는 상상을 표현 - 텔레비전을 사람(로봇) 모양으로 쌓아 매체(기계)의 인간화와 쌍방향 소통의 시도	15
	의의 도출을 위한 제시문 [가]와 제시문 [나]의 논리적 연결 - 백남준의 창작 활동은 인간 존재의 유한성과 인간 능력의 한계를 넘어서려는 시도 - 그의 예술은 인간의 현실을 작품으로 재구성하여 기억과 사유의 한계를 넘어서려는 상상력의 산물	10
	형식의 완결성 - 답안 서술 구조의 완결성, 어휘 및 문장 전체의 표현력, 분량 배분	5

문제 1 - 예시 답안 및 답안 분석

가) 예시 답안

제시문 [가]는 인간은 누구나 죽는다는 진리를 강조하며 시작된다. 인간은 천사와 달리 유한한 존재이지만 자신의 유한성을 성찰하고 나아가 유한성 너머의 세계를 상상한다. 인간은 유한하기에 불가능한 것에 대해 상상하고, 그렇기에 기억, 사유, 상상, 표현은 인간을 인간이게 하는 특징이자 능력이 된다. 이때, 인간의 네 가지 능력도 인간 존재처럼 완벽하지 않기에 의미를 갖는다. 지식이 한계를 갖기에 상상은 위대해지고, 경험의 한계에 지속적으로 도전하기에 표현은 아름다워진다. 즉 기억, 사유, 상상, 표현의 인간적 시도들은 유한성에서 비롯한 참나적 소중함을 포착하고 표현하기에 위대해진다.

이를 토대로 살펴보면, 제시문 [나]에서 제시된 백남준의 비디오 아트는 인간의 기술 문명의 산물 중 수명이 다해 폐기될 운명의 고물들을 해체하고 융합하여 탄생시킨 창조적인 예술 작품이다. 우선 그의 비디오 아트는 예술과 기술의 경계를 넘나들며 기술의 산물인 텔레비전을 예술로 승화시켜 고정관념에 묶인 지식의 한계를 넘어서는 상상력을 보여준다. 또

한 부처를 텔레비전 앞에 앉혀 놓거나 세계 곳곳에서 동시다발적으로 일어나는 사건을 하나의 화면에 병치시키는 기발한 상상력은 동양과 서양을 가로막고 있던 해묵은 문명의 장벽을 훌쩍 뛰어넘는다. 이태백의 달을 모니터에 담아서 달은 가장 오래된 텔레비전이라는 상상을 표현하기도 하고, 오래전 죽은 이태백의 사유를 상상력을 통해 잇기도 한다. 특히 모니터를 쌓아 만든 사람 모양의 로봇은 텔레비전의 화면을 사람의 얼굴로 바꾸는 매체의 인간화에 대한 표현이자 단선적인 정보 전달에서 쌍방향 소통을 시도하려는 의도일 수도 있다. 물론 인격화된 기계의 상상은 사람들의 조소나 혹은 공포를 야기할 수도 있다.

백남준의 예술 활동이 찬사를 받는 이유는 완전무결해서가 아니다. 오히려 유한한 지식의 한계에 갇힌 인간의 현실에서 익숙한 고정 관념을 부수고 해체하여 작품으로 재구성해냈기에 그의 상상은 위대해지고, 쓰레기장에 버려질 현대 문명의 고물들을 융합하여 예술로 승화시켰기에 그의 남다른 사유와 표현이 의의를 갖는 것이다. 결국 비디오 아트를 탄생시킨 백남준의 열정과 뒷심은 인간 존재의 유한성에서 비롯된 것이다. 그의 예술은 기억과 사유의 한계를 넘어서는 폭넓은 상상력의 산물이다. 그렇기에 인간 능력의 한계를 넘어서려는 그의 시도는 천사에게 자랑할 만큼 값진 것이 된다.

나) 답안 분석

예시 답안에서는 제시문 [가]에서 인간의 유한성과 그에 대한 극복 의지가 기억, 사유, 상상, 표현의 인간의 네 가지 능력을 낳았음을 파악하고, 이를 토대로 백남준의 창작 활동이 기억과 사유의 한계를 넘어서는 폭넓은 상상력의 산물이며, 문명의 폐기물을 해체하고 융합하여 창조적인 예술로 표현해내었다는 의의를 밝히고 있다. 제시문 [가]로부터 인간 존재의 조건과 인간 능력의 특징을 파악하고, 유한한 조건에 처한 인간의 능력이 발휘된 적절한 사례로써 제시문 [나]를 통해 백남준의 작품 활동의 의의를 밝혀내었다.

문제 2

[문항 2] 제시문 [다]와 [라]의 두 작품에서 보이는 예술 세계의 공통점과 차이점을 서술하시오. [30점]

문제 2 - 출제 의도 및 해설

이 문항은 개별 텍스트의 정보를 찾아 확인하는 단순한 사고를 넘어서, 유사한 소재와 관점으로 쓰인 글 사이에서 공통점을 찾고 차이점을 발견함으로써 대상과 세계에 대한 심도 있는 이해에 이르는 능력을 평가하기 위하여 출제하였다. 또한 고등학교 <국어>와 <독서와 문법> 교과서에서 지문을 취함으로써 특정 분야의 전문적인 지식을 요하는 문항이 아니라 평소 인문학적 소양을 함양할 수 있는 독서를 해 온 고등학생이라면 누구나 풀 수 있는 수준의 문항을 출제하였다.

제시문 [다]는 모니카 봄 두첸의 『세계 명화 비밀』에서 발췌한 글이다. 이 글은 레오나르도 다빈치의 그림 「모나리자」를 보면서 감상자가 느끼게 되는 신비함과 아름다움의 원인을 분석하고 있다. 그 가운데 특히 레오나르도 다빈치가 일점투시도법의 전통적 원근법 대신 그만의 독특한 투시법을 사용하고 있음을 보이면서, 인간이 중심에 놓이되 그 경계를 모호하게 하면서 배경과 자연스럽게 조화를 이루는 그림의 효과, 그리고 그 바탕에 있는 르네상스 시대의 인간 중심의 세계관에 대해 설명하고 있다.

제시문 [라]는 오주석의 『옛 그림의 원근법』에서 발췌한 글이다. 안견의 「몽유도원도」에서 확인할 수 있는 한국화의 독특한 원근법인 삼원법에 대해 설명하면서, 그러한 기법에는 자연을 중시하고 자연과 인간이 함께 존재해야 한다고 생각한 조선 시대의 중용적 세계관이 바탕을 이루고 있음을 보여 주고 있다.

문제 2 - 출제 근거

가) 교육과정 근거

적용 교육과정

1. 교육과학기술부 고시 제 2012-14호 [별책5] “국어과 교육과정”

나) 자료 출처

교과서 내						
도서명	저자	발행처	발행 연도	쪽수	관련 자료	재구성 여부
독서와 문법	한철우 외	교학사	2014	337-341	제시문 [다]	○
국어 I	이삼형 외	지학사	2014	68-73	제시문 [라]	○

문제 2 - 채점 기준

문항	채점기준	배점
2	제시문 [다]와 [라]의 공통점 파악 - 두 그림에서 사용한 원근법의 공통점 파악 - 두 그림의 바탕을 이루고 있는 자연관 또는 인간관과 기법 간의 관계 파악 (예시) · 단선적인 원근법을 사용하지 않았다. · 단일한 하나의 시점에 의존하지 않았다. · 「모나리자」의 ‘공기 중의 원근법’과 「몽유도원도」의 ‘삼원법’은 인간과 자연을 바라보는 화가의 세계관을 효과적으로 구현하고 있다.	10
	제시문 [다]와 [라]의 차이점 파악 - 두 그림의 기법상의 차이 파악 - 두 그림이 감상자에게 주는 효과의 차이 파악 - 두 그림에서 파악할 수 있는 세계관의 차이 파악 (예시) · 「모나리자」는 경계를 없애는 기법을 통해 모호함과 신비함을 추구하였으나, 「몽유도원도」는 삼원법을 통해 자연의 사실성을 추구하였다. · 「모나리자」는 경계를 없애는 모호함을 통해 ‘작품 속의 공간이 뒤로 물러나는 듯한 환상’의 효과를 내고 있는 반면, 「몽유도원도」는 자연의 사실성을 희생하지 않고 대상의 제각각의 형상을 있는 그대로 다르게 느끼게 하는 효과를 내고 있다. · 「모나리자」가 화가의 독창적인 원근법과 회화 기법을 통해 인간의 몸이 세계의 축소판이라는 화가의 인간 중심의 세계관을 표현하고 있다면, 「몽유도원도」는 자연을 화가의 개인 의식 속으로 환원 또는 침몰케 하는 극단적인 방법을 쓰지 않고 자연과 인간이 함께 존재하는 것을 중시하는 중용적인 세계관을 표현하고 있다.	15
	형식의 완결성 - 답안 서술 구조의 완결성, 어휘 및 문장 전체의 표현력, 분량 배분	5

문제 2 - 예시 답안 및 답안 분석

가) 예시 답안

「모나리자」와 「몽유도원도」 두 작품은 모두 단일한 원근법 대신 화가의 개성과 창의성이 담긴 원근법을 통해 그림 속의 자연과 인간을 형상화하였다는 공통점을 보이고 있다. 그리고 이 원근법은 단순한 회화 기법에 그치지 않는 것으로, 다빈치의 ‘공기 중의 원근법’은 인간이 세계의 축소판이라는 르네상스 시대의 인식을 토대로 하고 있고, 「몽유도원도」의 ‘삼원법’에는 자연과 함께 존재하는 인간에 대한 중용적 세계관이 반영되어 있다는 점도 유사한 점이다.

그렇지만 두 작품의 예술 세계는 공통점만큼이나 차이점도 뚜렷하다. 「모나리자」는 경계를 없애는 기법을 통해 인간과 배경 사이의 경계를 없애는 모호함과 신비함을 추구하였으

나, 「몽유도원도」는 삼원법을 통해 자연의 사실성을 추구하였다. 「모나리자」가 모호함을 통해 ‘작품 속의 공간이 뒤로 물러나는 듯한 환상’의 효과를 낳고 있는 반면, 「몽유도원도」는 자연의 제각각의 형상을 있는 그대로 다르게 느끼게 하는 것이다. 또한 다빈치가 「모나리자」의 독창적인 원근법과 회화 기법을 통해 표현하고 있는 세계관이 르네상스 시대의 인간관, 즉 인간의 몸은 세계의 축소판이라는 인간 중심의 세계관이었다면, 「몽유도원도」는 자연을 화가의 개인의식 속으로 환원하지 않고 인간과 함께 존재하는 살아 있는 자연을 체험하게 하는 중용적 세계관을 표현하고 있다는 점도 중요한 차이점이다.

나) 답안 분석

문항 2에서는 제시문 [다]와 [라]의 예술 세계의 공통점과 차이점을 서술할 것을 요구하고 있다. 예시 답안에서는 하나의 시점으로 대상을 바라보는 원근법 대신 「모나리자」와 「몽유도원도」 모두 화가의 개성과 창의성이 담긴 원근법을 통해 그림 속의 자연과 인간을 형상화하였다는 공통점을 파악하고 있다. 또한 「모나리자」가 의도한 효과와 세계관, 그리고 「몽유도원도」의 효과와 세계관을 각각 분석하여, 두 작품 사이의 차이에 대해서도 적절하게 분석하고 있다.

문제 3

[문항 3] 제시문 [마]의 화자의 관점으로 [바]에 대해 논하시오. [30점]

문제 3 - 출제 의도 및 해설

이 문항은 서로 다른 두 종류의 글의 내용에서 보이는 유사한 구조를 파악하여 이를 상호 해석에 적용하는 추론 및 응용 능력을 평가한다. 고전 문학에 등장하는 개인의 경험이 현대의 매체인 만화의 특징 및 기능을 설명하는 데에도 적용될 수 있음 읽어내야 하고, 이를 알기 위해 성격이 상이한 두 글의 내용이 담고 있는 논리 구조의 유사성을 도출할 수 있어야 한다. 이러한 구조를 파악할 수 있는 통찰력은 시대와 문화의 경계를 넘어 이야기의 가치와 의미를 되살리는 융복합적 이해능력과 연결된다.

제시문 [마]는 『선비의 소리를 엿듣다』(정병헌 외)에 수록된 한백겸의 ‘나무 접붙이기’에서 발췌한 글이다. 이 글에서 화자는 시들어가는 복숭아나무가 홍도 가지와 접목됨으로써 화려하게 되살아나는 모습을 본 감상을 적고 있다. 처음에 이치에 어긋나는 일이라고 여겼던 나무 접붙이기가 가져온 예기치 못한 효과를 보며 자연의 기묘한 조화에 감탄하는 글이다.

제시문 [바]는 고등학교 『High School English I』 교과서의 ‘A New Way of Looking at Comics’ 라는 장에서 발췌 및 재구성하였다. 오랫동안 가벼운 매체로 경시되고 비판받아 온 만화가, 사실 그 복합성으로 인하여 전통적인 책 이상의 긍정적 기능을 가지고 있음을 설명하고 있다.

본 문항은 이러한 만화에 대한 설명을 제시문 [마]의 화자의 관점으로 보았을 때, 만화의 글과 그림의 조합이 복숭아나무에 홍도 가지가 접붙여진 것과 비슷한 원리임을 읽어낼 수 있는지를 묻는다. 만화에서 글과 그림이 함께 작동함으로써 독자를 인터넷 등 복합적 매체에 쉽게 적용할 수 있도록 돕고, 새로운 창의적 사고력으로 인도하는 것이, 시든 복숭아나무에 홍도 가지가 접목됨으로써 새롭게 풍성한 과수로 되살아나는 효과와 다름없음을 이해할 수 있어야 한다.

문제 3 - 출제 근거

가) 교육과정 근거

적용 교육과정	1. 교육과학기술부 고시 제 2012-14호 [별책5] “국어과 교육과정” 2. 교육과학기술부 고시 제 2011-361호 [별책14] “영어과 교육과정”
---------	--

나) 자료 출처

도서명	저자	발행처	발행연도	쪽수	관련자료	재구성여부
국어 II	조현설 외	해냄에듀	2014	192	제시문 [마]	○
영어 I	양현권 외	미래엔	2013	43-46	제시문 [바]	○

문제 3 - 채점 기준

문항	채점기준	배점
3	제시문 [마]에서 나무 접붙이기의 효과에 대한 화자의 관점 파악 - 처음에는 이질적인 두 나무의 접목이 이치에 어긋난 듯 보임 - 원래 나무를 크게 바꾸지 않은 채 작은 차이로 큰 변화 가져옴 - 이질적 요소의 결합이 새로운 효과를 냄(풍성한 열매, 꽃, 가지 등)	10
	제시문 [마]의 관점으로 제시문 [바]의 만화에 대해 설명 - 만화도 전통적인 책의 요소로는 이질적인 글과 그림이 만나 새로운 효과를 내고 있다는 점이 접붙이기와 유사 - 그 이질성으로 인해 꽤나 오래 마땅치 않게 여겨짐(경시, 비판) - 원래 책의 구성을 크게 바꾸지 않은 채 글과 그림을 더하는 작은 차이로 많은 긍정적 효과 가져옴 - 긍정적 효과의 예 . 독서에 대한 흥미를 높임 . 창의적 사고력으로 견인 . 인터넷 등 복합적 매체에 대한 적응력을 높여줌 . 새로운 사고방식의 길을 열어줌	15
	형식의 완결성 - 답안 서술 구조의 완결성, 어휘 및 문장 전체의 표현력, 분량 배분	5

문제 3 - 예시 답안 및 답안 분석

가) 예시 답안

제시문 [마]에서 화자는 열매도 맛이 없고 불품없이 시들어가는 복숭아나무에 흥도 가지를 접붙임으로써 꽃과 열매가 다시 풍성해진 경험에 대한 감회를 적고 있다. 처음에는 생나무를 베고 작은 가지를 접목하는 것이 이치에 맞지 않다고 여겼으나 이내 큰 수고 없이 간단한 접목만으로 나무가 다시 아름답게 살아나는 모습을 보며 그 조화에 감탄한다. 결국 이 글에서 화자는 처음에는 어울리지 않는다고 생각한 서로 다른 요인들이 조합됨으로써 예기치 못한 새로운 효과를 낳는 접목의 이치를 찬양하고 있다.

이처럼 접붙이기를 긍정적으로 보는 화자의 관점에서 제시문 [바]의 만화에 대한 설명을 보면, 만화는 흥도 가지가 접붙여진 복숭아나무와 같다. 만화는 글에 그림이라는, 또는 그림에 글이라는 이질적 요소를 더한다. 이러한 특성 때문에 많은 사람들이 만화가 적합한 책의 형태를 벗어난다, 즉 ‘이치에 어긋난다’고 판단하였고, 그래서 만화는 일반 책보다 경시되며 심지어 어린 독자들에게 나쁜 영향을 끼친다는 편견을 받아 왔다. 그러나 복합적 요소로 구성된 만화는 그 덕분에 젊은 세대들의 창조적 사고를 돕거나, 이와 비슷하게 복합적인 컴퓨터 관련 매체를 쉽게 다룰 수 있게 해 준다는 긍정적 기능을 가진다.

결국 나무 접붙이기에 경탄하는 화자의 관점에서 보았을 때 만화는 이전의 책의 형태를 크게 바꾸지 않으면서도 글과 그림의 조합이라는 새로운 형태로 독서에서 멀어진 아이들도 다시 독서하도록 유인할 뿐 아니라, 새로운 매체의 시대를 여는 상상력을 유발하며, 이 시

대에 잘 적응할 수 있도록 새로운 사고의 길을 열어주는 놀라운 효과를 갖는다.

나) 답안 분석

문항 3은 제시문 [마]에서 접붙이기의 신기한 효과를 바라보는 화자의 관점을 파악하여, 이를 전혀 다른 맥락인 제시문 [바]의 만화를 설명하는 데에 적용하는 응용력을 요구한다. 예시 답안에서는 복숭아나무에 근본적인 변화를 가하지 않는데도 작은 가지 접목으로 나무가 살아나는 현상을 긍정적으로 보는 화자의 시각을 잘 읽어내고 있다. 또한 글과 그림이 합쳐진 만화는 그 구조 및 효과에 있어서 나무 접붙이기와 유사함을 통찰한다. 결국 접붙이기에 경탄하는 화자의 관점으로 보았을 때 만화 역시 글과 그림이 조합됨으로써 새로운 시대로 향하는 상상력과 사고력을 열어주는 긍정적 효과를 가지고 있음을 논리적으로 설명하고 있다.