

제 1 교시

국어 영역

출수형

[1~3] 다음은 업데이트 발표 영상의 일부이다. 물음에 답하시오.

메이플스토리에서 가장 기본이 되는 건 전투 시스템입니다. 가장 많은 유저분들께서 주신 의견도 이 전투에 대한 내용들이네요, 그래서 저희 개발팀은 이 전투 시스템을 어떻게 하면 더욱 재미있게 발전시켜 나갈 수 있을지 많은 고민을 했고, 보다 다이나믹하면서도 컨트롤의 손맛을 살릴 수 있는 부분, 그리고 사냥터에서 적절한 긴장감을 높일 수 있는 방법에 대해 고민을 했습니다.

(발표자 바뀜, 디렉터에서 **콘텐츠 팀장**으로) 유엔아이 업데이트에서는 기존 전투의 지루함을 줄이고 재미를 줄 수 있게 많은 변화가 있을 예정입니다. 특히 캐릭터 육성의 가장 많은 시간을 투자하는 필드 사냥이 변화의 핵심이 될 것입니다.

기존 메이플이 가지고 있는 쉬운 전투를 유지하되, 지루해지지 않도록 전투 방식과 몬스터에 변화를 주어, 필드에서도 내가 더 강해질 수 있는 기회가 더욱더 많아지게 됩니다.

(㉠영상 재생) 특정 조건을 만족하면 내가 잡던 몬스터가 엘리트 몬스터로 변하게 됩니다. 몬스터의 몸집이 커지고 더 강해지게 되는데, 그만큼 더 좋은 보상을 획득할 수 있습니다.

(㉡영상 재생) 엘리트 보스가 등장하게 되면 사냥터에 큰 변화가 일어나게 됩니다. 필드에 있던 일반 몬스터들이 사라지고, 엘리트 보스와 엘리트 몬스터만 남게 됩니다. 일반적으로 만나기 힘든 보스를 필드에서 만났을 때, 내가 충분히 강하지 않다면 주변 사람들에게 도움을 요청해서 함께 잡으시기 바랍니다. 엘리트 보스를 잡았을 때 기존에 보지 못한 새로운 보상이 기다리고 있을 것입니다.

(영상 재생) 룬은 필드에서 가끔 등장하게 되는데, 룬 앞에서 서서 주어진 커맨드를 입력하게 되면 필드 사냥에 도움이 되는 여러 가지 효과를 얻을 수 있습니다.

이외에도 멀티킬, 콤보킬 등의 시스템이 추가되어 컨트롤을 통한 사냥의 재미가 더욱 커집니다. 또한 같이하는 즐거움을 느낄 수 있도록 모든 필드에서의 파티 보너스 경험치가 대폭 상승될 예정입니다.

1. ‘콘텐츠 팀장’의 말하기 방식으로 가장 적절한 것은?

- ① 청중에게 기대하는 바를 언급하여 발표 목적을 부각하고 있다.
- ② 발표 중간중간에 자신이 말한 내용을 요약하여 청중의 이해를 돕고 있다.
- ③ 내용을 요약하며 마무리하여 발표의 중심 내용을 한 번 더 강조하고 있다.
- ④ 발표 대상을 친숙한 소재에 빗대어 표현함으로써 대상의 개념을 설명하고 있다.
- ⑤ 발표 화제를 구체화하며 시작하여 이후 청중이 발표 내용을 예측할 수 있도록 돕고 있다.

2. 다음은 발표자가 사용한 영상 ㉠, ㉡의 일부이다. 영상을 보며 발표를 들은 유저가 떠올린 생각으로 적절하지 않은 것은?



- ① ㉠이 ㉡보다 더 몸집이 큰 것을 보니, ㉠은 엘리트 몬스터겠군.
- ② ㉠을 잡으면 ㉡를 잡았을 때보다 더 좋은 보상을 획득할 수 있겠군.
- ③ ㉡와 같은 엘리트 보스를 혼자서 잡기 힘들 경우, 주변 사람들에게 도움을 청해 함께 잡는 편이 낫겠군.
- ④ ㉡와 같은 엘리트 보스가 등장해 ㉡에선 ㉠과 같은 엘리트 몬스터를 포함한 다른 몬스터들이 전부 사라진 상태군.
- ⑤ ㉠, ㉡, ㉢는 사냥에서 적절한 긴장감을 주기 위한 수단이었군.

3. <보기>는 발표를 들은 후 청중이 보인 반응이다. 발표를 고려하여 청중의 반응을 분석한 것으로 적절하지 않은 것은?

<보 기>

청자 1 : 지루하게 반복되는 형태의 사냥에 변화를 가한 것은 물론, 사냥을 통해 얻을 수 있는 보상을 엘리트 몬스터, 엘리트 보스를 통해 확대하여 기존의 레벨업만을 위한 사냥에서 탈피하려는 시도는 높이 평가할 만해.

청자 2 : 파티 사냥이 사장된 이유는 이전보다 유저들의 사냥 속도가 빨라지면서 파티 사냥을 할 시 사냥 경험치는 물론 메소, 아이템 등이 분할되어 솔로 사냥에 비해 손해를 보게 되기 때문이야. 그러니 단순히 파티 사냥 경험치를 상승 시켜 파티 사냥을 활성화 하려는 시도는 별로 좋지 않은 것 같아.

청자 3 : '룬'에 대한 설명을 할 때 재생되는 영상에는 구체적인 게임 플레이 화면이 없고, 룬이 발동될 시 재생되는 이펙트만 재생되는구나. 앞의 영상들처럼 플레이어가 사냥을 하면서 직접 룬을 발동시키고 그 효과를 받는 영상을 사용했다라면 유저들이 더욱 이해하기 쉬웠을 것 같은데.

- ① ‘청자1’은 발표의 내용을 통해 발표에서 언급되지 않은 새로운 의미를 도출하고 있다.
- ② ‘청자2’는 배경 지식을 활용하여 발표를 평가하고 있다.
- ③ ‘청자3’은 발표에서 활용된 시각 자료의 아쉬운 점을 언급하고 있다.
- ④ ‘청자1’과 ‘청자2’와 달리 ‘청자3’은 발표에 대한 개선안을 제시하고 있다.
- ⑤ ‘청자2’와 ‘청자3’ 모두 발표를 통해 전하려는 내용보다는 발표가 진행된 형식에 대한 한계를 지적하고 있다.

[4~7] (가)는 문제 상황에 대해 길드원들이 나눈 대화이고, (나)는 이를 바탕으로 작성한 해명문의 초고이다. 물음에 답하시오.

**문제 상황**

□□ 길드의 길드원 W의 영환불 대리작에서 최저 추옵이 나오자 이에 대해 ‘영환불에서 최저 추옵이 나올 수 없다’며 사기 의혹이 제기되었고, 이로 인해 인터넷 커뮤니티를 중심으로 길드원 W와 □□ 길드를 상대로 비난이 쇄도하고 있는 상황이다.

(가)

간부 1: 길마님, 오늘 아침 커뮤니티에 올라 온 길드원 W의 사기 의혹에 대한 글 보셨나요?

간부 2: ㉠네, 봤어요. 그것도 인터넷 방송인을 대상으로 한 사기 의혹이라, W는 물론 우리 길드에 대한 비난 여론도 상당한 상황이더라고요.

간부 1: 말씀대로예요. 사건에 대해 W와 대화는 해보셨나요?

간부 2: 해보긴 했는데, W의 말로는 자기는 전혀 그런 사항이 없대네요. 정황상 사기가 아니고서야 그런 결과가 나올 수가 없는데 말이예요…….

간부 1: ㉡아이고, 난감하네요. 확실한 사실관계를 밝히려면 아이템 사용 로그 같은 걸 확보해야 할텐데, 게임사 측에 문의를 넣어 보아야 하지 않을까요?

간부 2: 안 그래도 W도 비슷한 말을 하길래 이제 방금 문의를 하려던 차였어요. 로그가 나오면 확실하게 알 수 있겠죠. [A]

간부 1: 그러셨다니 다행이네요. 그런데 문의를 하는 건 좋지만, 그에 대한 답이 나오려면 적어도 며칠은 필요하잖아요. 현재 커뮤니티의 게시판이 우리 길드에 대한 비난으로 시끌시끌한데, 지금 당장 여론을 잠재울 조치가 필요해요.

간부 2: ㉢조치라면 무엇을 말씀하시는 건가요?

간부 1: 커뮤니티에서 많은 추천을 받은 게시글에 따르면, 유저들은 우리에게 해명과 함께 즉각적으로 W를 길드에서 퇴출할 것을 요구 중이에요.

간부 2: 음…… 하지만 W를 무조건 퇴출할 수는 없는 노릇이에요. W는 우리 길드 하드 보스 파티의 핵심 멤버잖아요. W가 없으면 한동안 길드원들의 보스 레이드가 마비될 거예요.

간부 1: ㉣맞는 말씀이지만 현재 우리 길드에 대한 비난 여론이 게임 내에도 퍼져서, 현재 길드원들은 고확팟도 구하기 힘든 상황이라고 해요. 퇴출까지는 아니더라도 무언가 제재를 가해야 하지 않을까요? [B]

간부 2: ㉤W에 대해 아직 현재로서는 취할 수 있는 조치는 없어요. 별로 가능성이 없긴 하지만, 혹시 W의 말대로 W가 진짜로 혐의가 없을 가능성도 배제할 수 없잖아요. 지금으로서는 그들에게 우리의 상황에 대해 설명하고 양해를 부탁할 수 밖에 없어요.

간부 1: 생각해보니 길마님 말씀이 맞는 것 같네요. 그렇다면 W에 대한 조치는 로그가 발표되고 난 뒤로 미루는 게 맞겠네요.

간부 2: 역시 그렇겠죠. 그럼 전 길드 마스터로서 커뮤니티에 올릴 해명문을 작성하고 업로드할게요.

간부 1: 그럼 저는 부 길드 마스터로서 길드원들에게 이 사실을 통보하도록 하겠습니다.

간부 2: 네, 감사합니다.

(나)

제목: 길드원 W에 대한 □□ 길드 일동의 입장 해명

안녕하십니까, □□ 길드의 길드 마스터 A입니다. 최근 우리 □□ 길드의 길드원 W가 인터넷 방송인 B를 상대로 사기 행각을 벌였다는 의혹이 인터넷 커뮤니티에서 제기되었습니다. 이로 인해 유저 여러분께 심려를 끼치게 되었습니다. 대단히 죄송합니다. 전부 길드 마스터의 불찰입니다.

이에 대해서 몇몇 유저분들께서는 W를 길드에서 즉각 추방하라고 요구하기도 하셨습니다. 그러나 유감스럽지만, 길드원과의 논의 결과 그러한 조치는 현재 당장은 불가능한 사항이라 말씀드립니다.

그 이유로는 첫째, W는 길드 내에서 운영하고 있는 하드 보스 파티의 핵심 파티원이라는 점입니다. W의 직업은 팔라딘으로, 파티 내에서 중요한 유틸을 담당하고 있습니다. W 대신 다른 길드원을 파티원으로 영입한다고 해도 이를 대체하기 힘들고, 설사 대체에 성공한다 해도 이에 적응하는 데 긴 시간이 소요될 수밖에 없습니다. 저희에겐 W의 부재에 대비할 충분한 시간이 필요합니다.

둘째, 아직 W가 실제로 사기 행각을 저질렀는지 아닌지 확실하게 알 수 없습니다. W는 저와 제 길드원들에게 일관적으로 ‘영환불도 최저 추옵이 나올 수 있다, 사람들이 잘못 아는 것이다.’라고 주장하고 있습니다. 만에 하나 W를 퇴출한 뒤 이것이 진실이었다고 밝혀진다면, 저희는 소중한 길드원을 한 명 잃게 되는 것입니다.

물론 저희도 내부적으로 이 주장의 진위를 판별할 방안을 마련했습니다. 저희는 저와 W의 이름으로 W의 아이템 사용 로그를 확인해달라는 문의를 게임사에 보냈습니다. W에 대한 조치는 문의에 대한 답이 온 뒤에 결정하고 집행하더라도 전혀 늦지 않습니다. 만약 W의 주장이 거짓으로 밝혀졌을 경우, 저희 길드는 W를 길드원을 포함한 유저 분들 모두를 속인 죄로 즉각적으로 길드에서 퇴출하고 현재 다니고 있는 하드 보스 파티에서 W를 제외할 것이며, 또한 해당 인터넷 방송인 분께 확실한 배상을 지급할 것입니다.

한편 게임 내에서 □□ 길드 소속이라는 이유로 고확팟에서 배제되거나, 스틸을 당하거나, 이유 없이 욕설을 듣는 경우가 있다는 제보가 빈발하고 있습니다. 우리 □□ 길드는 W와 관련된 문제의 해결을 위해 최선을 다하고 있음을 알려주셨으면 하며, 죄 없는 길드원들에게 이러한 행위는 자제해주셨으면 합니다. 긴 글 읽어 주셔서 감사합니다.

4. 대화의 흐름을 고려할 때, ㉠~㉤에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠: 상대의 상황 파악 여부에 대한 질문에 답하며 자신이 파악한 정보를 설명하는 담화이다.
- ② ㉡: 문제 상황에 대해 확실한 진위 판단을 할 수 있게 하는 방안을 제안하는 담화이다.
- ③ ㉢: 상대가 제안한 대책에 대한 보충 설명을 질문의 형식으로 요구하는 담화이다.
- ④ ㉣: 근거를 제시하며 상대에게 의견에 대한 재고를 요청하는 담화이다.
- ⑤ ㉤: 상대의 대안을 일부 수용하며 대안의 보완책을 제안하고 있는 담화이다.

5. '간부 2'가 (가)를 바탕으로 세운 글쓰기 계획 중, (나)에 반영되지 않은 것은?

- 1문단  
작성자의 신원과 문제 상황을 명확하게 밝혀야겠군.
- 2문단  
(가)에서 언급된 커뮤니티의 요구와 관련하여, 커뮤니티의 요구에 무조건 따를 수는 없다는 길드의 입장을 확인시켜야겠군. .... ①
- 3문단  
(가)에서 언급된 상황을 보충 설명하여 요구에 따를 수 없는 상황적 배경을 해명해야겠군. .... ②
- 4문단  
(가)에서 언급된, W의 의견에 대한 회의적인 입장을 덧붙여 예상 독자들과의 공감대를 형성해야겠군. .... ③
- 5문단  
우리 길드가 준비하고 있는 대책, 대책의 타당성, W의 주장이 거짓일 경우 W에 대해 부과할 조치를 순차적으로 제시하여 대응책의 합리성을 보충해야겠군. .... ④
- 6문단  
(가)에서 언급되지 않았던 사례를 보충하여 무고한 길드원에게 피해가 가는 행위를 자제해달라고 당부해야겠군. ... ⑤

6. [A], [B]의 담화에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

- ① [A]에서 '간부2'는 '간부1'의 제안이 이미 진행되고 있는 사임을 밝히고 있다.
- ② [B]에서 '간부1'은 커뮤니티의 요구에 대해 부정적인 입장을 보이고 있다.
- ③ [B]에서 '간부2'는 W의 주장이 사실일 가능성을 상정하지 않고 있다.
- ④ [A]와 [B]에서는 모두 '간부2'가 '간부1'의 제안을 수용하고 있다.
- ⑤ [A]와 달리 [B]에서는 '간부1'이 문제 상황에 대한 즉각적인 조치를 '간부2'에게 제안하고 있다.

7. 다음은 '간부1'이 '간부2'의 초고에 대해 남긴 조언이다. 이에 따라 (나)의 밑줄 친 부분을 고쳐 쓴 것으로 가장 적절한 것은?

해명문은 사과문과 달리 제기되는 의혹이나 사실 확인에 대한 입장 표명을 하는 글이기 때문에, 제기되는 의문에 대해 간결하게 정리해서 입장을 표현하는 것으로 국한해야 추가적인 논쟁을 막을 수 있어요. 그런 의미에서 직접적인 사과보다는 길마님이 언제, 어떻게 해당 사건에 대해 알게 되었는지에 대해 서술하고, 추후 어떻게 대응을 취했는지에 대해 설명하는 것이 좋을 것 같아요.

- ① 길드 마스터의 사적인 일정으로 인해 사건에 대한 숙지가 늦어졌습니다. 이 점 죄송하게 생각합니다.
- ② 해당 사기 의혹은 W의 단독 행위로 인해 발생한 것으로, 우리 길드의 일반적 의사나 성향과는 아무 관계 없음을 알려주셨으면 합니다.
- ③ 우리 □□ 길드는 사건에 대해 알게 된 후 W에 대해 아직 어떠한 옹호나 비난의 입장도 표명하지 않은 상태임을 여러분께 알립니다.
- ④ 저 A는 이 사건에 대한 소식을 오늘 아침 인터넷 커뮤니티를 통해 접하게 되었고, 곧바로 길드 마스터로서 길드원과 사건에 대한 논의를 진행했습니다.
- ⑤ 이에 대해 인터넷 커뮤니티에서 논란이 커지고 있고, 길드에 대한 비난적인 언행이 속출하고 있다는 사실 또한 커뮤니티의 게시글을 통해 확인한 상황입니다.

[8~10] (가)는 작문 상황이고, (나)는 (가)를 바탕으로 쓴 초고이다. 물음에 답하시오.

(가) 작문 상황

- 글의 목적: 메이플스토리 이벤트의 개편을 주장하는 글
- 주제: 월드 리프 참가 조건 중 '코인 200개 보유 캐릭터만 이동 가능' 조건을 철폐해야 한다.
- 글의 독자: 현재 이벤트를 진행 중인 메이플스토리 유저

(나) 글의 초고

월드 리프는 그 특수성으로 인해 많은 유저들에게 환영받는 이벤트이다. 메이플스토리 운영진은 최근 캐릭터를 3대장 서버를 제외한 다른 서버로 옮길 수 있는 이벤트인 'AWAKE 월드 리프' 이벤트를 개시하였다. 이번 AWAKE 월드 리프 이벤트에선 운영진이 월드 리프 참가 제한 사항으로 '코인 200개 이상 보유 캐릭터만 이동 가능' 조건을 내걸고 있다.

그러나 이러한 조건에는 다음과 같은 문제점이 있다. 첫째, 월드 리프를 위해 유저가 불필요하게 시간을 소모해야 한다. 월드 리프의 조건인 '코인'이라는 재화는 보통 한 캐릭터, 많아 봐야 두세 캐릭터에게만 필요한 재화이다. 이러한 재화의 보유를 월드 리프를 진행할 모든 캐릭터에게 요구하는 것은, 그저 월드 리프라는 이벤트에 의미 없는 시간을 투자해야 한다는 조건을 덧붙인 것일 뿐이다.

둘째, 헤비 유저들에게 친화적이지 못하다. ‘캐릭터 당 코인 200개 요구’라는 조건은 그래도 비교적 적은 캐릭터를 가진 라이트 유저들은 감당할 만한 조건이지만, 메이플 유니온 육성을 위해 수많은 캐릭터를 육성한 헤비 유저들에게는 큰 부담이 된다. 코인 200개를 모으는 데 캐릭터 당 약 40분에서 1시간이라는 시간이 소요된다는 점을 생각할 때, 최대 캐릭터 보유량인 46명의 캐릭터를 보유한 유저는 이들을 전부 리프 시키려면 약 20~30시간이라는 긴 시간을 투자해야만 한다. 만약 이 유저가 기간 내에 요구 코인량을 채우지 못한다면 유저의 캐릭터들은 2개의 월드로 찢어지게 될 것이고, 이는 그런 상황에 놓인 헤비 유저들의 이탈을 초래할 것이다.

셋째, 학생과 직장인 같이 메이플에 많은 시간을 투자하지 못하는 유저들이 소외된다. 이번 AWAKE 월드 리프의 기간은 약 14일이다. 이는 즉 46명의 캐릭터를 보유한 유저는 하루에 약 2시간 정도를 투자해야 한다는 말인데, 학생과 직장인들은 하루에 2시간도 투자하기 힘들며 아예 접속하지 못하는 날이 생기는 경우도 부지기수다. 이들이 주말에만 접속할 수 있다고 가정한다면 하루에 약 5~6시간에 달하는 시간을 투자해야 한다.

AWAKE 월드 리프 이벤트의 캐릭터 당 코인 제한 조건은 그 자체로 모순적이며, 헤비 유저들은 물론 학생과 직장인 유저들에게도 불친화적이다. 따라서 이번 월드 리프 이벤트의 코인 제한 조건은 철폐되어야 할 것이다.

8. (가)를 바탕으로 (나)를 쓰기 위해 세운 글쓰기 계획 중 (나)에 활용된 것은?

- ① 주제를 구체화하기 위해 월드 리프 제한이 생기게 된 배경을 설명해야겠군.
- ② 글의 목적을 분명히 하기 위해 글의 첫 문단에 내가 주장하는 바가 무엇인지 밝혀야겠군.
- ③ 주제의 설득력을 높이기 위해 월드 리프 제한이 철폐되고 난 뒤 이를 대신할 수 있는 정책을 제시해야겠군.
- ④ 예상 독자의 배경 지식을 감안하여 메이플 유니온이나 3대장 서버 등에 대한 자세한 개념 설명은 생략해야겠군.
- ⑤ 예상 독자의 공감을 일으키기 위해 그들이 월드 리프 이벤트 중 겪었을 만한 경험과 내 경험을 연관 지어야겠군.

9. (나)의 주장에 대해 <보기>를 바탕으로 비판하는 글을 쓰려고 한다. 비판의 내용으로 가장 적절한 것은?

<보 기>

메이플스토리에서 코인이라는 재화 자체는 획득한 캐릭터만 사용할 수 있는 재화이나, 이 코인을 획득한 총량인 ‘코인 획득량’은 월드 내의 모든 캐릭터에게 공유되어 이후 코인 상점의 등급 업 등에서 활용될 수 있다. 또한, 코인은 다른 캐릭터에게 넘겨줄 수 없으나 코인으로 구매한 아이템 중 일부는 창고를 통해 월드 내 다른 캐릭터가 사용할 수 있도록 하는 것이 가능하다.

- ① 월드 리프에 참여 조건을 건 것은 너무 많은 유저들이 월드 리프를 하면서 일어나는 게임 체계의 혼란을 막기 위한 것으로 운영진의 정당한 정책이다.
- ② 월드 리프라는 이벤트를 통해 유저들이 큰 효용을 얻는 것을 생각하면 월드 리프를 위해 ‘코인의 소지’라는 대가를 지불하는 것은 전혀 모순적이지 않다.
- ③ 코인은 한두 개의 캐릭터뿐만 아니라 유저가 보유하고 있는 거의 모든 캐릭터가 소비해야만 하는 재화이기 때문에 코인을 모으는 작업에 의미 없는 것은 아니다.
- ④ 한 캐릭터가 모은 코인을 다른 캐릭터로 직접 옮길 수 있는 시스템이 최근 마련되었기 때문에 월드 리프를 위해 코인을 모으는 행위가 의미 없다는 점은 극복되었다.
- ⑤ 코인을 사용할 캐릭터가 아닌 다른 캐릭터로 코인을 모으는 것도 코인을 사용할 캐릭터에게 이득을 줄 수 있는 행위이므로 코인을 모으는 데 소모되는 시간이 불필요한 것은 아니다.

10. 다음은 (나)를 수정·보완하기 위해 찾은 수집한 자료이다. 자료 활용 방안으로 적절하지 않은 것은?

ㄱ. 통계 자료

월드 리프 이후 서버 별 유저 수 변화 비교(단위 : 만 명)

BEYOND 월드 리프(코인 제한 X)		AWAKE 월드 리프(코인 제한 O)	
크로아	+14.6	크로아	+4.8
베라	+8.6	베라	+0.8
제니스	+0.4	제니스	+0.1

ㄴ. 한 커뮤니티 유저의 반응

오후 10시까지인 줄 알고 리프 하려고 보니까 오후가 아니라 오전 10시까지더라. 유니온 8000이었는데 4000으로 반토막 났다. 오늘 크로아 신규 생성 금지된 거 보니까 싸해진다. 이거 다음 리프 때 크로아 안 열릴 각인데 유니온 4000 다시 채워야 하나? 지금 ㄹㅇ 메접 마렵다.

ㄷ. 서브컬처 위키 자료

문제는 1단계 코인 수급 스킬의 효율이 매우 떨어져서 시간이 오래 걸린다는 것. 심지어 음표(획득 시 100포인트=1코인)의 드랍률도 매우 낮았던 직전 이벤트인 각성의 증표 드랍률과 비슷하거나 더 낮은 수준이라 중간에 코인 10개 보너스 이펙트가 터진다고 해도 소요시간이 약 2배 이상 더 걸린다. 이전 이벤트에서 인피니티 풀을 통해 레벨을 올린 일부 부캐는 아이템이 갖추어져 있지 않은 등 준비된 상태가 아니기에 더욱 문제가 되고 있다.

- ① ㄱ을 활용하여, 코인 제한을 둬으로써 리프에 참여하지 못한 유저들이 기존보다 늘어났음을 제시해야겠어.
- ② ㄱ과 ㄷ을 활용하여, 코인을 캐는 데 소요되는 긴 시간이 월드 리프 접근성의 감소를 초래했음을 보충해야겠어.
- ③ ㄴ을 활용하여, 자신의 캐릭터들이 2개의 월드로 찢어지는 상황이 유저의 이탈로 이어지는 사례를 보강해야겠어.
- ④ ㄴ과 ㄷ을 활용하여, 유니온 캐릭터가 코인을 모으기 어려운 점이 헤비 유저가 리프에 참여하지 못하게 되는 원인이 되었음을 추가해야겠어.
- ⑤ ㄷ을 활용하여, 육성이 덜 된 부캐는 다른 캐릭터들보다 제한 조건에 도달하기 더 어려운 현실을 부가로 설명해야겠어.

[11~12] 다음 글을 읽고 물음에 답하십시오.

‘신조어(新造語)’란 시대의 변화에 따라 새로운 것들을 표현하기 위해 새롭게 만들어진 말이나, 또는 기존에 있던 말이라도 이에 새로운 의미를 부여한 것이다. 메이플스토리도 업데이트를 통해 새로운 요소가 줄곧 추가되었기 때문에 게임 내 유저 사회에서도 다양한 신조어가 만들어지고 사용되고 있다.

메이플스토리 내에는 ‘스틸러’, ‘유전드리’처럼 기존에 존재하지 않던 것들을 언어로 표현하기 위한 신조어도 있지만, 편의 등의 의도로 기존에 사용되던 명칭 대신 만들어진 신조어도 존재한다. 이에 따라 메이플스토리의 신조어는 약어(略語)의 성격을 띠는 신조어, 은어(隱語)의 성격을 띠는 신조어, 비어(卑語)의 성격을 띠는 신조어 등으로 분류할 수 있다.

약어의 성격을 띠는 신조어는 일반적으로 긴 명칭을 더 편하게 부르기 위해 만들어진 것이다. ‘얼굴 장식’을 줄인 ‘얼장’, ‘강력한 환생의 불꽃’을 줄인 ‘강환불’, 혼돈의 칼날을 줄인 ‘혼칼’ 등이 있다. 은어의 성격을 띠는 신조어는 게임 내 제재나 사회적 비난 등을 회피하기 위해 만들어진 것인데, 메이플스토리 내에선 그리 많이 사용되진 않는다. 그러나 그중에서도 많이 사용되는 예로 ‘무통장 거래’를 바꿔 말한 ‘물통’, ‘박스’ 등이 있다.

비어의 성격을 띠는 신조어는 특정 대상을 비하하기 위해 만들어진 것으로, 메이플스토리와 같은 게임 사회에서 크게 발달한 언어 요소이다. ‘레지스탕스’의 스킬들이 마치 서커스와 비슷하다고 해서 붙여진 ‘서커스탕스’ 등 직업을 대상으로 한 것, 다른 유저들에게 비매너 장사꾼을 부르는 멸칭인 ‘협사꾼’ 등 특정 유저를 대상으로 한 것 등 다양한 양상을 보인다. ㉠한편 몇몇 비어들은 시간이 지남에 따라 비하의 의미를 잃고 이와 비슷한 속성을 가진 모든 대상을 가리키는 일반적인 신조어로 변화하기도 한다.

11. ㉠의 예시로 가장 적절한 것은?

- ① 본래 게임 내 스탯을 의미하던 ‘텍스’가 궁수 직업군의 소위 이후 궁수 직업군을 아울러 부르는 멸칭인 ‘텍1스’로도 사용되게 되었다.
- ② 본래 사냥터를 돌아다니며 엘리트 보스를 찾는 유저를 부르는 명칭인 ‘곧무원’이 이들의 비매너 행위로 인해 비하의 의미도 함의하게 되었다.
- ③ 본래 가장 성능이 좋지 않은 세 직업 팔라딘, 불독, 신궁을 아울러 부르던 멸칭인 ‘팔불신’이 팔라딘의 대폭 상향 이후 ‘팔라딘 불사신’의 준말이 되었다.
- ④ 본래 자석펫을 뽑을 수 있는 아이템인 ‘윈더베리’는 과도하게 낮은 뽑기 확률로 인해 디렉터 강원기의 이름과 합친 ‘윈기베리’라는 멸칭을 갖게 되었다.
- ⑤ 본래 파티 기여도가 낮으면서 다른 파티원과 동일한 보상을 먹는 유저를 부르던 멸칭인 ‘먹자’가 이후 고스펙 유저와의 합의 하에 보스 레이드에 끼어서 개인 보상만 먹는 유저를 의미하게 되었다.

12. 윗글과 <보기>를 바탕으로 추론한 내용으로 적절하지 않은 것은?

—<보 기>—

- ‘포도돌돌’은 에픽 등급 잠재능력이 부여된 장비로 템창을 통일한 유저들을 부르기 위해 만들어진 말이다.
- ‘매미’는 밧줄에 매달려서 버프 스킬만 사용하는 비숍의 모습이 마치 매미와 비슷하다고 해서 붙여진 별명이다.
- ‘검멘’은 ‘검은 마법사 아멘’을 줄인 것으로 메이플스토리의 빌런 검은 마법사를 예찬적으로 부르는 호칭이다.
- ‘아못쩐’은 ‘아르카나도 못 가는 찌따’를 줄인 것으로 아르카나에 가지 못하는 유저들을 부르는 멸칭으로 사용된다.
- ‘141’은 현직 메이플스토리 디렉터인 강원기를 비하하는 ‘원기 사퇴 기원’을 회피적으로 표현하기 위해 축약한 것이다.

- ① ‘포도돌돌’은 기존에 존재하지 않던 것들을 언어로 표현하기 위해 만들어진 신조어라는 점에서 ‘유전드리’와 유사하겠군.
- ② ‘매미’는 ‘강환불’과 같이 기존에 사용되던 명칭을 줄인, 약어의 성격을 띠는 신조어겠군.
- ③ ‘검멘’은 ‘얼장’과 같이 약어의 성격을 띠지만 ‘서커스탕스’와 달리 비어의 성격을 띠지는 않겠군.
- ④ ‘아못쩐’은 ‘협사꾼’처럼 특정 유저를 대상으로 한 비어의 성격을 띠면서도 ‘혼칼’처럼 약어의 성격을 띠는 신조어겠군.
- ⑤ ‘141’은 비어를 약어로 만든 것임과 동시에 ‘물통’과 같은 은어의 성격도 가진 신조어겠군.

13. <보기>의 표준 규정에 따를 때, 각 예시에 적용된 내용과 그 발음이 모두 바른 것은?

—<보 기>—

**제9항** 받침 ‘ㄱ, ㅋ, ‘ㅅ, ㅆ, ㅈ, ㅊ, ㅌ’, ‘ㅍ’은 어말 또는 자음 앞에서 각각 대표음 [ㄱ, ㄷ, ㅂ]으로 발음한다.

**제18항** 받침 ‘ㄱ(ㄱ, ㅋ, ㆁ, ㄷ), ㄷ(ㅅ, ㅆ, ㅈ, ㅊ, ㅌ, ㅎ), ㅂ(ㅍ, ㅑ, ㅓ, ㅕ, ㅗ, ㅛ)’은 ‘ㄴ, ㄹ’ 앞에서 [ㅇ, ㄴ, ㄹ]으로 발음한다.

**제19항** 받침 ‘ㄹ, ㅇ’ 뒤에 연결되는 ‘ㄹ’은 [ㄴ]으로 발음한다. [붙임] 받침 ‘ㄱ, ㅂ’ 뒤에 연결되는 ‘ㄹ’도 [ㄴ]으로 발음한다.

**제23항** 받침 ‘ㄱ(ㄱ, ㅋ, ㆁ, ㄷ), ㄷ(ㅅ, ㅆ, ㅈ, ㅊ, ㅌ), ㅂ(ㅍ, ㅑ, ㅓ, ㅕ, ㅗ, ㅛ)’ 뒤에 연결되는 ‘ㄱ, ㄷ, ㅂ, ㅅ, ㅈ’은 된소리로 발음한다.

예시	적용 내용	발음
① 답제	제9항	[답쨌]
② 답사	제9항, 제23항	[답사]
③ 답풀	제9항, 제23항	[답풀]
④ 답나	제9항, 제19항의 [붙임]	[답나]
⑤ 답라	제9항, 제18항, 제19항의 [붙임]	[답라]

14. <학습 활동>을 수행한 결과로 적절한 것은?

<학습 활동>

조사 ‘은/는’은 얼핏 주격 조사처럼 보이지만, 사실 ‘대조’, ‘화제’, ‘강조’의 의미를 부여해주는 보조사이다. 다음 밑줄 친 조사 ‘은/는’의 쓰임을 말해보자.

㉠ 데몬에게는 상을 주어야겠군.  
 ㉡ 스우가 없이는 오르카도 없어.  
 ㉢ 당신이 말했던 이상은 전부 거짓이었나?  
 ㉣ 좋은 마음씨가 좋은 마법사를 만들지는 않아.  
 ㉤ 더 이상 막아낼 방도가 없다는 것은 누구보다 잘 알고 있다.

- ① ㉠의 ‘는’은 연결 어미의 뒤에 붙어 대조의 의미를 부여한다.
- ② ㉡의 ‘는’은 부사어의 뒤에 붙어 강조의 의미를 부여한다.
- ③ ㉢의 ‘은’은 목적어의 뒤에 붙어 화제의 의미를 부여한다.
- ④ ㉣의 ‘는’은 격조사의 뒤에 붙어 대조의 의미를 부여한다.
- ⑤ ㉤의 ‘은’은 주어의 뒤에 붙어 화제의 의미를 부여한다.

15. <보기>의 ㉠, ㉡, ㉢에 들어갈 말로 적절한 것은?

<보 기>

**메린이:** 메이플에서 몇몇 아이템들은 약어가 2개인 경우가 있는데, 왜 그런 일이 발생하나요?  
**고인물:** 그건 약어를 만드는 방법이 여러 가지이기 때문이에요. 다음 표를 보면 확실하게 이해할 수 있을 거예요.

원어	약어 형성 방법	약어
히어로	㉠ 단어 가장 앞 두 음절이 한 음절로 축약되어 일부 음가만 생존	혀로
파프니르	㉡ 단어 가장 앞 두세 음절만 생존, 뒤의 음절들은 탈락	파프
스타포스	㉢ 단어 가장 앞 한 음절과 가운데의 한 음절만 생존, 뒤 음절들은 탈락	스포

**고인물:** ㉠, ㉡, ㉢의 방법은 한 단어에서 여러 축약어를 만드는 데 사용될 수 있음은 물론, 한 단어에서 한 축약어를 만드는 데 여러 방법이 사용될 수도 있어요.  
**메린이:** 그렇다면 ‘메르세데스’가 ‘메세’ 혹은 ‘메르’로 변하는 것은 ㉠, ‘타일런트’가 ‘탈런트’ 혹은 ‘타일’로 변하는 것은 ㉡, ‘아케인세이드’가 ‘아케인’ 혹은 ‘악세’로 변하는 것은 ㉢가 서로 다른 축약어에 한 개 혹은 여러 개가 동시에 적용된 것이겠군요.

- |   |          |               |               |
|---|----------|---------------|---------------|
|   | ㉠        | ㉡             | ㉢             |
| ① | (a), (b) | (a), (b)      | (a), (b), (c) |
| ② | (a), (b) | (a), (b), (c) | (a), (b)      |
| ③ | (b), (c) | (a), (b)      | (a), (b), (c) |
| ④ | (b), (c) | (a), (b)      | (a), (b)      |
| ⑤ | (b), (c) | (a), (b), (c) | (b), (c)      |

[16~20] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

메이플스토리에서 스탯 공격력(스공)을 올리기 위해 고려해야 할 사항들은 많지만, 그중에서도 특히 사람들이 ㉠ 신경을 많이 쓰는 3가지는 스탯 n\* 증가(깡스탯), 올스탯 n% 증가(올탯), 공격력/마력 n 증가(공마)이다. 무기 이외의 장비에 붙는 추가옵션(추옵) 중 스공에 직접적으로 관여하는 옵션들이기 때문이다. 이러한 스탯들이 한 가지만 붙어 있을 때는 어떤 장비가 더 좋은 추옵을 가지고 있는지 판단하기 쉽지만, 한 장비에 추가옵션이 2개 이상 붙어 있는 경우—예를 들면 깡스탯 +86이 붙은 장비와 깡스탯 +40과 올탯 +5%가 붙은 장비를 비교하는 경우, 어떤 장비가 더 많은 스공을 올려주는지, 즉 효율이 좋은지 판단하기 어려운 경우가 많다.

㉡ 이런 경우를 대비해서 유저들은 올탯 1% 혹은 공마 +1당 오르는 스공이 깡스탯 얼마와 같은지 환산한 값을 준비해놓는다. 이를 각각 올탯 효율, 공마 효율이라고 부른다. 이러한 효율을 통해 여러 추가옵션을 깡스탯으로 환산한 값이 n라고 할 때, 해당 추옵을 ‘n급 추옵’이라고 한다. 예를 들어 올탯 1%당 효율이 깡스탯 +10이고 공 +1당 효율이 깡스탯 +4일 때, 깡스탯 +60, 올스탯 +4%, 공 +5가 붙은 추옵은 ‘120급 추옵’인 것이다.

올탯 효율과 공마 효율은 캐릭터의 스펙에 따라 달라진다. 그렇다면 캐릭터마다 다른 효율을 어떻게 계산해야 할까? 먼저 공마 효율을 계산하기 위해서는 먼저 스탯 공격력 계산 공식을 알아야 한다. 스탯 공격력 계산 공식은 다음과 같다.

$$0.01 \times [(주스탯) \times 4 + (부스탯)] \times (\text{총 공격력 or 마력})$$

\*무기상수, 직업상수, 데미지%, 최종 데미지%는 생략함.

여기서 깡스탯 추옵은 ‘주스탯’을, 공마 추옵은 ‘총 공격력 or 마력(총 공마)’을 올려준다. 해당 식에서 알 수 있듯 스공은 주스탯과 총 공격력의 곱으로 산출되기 때문에, 공마 효율은 스탯 +n%이나 공마 +n%의 영향을 받지 않는다. 보통 공마보다 깡스탯이 ㉢ 훨씬 확보하기 쉽기 때문에, 같은 양의 공마와 깡스탯 +n이 주어진다면 이에 따른 총 공마의 상승 비율이 주스탯의 상승 비율보다 더 높다. 그렇기에 보통 공마 효율은 주스탯 +4 내외이다. 그러나 스펙이 오를수록 공마도 주스탯만큼은 아니지만 더욱 많은 양을 확보할 수 있기 때문에 같은 양의 공마를 올려서 증가하는 총 공마의 비율이 점차 감소한다. 같은 양의 공마 혹은 깡스탯을 올렸을 때 총 공마 혹은 주스탯이 상승하는 비율의 감소 속도는 ㉣ 일반적으로 총 공마의 경우가 더 크므로 스펙이 오를수록 공마 효율은 점차 감소한다.

올탯 효율을 계산하기 위해서는 깡스탯과 +n% 사이의 관계를 알아야 하는데, 이는 공마 효율보다 간단하다. 여기 깡스탯을 +1000만큼 확보하고, 스탯 +n% 증가를 50%만큼 확보한 유저가 있다고 가정하자(부스탯은 생각하지 않도록 하자). 이 유저의 스탯 +n% 증가를 적용한 주스탯은 1500일 것이다. 만약 여기서 유저가 올스탯 +3%의 추가옵션을 확보했다면, 스탯 +n% 옵션은 위에서 말했듯 합적용이기 때문에 유저의 주스탯은 1500에서 1530로 +30만큼 상승할 것이다. 그런데 같은 효과를 깡스탯 추옵을 통해 얻기 위해서는 스탯 +50% 증가를 고려할 때 +20의 깡스탯 추옵이 필요할 것이다. 따라서 이 유저의 올탯 효율은 20을 3으로 나눈 약 6.6이다. 물론 현실에서 이러한 경우는

드물고, 일반적인 유저의 스펙을 기준으로 올렛 +1%는 깡스택 추읍 +10과 비슷한 효율을 가진다.

한편 스펙이 오를수록 스택 +n% 옵션을 더욱 확보하기 쉬워지기 때문에, 동일한 깡스택을 확보할 경우 올라가는 주스택은 점점 증가하지만 동일한 올렛퍼를 확보할 경우 올라가는 주스택은 점점 감소한다. 그렇기 때문에 올렛퍼 효율도 스펙이 오를수록 감소하게 된다.

물론 이러한 복잡한 과정을 거칠 필요 없이 ㉠깡스택이나 올렛퍼, 공마가 +1씩만 올라가는 장비 아이템을 착용한 뒤 올라가는 스공의 비율을 계산하여 효율을 계산할 수도 있다. 하지만 메이플스토리의 시스템상 주스택과 총 공격력/마력은 +n% 계산 후 소숫점 아래 값을 버리게 되어있기 때문에 이러한 방법은 계산 과정에서 오차가 발생할 수 있다. 따라서 적어도 올렛 효율에 있어서는 ㉡위와 같은 과정을 거칠 필요가 있다.

\*n은 임의의 자연수

16. 윗글의 내용에 대한 이해와 추론으로 적절하지 않은 것은?

- ① 깡스택은 공마보다 상대적으로 확보하기 쉽군.
- ② 깡스택과 올렛, 공마 추읍은 스공에 직접적으로 관여하는군.
- ③ 일반적인 경우 공마 +1의 스공 증가량은 올렛 +1%의 스공 증가량보다 낮군.
- ④ 같은 추읍을 가진 장비일 경우 어떤 캐릭터가 착용하더라도 올라가는 스공의 양은 같군.
- ⑤ 깡스택을 +1001, 스택 +n% 옵션을 10%만큼 확보했을 때의 주스택은 1101.1가 아닌 1101로 반영되는군.

17. 다음은 윗글의 내용을 유저가 자신의 사례에 적용한 것이다. 이에 대한 설명으로 옳지 않은 것은? (단, 본캐와 부캐 둘 다 주스택이 같고, 마력을 사용하며, 부스택은 제외한다.)

구분	본캐	부캐
올렛 효율	+1%당 깡스택 9	+1%당 깡스택 9.5
공마 효율	+1당 깡스택 3.5	+1당 깡스택 3
현재 가지고 있는 눈장식의 추읍	주스택 +50, 올스택 +4%, 마력 +5	

- ① 본캐와 부캐 모두 일반적인 유저보다 높은 스펙을 갖고 있다.
- ② 본캐는 총 깡스택을 +6300만큼, 스택 n% 증가를 700%만큼 확보했을 수도 있다.
- ③ 현재 가지고 있는 눈장식 추읍은 부캐보다 본캐를 기준으로 할 때 그 급이 더 높다.
- ④ 본캐가 스택 +30% 옵션을 추가로 확보한다면, 본캐의 올렛 효율은 8.5보다 작아질 것이다.
- ⑤ 부캐가 원래 보유하고 있던 공격력 +15% 옵션을 상실한다면, 부캐의 공마 효율은 3보다 커질 것이다.

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

<보 기>

V 업데이트로 추가된 ㉠아케인 심볼은 유저에게 깡스택을 제공하는데, 심볼의 레벨이 1만큼 올라가면 아케인 심볼이 주는 깡스택이 +100만큼 증가한다. 한편 아케인 심볼이 주는 깡스택은 '스택 +n% 증가' 옵션의 효과를 받지 않는다.

- ① ㉠의 레벨을 올려도 올렛 효율의 증감에 영향을 줄 수 없다.
- ② 총 공마의 양은 ㉠의 레벨업으로 인해 증가하는 스공의 양과 관련이 없다.
- ③ 스펙이 올라도 ㉠의 레벨을 올려 얻을 수 있는 깡스택의 양은 변하지 않는다.
- ④ ㉠의 효과를 받고 있는 유저가 확보한 깡스택이 2000, 스택 n% 증가가 100%일 때 주스택은 3000보다 낮다.
- ⑤ ㉠의 레벨을 2만큼 올렸을 때 얻을 수 있는 효과는 깡스택 추읍을 +200만큼 확보했을 때 얻을 수 있는 효과와 같지 않을 수 있다.

19. 글의 저자가 ㉡에 대해 설명하는 내용을 추가한 이유로 가장 적절한 것은?

- ① 위 계산법의 취약점을 분석하고 이를 보완하기 위해
- ② 위 계산법의 단점을 지적하고 이에 대한 대안을 제시하기 위해
- ③ 위 계산법의 불편함을 강조하여 이에 대한 개정을 촉구하기 위해
- ④ 위 계산법의 의의를 대체제가 갖는 단점을 매개로 강조하기 위해
- ⑤ 위 계산법의 존재에도 불구하고 다른 방법이 사용되어야 할 당위성을 주장하기 위해

20. 문맥 상 ㉠~㉣와 바꿔 쓰기에 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠: 장비 추읍에서 선호하는
- ② ㉡: 더욱 용이한 판정을 위해
- ③ ㉢: 평균적으로 획득 가능한 양이 많기 때문에
- ④ ㉣: 보통 주스택이 더 느리므로
- ⑤ ㉤: 실제 자신의 깡스택과 확보한 스택 +n% 옵션을 알아내 직접 값을 구해 볼

[21~24] 다음 글을 읽고 물음에 답하십시오.

[앞부분 줄거리] 그림자 기사단은 월이 에이트를 속이기 위해 만든 단체이다. 월은 단원들에게 '부정한 자'인 에이트가 괴물이 봉인 되어 있는 신전에 가는 것을 막아야 하는 사명을 강조하나 그림자 기사단의 대원인 팽은 에이트를 동경하게 된다. 에이트가 그런 팽과 교류하며 신뢰를 쌓아 가던 중, 팽은 금지 구역인 그림자 신전에 들어가게 된다.

S#37 그림자 신전(빛이 안 들어오고 어둡고, 거미줄이 있을 뿐)  
그림자 신전에 도착한 팽. 에이트와 똑같이 생긴 의문의 소녀가 있다. 의문의 소녀, 거미줄에 묶여져 있고, 팽, 진실을 알게 된다.

팽 : (소녀를 보며, 마음속으로) **괴물**이 아니라... **소녀**잖아...?  
결국 모든 게 거짓말이었던 건가?

월 : (차가운) 팽, 어째서 이곳으로 온 거죠?

그때, 월, 나타난다.

팽 : (놀란) 대장님?! 어떻게 여길... (사이) 말씀해주세요.  
무엇이 진실이죠? 어째서 저희까지 속인 건가요?

월 : 어쩔 수 없죠. 보여드릴게요. 당신이 그토록 바라던 진실을.

월, S#18에서 팽이 본, 천으로 덮어진, 진짜 자신을 보여 주는 거울을 꺼낸다.

월 : (덮여져 있는 천을 치우며) 자, 똑똑히 보세요.

팽, 거울을 들여다보는데, 그림자로 뒤덮여 있는 자신의 모습이, 거울 안에 있다.

팽 : (충격에 빠진) 이게... 나라고?

월 : 그래요. 거울 세계 안에서 만들어진 존재. 당신은 결국 그림자 몬스터에 불과해요. 바깥 세계 같은 건 어차피 당신에게 아무 의미 없죠. 애초에 나갈 수 없으니까.

팽 : 말도... 안 돼...

월 : 제가 분명히 경고했죠. (미소를 지으며) 진실이란 것이 얼마나 무의미한지 말이에요.

화면, **@F.O\*** 되며, 자막. 몇 시간 후. 화면, **@F.I\*** 되면, 에이트, 월의 공격에, 부상을 입은 채로, 신전 계단 난간에 기대고 있고, 월, 그런 에이트를 웃으면서 쳐다본다.

에이트 : (고통스러운) 쿵, 당신은... 전투 능력이 없는 걸로 알고 있었는데...

월 : (웃으며) 누구나 숨겨둔 한 수는 있는 법이죠. (사이) 이제, 제 말에 귀를 기울여주시겠어요?

에이트 : 흥, 어디 말해봐. (웃으며) 어차피 듣기 좋은 개소리 겠지만.

월, 에이트의 말에 입가에 미소가 사라지고, 에이트에게 진실을 말해준다.

월 : 그림자 기사단은 당신을 봉인하기 위해 만들어졌습니다.

**©인서트\***. S#9, 화려한 기술들로 그림자 몬스터들을 사냥하는 에이트의 모습.

월 : 영원한 시간의 굴레, 의미 없이 반복되는 몬스터 퇴치 임무. 그 모든 건 당신을 초월자로 각성시키지 않기 위한 거였어요.

화면, 의문의 소녀로 클로즈업하며,

월 : 그리고, 그림자 신전에 봉인된 괴물은... (그때, 클로즈업 멈추며.) 이 소녀, 바로 당신입니다.

화면, 에이트와 월 화면으로 **@O.L.\***

에이트 : (이해가 안 되는, 동시에 월에게 화가 나는) 뭐? 대체 무슨 헛소리를 하는 거야?!

그때, 멀리서, 팽, 나타난다.

팽 : 에이트..

에이트 : (고통스럽지만, 참고, 팽을 바라보다, 다시 월을 바라 보며) 쿵, 결국 인질인가?

월 : (에이트를 바라보며) 설마요. (팽을 바라보며) 팽, 말씀해 주시겠어요?

팽 : 대장님의 말은... 모두 사실이야.

에이트 : (당황하는, 믿을 수 없는) 팽...?

월 : (중화제를 에이트 앞에 두며) 어서 중화제를 마셔야 해요, 에이트. 곧 일이 벌어질 거예요.

에이트 : (분노하며, 월을 향해 크게 소리치는) 쿵, 당신 말 따위 믿지 않아!! (팽을 바라보며) 팽, 네 입으로 말해줘. 그게 정말이야? 이게 모두 사실이야? 정말로?

팽 : 나는...

그런 팽의 모습 위로, **©플래시백\***. S#37, 화면, F.O 되기 전, 에이트가 신전에 오기 몇 시간 전, 뒷 상황.

월 : (웃으며) 어떻습니까? 당신이 바란 진실은. 당신이 누군지, 당신을 만든 게 누군지, 이제 잘 아시겠죠?

팽 : (충격에 빠진, 혼자 중얼거리는) 그래서... 날... 속였던 거야... (사이) 바깥 세계니... 거울이니 하는 달콤한 말로 속여 가며... 나는 그것도 모르고...

월 : (웃으며) 맞아요. 하지만 너무 절망할 필요는 없어요. 지키는 대로만 하면 드릴 수 있어요. 당신이 바란 그 달빛... 진실을.

다시, 현재로 돌아오면,



**팽** : (에이트를 바라보며, 울음이 나오려 하지만, 양심에 찢리지만, 참고) 사실...이야. 에이트. 넌 그걸 마셔야 해.

**에이트** : ...그래. 믿겠어. (팽을 바라보며, 웃으며) 팽, 네 말이니까. 네 말이니까. 믿을게.

에이트, 중화제를 마시고, 팽, 그 모습을 바라본다. 팽, 진실을 알게 된 것과 동시에 자신의 거짓말에 대한 자책에, 눈물을 머금는다.

**에이트** : 쿵...

**팽** : 에이트?!

**월** : (웃으며) 걱정 말아요. 당신의 친구에게는 아무 일도 일어나지 않으니까. 단지 영원히 당신의 친구로 남을 뿐이에요. (팽의 어깨를 토닥이며) 잘했어요, 팽.

**팽** : (결국 참았던 눈물이, 팽의 불을 타고, 바닥으로 푹 떨어지는) ... (월에게 울었다는 사실을 들키지 않기 위해, 곧바로, 자신의 손으로 눈가를 닦고, 발로, 바닥에 떨어진 눈물을 밟는다.)

**에이트** : 나는... 누구지?

**월** : 네 이름은 나인. 그림자 기사단 공격대 소속이다.

**에이트** : (월의 말을 그대로 따른다) 내 이름은 나인... 그림자 기사단 공격대 소속, 명령에 따른다...

\*F.O : 페이드 아웃. 영상이 점차 어두워지다가 완전히 검은색으로 사라지는 장면 전환 효과.

\*F.I : 페이드 인. 영상이 검정색 상태에서 다음 이미지가 점차 선명하게 나타나는 장면 전환 효과.

\*인서트 : 화면의 특정 동작이나 상황을 강조하기 위해 삽입한 화면.

\*O.L : 오버 랩. 서서히 사라지는 앞의 장면에 겹쳐서 다음 장면이 서서히 나오는 장면 전환 기법.

\*플래시백 : 과거의 회상을 나타내는 장면 혹은 그 기법.

- 메이플스토리 원작, 캐논과함께 각색, 「그림자 연금술사」 -

21. ㉠~㉢ 연출로 얻을 수 있는 효과로 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠를 통해 사건의 종료로부터 일정 시간이 흘렀음을 나타낼 수 있다.
- ② ㉡를 통해 주동 인물과 반동 인물 간에 새로운 사건이 시작됨을 표시할 수 있다.
- ③ ㉢를 통해 과거 사건이 현재 상황과 밀접하게 관련되어 있음을 명확히 할 수 있다.
- ④ ㉣를 통해 전체 상황을 다루고 있었던 시선을 특정 대상으로 자연스럽게 집중시킬 수 있다.
- ⑤ ㉤를 통해 인물이 취한 행동의 전말을 효과적으로 드러낼 수 있다.

22. 윗글의 인물에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

- ① '월'은 '에이트'에게 강제로 중화제를 먹인다.
- ② '에이트'는 '팽'의 말이 거짓이라 믿고 있었다.
- ③ '팽'은 '월'에 의해 만들어진 그림자 몬스터이다.
- ④ '월'은 '에이트'를 설득하기 위해 '팽'을 인질로 잡는다.
- ⑤ '팽'은 '에이트'에게 '나인'이라는 새로운 이름을 부여한다.

23. [괴물]과 [소녀]에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① '괴물'은 진실에 다가가는 걸 막기 위해 만들어진 가상의 존재이고, '소녀'는 순수한 진실 그 자체로 실존하는 존재이다.
- ② '괴물'은 존재 자체로 '그림자 기사단'에게 불안을 안겨주는 존재이고, '소녀'는 불안의 도피처가 되어주는 존재이다.
- ③ '괴물'은 '에이트'를 거짓으로 추락시키는 존재이고, '소녀'는 그러한 '에이트'에게 진실을 일깨워주는 존재이다.
- ④ '괴물'은 거짓 속에 진실을 감추는 존재이고, '소녀'는 거짓으로부터 진실을 수호하는 존재이다.
- ⑤ '괴물'은 '월'의 앞잡이와 같은 존재이고, '소녀'는 그러한 '월'에 적극적으로 저항하는 존재이다.

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

<보 기>

「그림자 연금술사」를 관통하는 주제는 기만과 신뢰이다. 스토리는 '1차적 기만'과, 그러한 기만 체제를 유지하기 위해 구축된 '2차적 기만'이라는 이중적 기만 구조를 중심으로 한다. 주인공인 팽은 이 두 가지 기만 사이에 끼어있는 존재로, 누군가를 속이는 동시에 누군가에게 속는 역설적인 인물이다. 이러한 팽과 이야기의 주연인 에이트, 월 사이에 오가는 신뢰와 기만을 중심으로 플롯은 흘러간다.

- ① '월'은 '그림자 기사단'을 통해 '에이트'를 속인다는 1차적 기만을 유지하기 위해 '사명'을 통해 '그림자 기사단'을 속인다는 2차적 기만을 구축하였군.
- ② '팽'은 1차적 기만의 주체이면서도 2차적 기만의 대상인 '그림자 기사단' 소속이라는 점에서 1차적 기만과 2차적 기만 사이에 끼어있는 존재라 할 수 있군.
- ③ '팽'은 자신의 '그림자 몬스터'라는 존재 자체를 '월'에 의해 속고 있으면서도 자신이 바라는 '그 달빛'을 위해 다시 '에이트'를 속이는 역설적인 인물이군.
- ④ '팽'은 '바깥 세계'와 '거울'이라는 말을 통해 '월'에 대한 신뢰를 갖게 되었지만, '월'은 그 신뢰를 '팽'의 정체에 대한 폭로를 통해 기만으로 돌려주고 있군.
- ⑤ '팽'은 에이트에게 '동경'이라는 신뢰를 보내고 있지만, '에이트'는 '중화제'를 먹고 '나인'으로 변하면서 '팽'에게 망각이라는 기만을 안기고 있군.

[25~29] 다음 글을 읽고 물음에 답하십시오.

메이플스토리에서 자리란 한 사냥터에 대해 유저에게 인정된 소유권, 혹은 그러한 소유권이 있는 사냥터를 의미한다. 자리의 성립은 전적으로 해당 사냥터에 대한 유저의 존재 여부에 달려 있다. 즉, 아무도 없는 사냥터에 유저가 진입할 경우 즉시 유저의 자리가 성립되고, 자리가 성립된 사냥터에 [A] 유저가 이탈할 경우 유저의 자리는 다시 자리가 없는 사냥터가 된다. 여기서 ‘이탈’은 해당 사냥터에서 다른 사냥터로 이동하는 것은 물론, 불꽃늑대·폴로와 프리토 등의 다른 콘텐츠로 인해 유저가 잠시 맵에서 사라지는 것도 포함한다. 만약 어떤 유저가 이러한 자리를 무시하는 ‘스틸’ 행위를 할 경우, 해당 유저는 사회적인 제재를 받게 된다.

이러한 자리 문화는 공인된 제도가 아니라 유저들 사이에서 마련된 암묵적 합의로, 운영진은 원칙적으로 이러한 자리 문화를 인정하지 않고 있다. 그렇다면 자리 문화는 왜 등장하게 되었을까?

자리는 메이플의 출시 직후부터 존재했지만 ㉠과거의 자리는 ㉡현재의 자리와는 사뭇 달랐다. 메이플의 사냥터는 좁은 맵에 많은 몹이 있는 ‘인기 사냥터’와 넓은 맵에 비교적 적은 몹이 있는 ‘비인기 사냥터’로 분류되게 되었다. 물론 인기 사냥터에서 더 많은 시간 대비 경험치를 획득할 수 있었기 때문에 유저들은 자연스럽게 인기 사냥터로 집중되었다. 그러나 이로 인해 한 사냥터에서 복수의 유저가 사냥하는 경우가 발생했고, 이는 경험치는 물론 메소와 아이템의 분할, 즉 유저의 손해로 이어졌다. 이에 유저들, 특히 게임 내에서 큰 권력을 행사하던 유저들은 자신의 배타적인 경험치 수급을 확보하기 위해 ‘자리’를 합의하게 되었다. 시간이 흐르고 유저의 평균 스펙과 기동성이 증가하여 넓은 맵에서도 모든 몹을 잡을 수 있게 되자 본래 인기 사냥터에만 적용되던 자리 문화는 사냥터 전체로 확산되었다.

하지만 이러한 자리 문화는 여러 가지 병폐를 낳았다. 첫째는 자리 소유의 기준에 대한 문제이다. 자리의 소유권은 앞서 언급했듯 사냥 여부가 아니라 캐릭터가 사냥터에 존재함으로써 발생하기 때문에, 아무도 사냥하지 않고 있는 사냥터에 캐릭터를 가만히 세워두고 자리를 주장하는 경우가 발생한다. 이는 자리의 순환이 소수에 의해 통제되는 결과를 낳는다.

둘째는 자리의 매매에 대한 문제이다. 자리는 ‘공유자원’으로, 한 유저가 사용하면 다른 유저가 사용하지 못하는 [경합성]을 갖지만 비어있는 자리를 유저가 메소 부족 등의 이유로 사용하지 못하게 되는 [배제성]을 갖지는 않는다. 자리의 매매는 이러한 공유자원의 필연적인 문제로, 공급에 비해 수요가 폭발적일 경우 공유자원의 유료 매매가 발생하게 되는 것이다. 이는 유저가 특정 공유자원에 대해 임의로 배제성을 부여한 것으로, 이것이 확산될 경우 사냥터에서도 유저 간의 격차가 발생할 수 있다.

운영진은 자리 문화를 원칙적으로 부정하지만 운영에서도 무시할 수는 없기 때문에, 가만히 있는 캐릭터를 확정적으로 죽일 수 있는 플라잉 몬스터를 추가하거나 채널을 증설하고 새로운 맵을 출시하여 사냥터의 공급을 늘리는 등의 대책을 마련하였다. 이 과정에서 ㉢자리 문화는 소수의 기득권을 보호하기 위한 문화에서 전체 유저들의 일반적 이익을 보장하기 위한 문화로 변화했다.

25. ㉠, ㉡에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠보다 ㉡에 한 명의 유저가 장악할 수 있는 맵의 넓이가 더 좁았겠군.
- ② ㉠보다 ㉡에 비인기 사냥터에서 자리 분쟁이 발생하는 경우가 더 적었겠군.
- ③ ㉠보다 ㉡에 자리 문화가 권력을 가진 유저의 이익을 대표하는 성격이 더 컸겠군.
- ④ ㉠보다 ㉡에 한 유저가 사냥하고 있는 비인기 사냥터에서 다른 유저가 사냥을 해도 용인받는 경우가 많았겠군.
- ⑤ ㉠과 ㉡ 둘 다 권력을 가진 유저가 인기 사냥터의 자리를 통제하는 경우가 발생했겠군.

26. [A]의 내용을 실생활에 적용한 것으로 적절한 것은?

- ① 사냥터에서 코인 상인이 존재하는 맵에 갔다 온 뒤 사냥터에 다른 유저가 있었다면 자리를 주장할 수 있다.
- ② 불꽃늑대를 이용한 뒤 다시 돌아왔을 때 그 사냥터에 다른 유저가 없었더라도 그 사냥터의 자리를 주장할 수 없다.
- ③ 사냥터를 잠시 비울 때 지인에게 그 사냥터에 잠시 있게 하면 돌아왔을 때 지인이 나가더라도 자리를 주장할 수 없다.
- ④ 특정 사냥터에서 자리를 기다리고 있다면, 사냥하고 있는 유저가 다른 맵으로 간 뒤에도 그 사냥터의 자리를 주장할 수 있다.
- ⑤ 사냥을 하고 있던 유저가 몬스터에게 죽어서 마을로 돌아갔을 때 그 사냥터에서 사냥을 하면 스틸 행위로 사회적 제재를 받는다.

27. [경합성]과 [배제성]을 기준으로 할 때, ‘자리의 매매’와 유사한 사례로 가장 적절한 것은?

- ① 10개 밖에 없는 공용 파라솔 의자에 앉은 뒤 그 자리를 관광객에게 판매하는 행위
- ② 누구나 시청할 수 있었던 인터넷 방송에 최대 시청자 수의 제한을 설정하는 행위
- ③ 누구나 물을 길어 갈 수 있었던 강을 장악하고 물을 길어갈 때마다 이용료를 요구하는 행위
- ④ 한정된 대리석을 채취하여 그 대리석으로 조각 작품을 만든 뒤 그 작품을 경매에 올리는 행위
- ⑤ 교통 체증으로 인해 유료 톨게이트를 통과하지 못하는 경우가 생기자 톨게이트의 요금을 인상하는 행위

28. 맥락상 ㉠의 이유로 적절한 것만을 <보기>에서 고른 것은?

<보 기>

ㄱ. 자리의 소유권은 사냥 여부가 아닌 존재 여부로 결정된다.  
 ㄴ. 자리 문화는 권력을 가진 유저들뿐만 아니라 모든 유저에게 적용되는 관습이다.  
 ㄷ. 운영진의 조치는 소수 유저들끼리 인기 사냥터의 자리를 장악하는 상황을 방지한다.  
 ㄹ. 한 사냥터에서 한 유저만 사냥하는 문화는 경험치, 메소, 아이템의 분할을 통한 유저의 손해를 막는다.

- ① ㄱ, ㄴ                                    ② ㄱ, ㄷ, ㄹ
- ③ ㄴ, ㄷ                                    ④ ㄷ, ㄹ
- ⑤ ㄴ, ㄷ, ㄹ

29. 윗글을 참고할 때, <보기>에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

<보 기>

○ 190~210레벨대 사냥터인 기계무덤의 일부 맵에서는 체력 비례 데미지를 주는 낙하물이 떨어진다. 방어력과 체력이 높은 캐릭터라도 낙하물에 일정 횟수 이상 피격당할 시 사망하게 되기 때문에 맵에서 유저는 움직이면서 낙하물을 피해야 한다.  
 ○ 운영진은 최근에 저레벨 유저들이 집중되는 4개의 테마 던전에 한해 ‘개인화’ 패치를 진행하였다. 개인화가 진행된 맵에서는 맵에 존재하는 캐릭터마다 그 캐릭터에게만 보이고 죽일 수 있는 몬스터가 생성된다.

- ① 낙하물은 플라잉 몬스터처럼 사냥터에 가만히 서 있는 유저를 확정적으로 죽게 만든다.
- ② 낙하물은 자리의 순환이 소수에 의해 통제되는 것을 방지하기 위해 마련된 대책이다.
- ③ 개인화 패치는 자리가 갖는 특성에서 경합성을 삭제하는 조치이다.
- ④ 개인화는 채널 증설처럼 사냥터의 공급을 늘릴 수 있지만, 스틸을 방지할 수는 없다.
- ⑤ 낙하물과 개인화 모두 유저 사이에서 발생한 암묵적인 규칙을 운영진이 게임 운영에 반영한 것이다.

[30~33] 다음 글을 읽고 물음에 답하십시오.

“겨우 이렇게 당신이랑 얘기할 수 있게 되었네요. 이상하게 영 기회가 없더라고요.”

사냥꾼들의 수가 줄었지만 그만큼 은밀해졌기에 그렇다는 것을 알고 있다. 하루에 한둘 발견된다는 그들이 날이 갈수록 수법이 교묘해지는 것도, 그에 전혀 아랑곳하지 않고 찾아내 쫓아내는 것도 말이다.

“검호, 당신은 ㉠ 왜 페어리들을 돕나요?”

왜 하필 페어리인가? 님프나 실프, 엘프도 아니고 인간이 아닌 다른 종족이라면 하플링이나 마족도 있는데.

“그래야 하니까.”

대답은, 꽤 의외였다. 페어리가 인간보다 믿을만하기 때문이라던지, 그들이 불쌍하게도 사냥당하고 팔려나가기 때문이라는 이유를 예상했는데. 나는 단어를 신중히 선택하며 물었다.

“당신에게 정의나 신념... 같은 게 있나요? 그러니까 약자를 보호해야 한다던가 악을 물리쳐야 한다는 그런 것 말입니다.”

그렇다면 그가 요정들을 구하는 행위를 납득할 수 있었다. 허나 돌아온 대답은 내 예상을 크게 빗나갔다.

“나한테 그런 건 없다.”

㉡ 반사적으로 눈이 크게 떠졌다.

누구에게도 부탁받지 않고 자발적으로 요정을 구하기 위해 고군분투하고 있으면서도 신념도 정의도 없다고? 다른 건 몰라도 약자를 보호하겠다는 목적마저 없다는 게 가장 큰 충격이었다. 그럼 그는 왜 사냥꾼들을 내쫓고 있는 거지? 마주 보고 있던 속을 알 수 없는 붉은 눈이 아래로 향했다. 아래에 뭐가... 아뜨뜨!

“아아, 죄송합니다. 좀 놀라세요.”

그가 건네준 수건으로 젖은 바닥과 옷을 닦으며 지팡이를 휘둘러 얼음을 만들었다. 본의 아니게 추태를 보였다. 그런데 저러는 게 과연 가능한 걸까? 사실 거짓말이 아닐까? 허나 그가 거짓말을 할 만한 인물이 아니라란 것을 아니, 거짓말이 필요한 인물이 아닌 것을 알고 있다.

“검호, 하나만 더 대답해주실 수 있습니까? 저는 궁극의 빛을 손에 넣어 세상을 올바르게, 완전하게 만드려고 합니다. 당신은 이것에 대해 어떻게 생각합니까?”

마지막 질문이다. 페어리 퀸 그리고 다른 페어리와는 달리 그만은 내 목적을 들으면 늘 표정이 좋지 않았다. 그 이유가 궁금하다.

그는 나를 물끄러미 보며 답했다.

“사람 나름이지.”

처음 그 말을 뇌에 받아들이는 데 시간이 걸렸다. 그리고 그것을 이해한 순간 ㉢ 충격이 강제로 두개골을 열어제끼고 뇌를 강타했다.

궁극의 빛. 내가 벽을 넘어 도달하고 싶은 미지의 영역. 혼탁한 이 세상을 신의 도시로 만들어 줄 근원적이고 무한한 그 지혜를 얻기 위해 지금까지 달려왔다. 하지만... 하지만 그 지혜가 아무리 굉장하다 해도, 이 혼탁한 세상을 구제할 수 있다 해도, 그것을 사용할 내가 그것을 반드시 옳게, 바르게 사용할 수 있을까.

나는 그것을 장담할 수 있는가?

“...그렇, 쟤죠.”

절대 장담할 수 없는 내가 여기 있었다. 그와 뭔가 말을 주고 받았던 것 같은데 기억이 나질 않는다. 이윽고 ㉣ 초라하게 고개를 숙인 나를 뒤로하고 나가려는 그를 황급히 붙잡았다. 나는 왜 이런 행동을 했나 스스로 의아해하며 무슨 용건이 또 남았냐는 듯 나를 보는 그에게 선반 한쪽에 놓여있던 병을 집어 그에게 주었다.

“검호, 이거 들고 가주시겠습니까? 더 이상 제게 필요 없는 것이거든요.”

빛을 쫓는 마법이 걸린 광물들이 든 유리병. 그는 그것을 받고는 망설임 없이 몸을 돌리며 나갔고, 직후 나는 의자에 몸을 반쯤 누웠다.

“얻는 것도 사용하는 것도 사람...”

나는 연구의 방향을 바꿔야 했다.

〔중략 부분 줄거리〕 몇 년 뒤 하얀 마법사는 검은 마법사로 타락한다. 검호는 여기저기를 떠돌다가 자신이 메이플 월드에 온 것이 오버시어에 의한 것임을 알게 되고 오버시어의 봉인을 풀어 원래 세계로 돌아가기 위해 노력한다. 그 과정에서 검호는 ‘영웅’들을 만나고 이들과 함께 검은 마법사에게 맞선다.

나는 데몬을 근처에 내려놓고 검은 마법사가 연이어 날리는 마법들을 베어냈다. 계단이 아니라 제대로 된 땅을 밟는 거라 아까보다 공격이 편한 것도 있지만, 묘하게 검은 마법사의 공세가 약해진 것 같은 기분이 들었다.

“그대는 무엇 때문에 나를 막는 거지. 저것들처럼 내가 사라지면 세상에 평화가 올 거라는 허무맹랑한 생각을 하는 건가.”

보라색 뇌전에 프리드가 갈겼던 번개가 떠올라 한가득 인상을 쓸 때, 검은 마법사가 뜬금없이 날린 질문에 ㉔빠끗할 뻔했다.

“...그럴 리가 없잖아.”

검은 마법사가 없었던 때에도 메이플 월드는 상당히 막장이었던 걸로 기억하는데, 귀족들의 부정부패부터 요정족들의 상품화, 혼혈 종족 차별, 사람들의 눈길이 닿지 않는 소국의 가난까지.

“그렇다면 그대는 ㉕왜 싸우는 거지.”

생각해본 적 없는 문제다. 정확히는, 생각할 필요가 없는 문제였다. 돌아가기 위해선 그 녀를 봉인에서 풀어야 하고, 그 녀의 봉인을 풀려면 초월자들의 힘이 필요하다. 그리고 검은 마법사는 초월자다.

하지만 나는 정말 이 이유만으로 싸우고 있는 건가?

팔에 차고 있는 팔찌는 어느새 빨아들인 검은 마법사의 힘으로 끈적한 적보라색이 되어있었다.

“별다른 이유는... 없다.”

검을 들고, 놈에게 겨누었다.

“나는 니 행동이 옳지 않다고 생각한다. 그래서 막았고, 막는 걸로는 널 멈출 수 없으니까 쓰러뜨리기 위해 싸운다. 그뿐이다.”

뒤에 있는 영웅들이 듣고 동화나 전설 속의 용사처럼 ‘정의의 위해서’ 같은 게 아니라 실망했을지도 모르겠다. 그런데 솔직한 난 정의라는 게 뭔지 모른다고. 단지 내가 생각하기에 저놈이 하는 행동은 옳지 않고, 놈의 손에서 한 명이라도 더 많은 사람을 구해야 하니까 내가 할 수 있는 것들을 하는 거다.

싸우는 건 둘째치고 사람을 구하는 데 하나하나 이유를 붙여야 할 필요는 없잖아. 생각하기 전에 이미 몸이 움직이고 있다고.

“그것이 그대의 선택인가? 명칭하기 짝이 없군.”

“명칭하다 해도 할 말은 없지만 적어도 난 후회하지 않아.”

“실로 어리석은 자로다.”

㉔가소롭다는 듯이 하는 말이 탄식처럼 들린 건 기분 탓이겠지.

- 무차린다, 『검호입니DA』 -

30. 윗글의 서술상 특징으로 가장 적절한 것은?

- ① 외양 묘사를 통해 인물의 특징을 제시하고 있다.
- ② 인물의 회상을 통해 서정적인 분위기를 자아내고 있다.
- ③ 상징적 소재를 통해 주제를 암시적으로 드러내고 있다.
- ④ 요약적 서술을 통해 이야기를 빠르게 진행시키고 있다.
- ⑤ 서술자의 전환을 통해 인물의 관계를 입체적으로 표현하고 있다.

31. ㉔~㉕에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① ㉔: 상대의 반응에 대한 서술자의 놀람을 표현한 서술이다.
- ② ㉔: 상대의 대답에 대한 서술자의 깨달음을 표현한 서술이다.
- ③ ㉕: 상대의 태도에 대한 서술자의 좌절을 표현한 서술이다.
- ④ ㉕: 상대의 질문에 대한 서술자의 동요를 표현한 서술이다.
- ⑤ ㉕: 상대의 조롱에 대한 서술자의 분노를 표현한 서술이다.

32. ㉔과 ㉕에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① ㉔에 대한 답변을 통해 ‘하얀 마법사’의 의문은 충족된다.
- ② ㉔에 대한 답변으로 ‘하얀 마법사’는 ‘페어리’에 대한 동정심 등을 예측한다.
- ③ ‘검호’는 ㉕에 대한 자신의 답변이 ‘뒤에 있는 영웅들’의 정의와는 거리가 있다고 판단한다.
- ④ ㉕을 통해 ‘검호’는 자신이 사적인 이유만으로 ‘검은 마법사’에게 대적하고 있지 않음을 자각한다.
- ⑤ ㉔과 ㉕에 대한 답변에서 ‘검호’는 두 번 다 특별한 ‘정의’나 ‘신념’ 같은 것을 상정하지 않는다.

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

<보 기>

- 패러디 소설에서 작가는 원작의 구성 요소를 상당 부분 차용함과 동시에 자신만의 구성 요소를 이에 가미한다. 여기서 작가만의 구성 요소가 원작에 개입될 때는 원작에는 없던 아예 새로운 구성 요소가 추가되기도 하지만, 원작의 구성 요소를 작가의 입맛대로 일부 변용하기도 한다.
- 메이플스토리 원작에서 하얀 마법사는 세상을 구하기 위해 빛의 마법을 연구하다 ‘궁극의 빛은 궁극의 어둠 속에서만 찾을 수 있다’는 말을 남기고 잠적한다. 하얀 마법사는 엘린 숲에 있는 페어리들의 마을에서 지내다가 떠난 뒤 어둠 연구에 진력하나, 결국 한계에 다다르고 검은 마법사로 타락한다. 이러한 원작의 플롯은 『검호입니DA』에서도 차용되나, 원작의 스토리를 알고 있는 ‘검호’라는 인물에 의해 뒤틀리게 된다.

- ① 원작에서 ‘하얀 마법사’가 ‘페어리’의 마을에서 지내는 사건은, 윗글에서도 그대로 차용되었군.
- ② 세상을 구하려고 하는 ‘하얀 마법사’의 인물상은, 윗글에서 ‘하얀 마법사’가 ‘혼탁한 세상을 구제’하려 한다는 점으로 그대로 차용되었군.
- ③ 원작에서 ‘하얀 마법사’가 ‘빛’에서 어둠으로 ‘연구의 방향’을 바꾸게 되는 사건은, 윗글에서 ‘하얀 마법사’가 ‘검호’에게 ‘빛을 쫓는 마법이 걸린 광물들이 든 유리병’을 넘기는 것으로 변용되었군.
- ④ ‘하얀 마법사’의 질문에 대해 ‘검호’가 ‘사람 나뭇가지’라고 답한 이유는, ‘하얀 마법사’가 결국 ‘검은 마법사’로 타락하게 되는 원작의 사건을 알고 있기 때문이겠군.
- ⑤ 원작에서 ‘하얀 마법사’가 ‘검은 마법사’로 타락하게 되는 사건은, 이를 알고 있는 ‘검호’에 의해 결과가 뒤바뀌게 되는군.

[34~36] 다음 글을 읽고 물음에 답하십시오.

나이트워커가 ㉠새롭게 돌아왔는데 羅二頭漁居 開編  
 나이두어거 개편

그의 몸에서 강력한 힘의 기운이 太水投西保 等長 易大給 世  
 느껴진다 태수투서보 등장 역대급 세

강력한 그의 기술과 능력은 봉인 水佶 褐質 宗祿 堂海 [A]  
 당하였다 수길 갈질 종나 당해

그런데도 나이트워커의 힘은 하늘 軍大 介五配累 社基介利益  
 높은 줄 모르게 올라갔으니 군대 개오배루 사기개리익

많은 신입 기사단원이 나이트워커의 老道祿度 羅二頭漁居 六性  
 길을 걷기 시작하였다 노도나도 나이두어거 육성

그의 기술은 멋있었고 無調建 母市西也大 [B]  
 무조건 모시서야대

멋있기만 했다 美稱 社居理 種羅 耄保  
 미칭 사거리 종나 잘보

㉡조율자의 손길은 西寧二 多二羅脈 朝亞海  
 서녕이 다이나맥 조아해

그의 힘을 제어하기 시작했고 屈多任 宗拿 傑漁  
 굴다임 종나 걸어

기사단을 포기하는 이들이 점점 羅二頭漁居 多 竹嫩多 二累馬 [C]  
 늘어만 갔다 나이두어거 다 죽는다 이누마

다 빼앗긴 그는 아무것도 할 수가 保水巾世不 魚大間羅 社浪道 母太  
 없었다 보수전세부 어대간나 사냥도 모태

㉢새로운 바람이 불어오는 시점에 五車奎稷 登長  
 오차전직 등장

우두머리를 상대하는 더 강력한 調大多 社浪基 業多 [D]  
 힘을 가지게 되었다 조대다 사냥기 업다

하지만 나이트워커의 힘은 原基 羅魯萬 調亞海  
 무용지물이 되었고 원기 나로만 조아해

나이트워커는 설 자리를 잃었다 社浪萬 自九 時教 [E]  
 사냥만 자구 시교

새로운 대륙의 몬스터들은 강력 亞開人理保 文水他 草社二語人  
 했고 아개인리보 문수타 초사이어인

다중 그림자 분신술을 익혔다 淬發 羅二頭漁居 水吉 道 分新  
 쉬발 나이두어거 수길 도 분신

하지만 나이트워커는 걱정이 많아 羅二頭漁居 多水基 店 調 原基  
 막막하기만 하다 나이두어거 다수기 점 조 원기  
 - 일중, 「나워던」 -

34. 윗글에 대한 설명으로 적절한 것은?

- ① 설의적 표현으로 냉소적 태도를 드러내고 있다.
- ② 자연물을 활용하여 화자의 심정을 표현하고 있다.
- ③ 음성 상징어를 반복하여 대상의 생동감을 높이고 있다.
- ④ 시적 대상이 처한 상황을 관조적 어조로 서술하고 있다.
- ⑤ 감각적 심상을 사용하여 화자의 애상감을 보여 주고 있다.

35. ㉠~㉣을 중심으로 윗글을 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠을 통해 강해진 ‘나이두어거’는 ‘갈질’로 인해 ‘개오배루’의 영광을 상실한다.
- ② ㉡의 주체인 ‘서녕’은 ‘다이나맥’을 이유로 ‘나이두어거’에게 ‘굴다임’이라는 제한을 부여한다.
- ③ ㉢의 주체인 ‘원기’는 ‘나로’에 대한 편애로 인해 ‘다수기’가 없는 ‘나이두어거’의 상태를 방치한다.
- ④ ㉣에서 ‘나이두어거’에게 주어진 ‘분신’은 ‘아개인리보’에서 ‘사냥기’가 필요한 현실에 적절하게 대응하지 못한다.
- ⑤ ‘나이두어거’에게 ㉡은 ‘보수전세부’와 ‘사냥’ 모두 갖지 못하는 상황의, ㉢은 ‘문수타’를 잡지 못하는 상황의 원인이 된다.

36. <보기>를 바탕으로 [A]~[E]를 감상한 내용으로 적절하지 않은 것은?

—<보 기>—

한시의 형식을 표방하고 있는 「나워던」은, 실제로는 작가가 하고자 하는 말을 한시의 독음(讀音) 부분과 해석 부분으로 분리하여 표현하는 형식의 작품이다. 이러한 작품에서 일반적으로 해석 부분의 화자는 작가의 ‘이성적 자아’로 상대적으로 차분하고 설명적인 어조를 사용하나, 독음 부분의 화자는 작가의 ‘감정적 자아’로 감정적이고 하소연하는 듯한 어조를 사용한다. 작가는 이러한 대비되는 두 자아의 태도를 통해 한쪽에서 생략된 정보를 다른 쪽에서 보충할 수 있고, 또 풍자와 해학의 효과를 획득할 수 있다. 한편 두 자아의 태도는 때때로 서로 일치하지 않을 때도 있으나, 이러한 서술은 작가가 표현하고자 하는 바를 강조하기 위한 일종의 방어적 기법인 경우가 많다.

- ① [A]에서 독음 부분의 화자가 비속어를 사용하는 모습은 해석 부분의 화자와 대비되어 해학적인 모습을 자아내는데.
- ② [B]에서 해석 부분의 화자가 생략한, ‘사거리’가 짧다는 정보는 독음 부분의 화자를 통해 보충되는군.
- ③ [C]에서 나이트워커의 유저 수가 줄고 있는 상황을 해석 부분의 화자는 차분하게 설명하고 있는 것과는 달리, 독음 부분의 화자는 ‘다 죽는다’는 표현을 통해 감정적으로 표현하고 있군.

- ④ [D]에서 ‘우두머리를 상대하는 더 강력한 힘을 가지게’ 된 이점을 강조하는 해석 부분의 화자의 태도는 ‘사냥기’가 없는 문제점을 강조하는 독음 부분의 화자의 태도와 일치하지 않는다.
- ⑤ [E]에서 해석 부분의 화자가 독음 부분의 화자와 달리 ‘설 자리를 잃’은 상황을 강조하는 것은 ‘사냥만 자구’ 하는 상황에 안도함을 강조하기 위한 방어적 기법이므로.

[37~41] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

과거 메이플스토리에서는 2,147,483,647라는 수를 자주 볼 수 있었다. 이는 과거 메소 소지량의 최댓값, 즉 풀메소였고, 이를 단순화한 21억은 보스 몬스터 ‘타락한 시그너스’의 최대 HP였다. 이는 2,147,483,647이 시스템상 표현할 수 있는 최댓값이었기 때문이다. 그런데 왜 최댓값은 10억, 100억처럼 10의 배수로 떨어지는 다른 숫자가 아니라 하필 2,147,483,647이었을까?

이 의문을 해결하기 위해선 먼저 컴퓨터가 정숫값을 표현하는 방법을 알아야 한다. 정보를 컴퓨터가 운용할 수 있는 형태로 기호화, 숫자화한 것을 ‘데이터’라고 하고, 이러한 특정 데이터를 저장하는 메모리 공간을 ‘변수’라고 한다. 메소 소지량이나 몬스터 HP 같은 정수도 ‘정수형 변수’로서 데이터로 전환되어야 하는데, 이때 데이터로 전환할 수 있는 정수의 최댓값은 컴퓨터가 처리하는 데이터의 최소 단위인 ‘비트’에 따라 결정된다.

컴퓨터는 ‘전기가 통한다’라는 정보(1)와 ‘전기가 통하지 않는다’는 정보(0)만을 판별할 수 있기 때문에 하나의 비트, 즉 1비트는 최대 2가지 정보의 경우의 수를 표현할 수 있다. 똑같이 2비트는 2의 제곱인 4가지, 4비트는 2의 4제곱인 16가지의 정보를 표현할 수 있는데, 메이플스토리가 사용하는 C 언어의 기본적인 정수형 변수인 ‘int’는 32비트를 채택하고 있기 때문에 최대 2의 32제곱인 4,294,967,296가지의 정보를 표현할 수 있다. 그러나 알다시피 이 수는 우리가 알고 있는 이전 메이플스토리의 풀메소 값인 2,147,483,647보다 약 2배 더 크다. ‘int’가 표현할 수 있는 정보는 총 4,294,967,296가지인데, 왜 풀메소는 2,147,483,647인 것일까? 그것은 정수형 변수는 양수는 물론, 0과 음수도 표현해야 하기 때문이다. C언어의 ‘int’에서 음수는 4,294,967,296를 절반으로 나눈 2,147,483,648개이고 0 한 개, 그리고 나머지 양수는 2,147,483,647개이므로, 표현할 수 있는 양수의 최댓값은 2,147,483,647이다.

이로써 ‘왜 과거 메이플의 풀메소는 2,147,483,647이었는가?’라는 의문은 해소되었다. 그렇다면 32비트 정수형 변수에 최댓값을 넘는 정수를 기입하면 무슨 일이 벌어질까? 이는 해당 정수형 변수가 음수를 표현하는 방법에 따라 달라진다. 컴퓨터는 기본적으로 정수를 2진법으로 전환하여 받아들인다. 2진법은 1과 0으로만 수를 표현하는 방법으로, 1에 1을 더하면 자릿수가 올라가 10이 되고 10에 1을 더하면 11, 11에 다시 1을 더하면 또다시 자릿수가 올라가 100이 되는 식이다. 32비트는 즉 이러한 자릿수가 최대 32까지 존재하는 것으로도 이해할 수 있다. 이러한 2진법 체계에서 컴퓨터가 음수를 인식할 수 있게 만드는 방법으로는 ㉠‘부호 비트’를 이용하는 방법과 ㉡원래 수의 ‘보수’로 음수를 표현하는 방법이 있다.

부호 비트는 나열 되어있는 비트들 중 가장 왼쪽의 비트가 정수의 부호를 표현하도록 하는 것이다. 보통 부호 비트가 0이면 +를, 1이면 -를 의미한다. 알기 쉽게 4비트로 표현하자면, 만약 -7을 데이터화하고 싶다면, 7을 2진법으로 환산한 111 앞에 -를 표현하는 비트인 1을 덧붙여 1111로 만들면 된다. 이에 따라 +3은 0011이, -4는 1100이, +2는 0010이 될 것이다. 그러나 부호 비트를 사용하는 경우 0을 표현하는 데이터가 +0과 -0으로 2개(4비트의 경우에는 0000과 1000)가 생기게 된다는 문제가 있다.

그래서 고안된 방법이 ‘보수’를 이용한 방법이다. 보수는 보통 ‘n에 대한 m의 보수’라고 표현하는데, 이는 n을 더해서 m이 되는 수를 의미한다. ‘보수’를 이용하는 방법에서는 “어떠한 양수에 대한, ‘정수형 변수가 표현할 수 있는 가장 큰 데이터에 1을 더한 수’의 보수”를 그 양수에 -1을 곱한 수로 설정한다. 역시 4비트의 경우로 보면, 7을 표현하는 데이터가 0111이므로 -7을 표현하는 데이터는, 0111을 더하면 ‘4비트 변수가 표현할 수 있는 가장 큰 데이터’인 1111에서 1을 더한 값인 ‘1000’이 되는 수인 1001이 되는 것이다. 더 쉽게 정수의 부호를 바꾸려면 데이터의 모든 비트를 반전시킨 뒤 1을 더하면 된다. 7, 즉 0111의 부호를 바꿔 -7을 표현하면 0111의 비트를 모두 반전시킨 1000에서 1을 더한 값인 1001이 되는 것이다. 보수로 음수를 표현하는 방법에서는 4비트에서 1000을 전환시키면 다시 1000이 되듯 겹치는 경우가 발생하기 때문에 음수를 하나 더 표현할 수 있다. 4비트에서는 -7 다음 음수인 -8을 표현하는 데 쓰인다. C언어의 int는 보수로 음수를 표현하는 방법을 채택하고 있기 때문에 표현할 수 있는 음수의 개수는 2,147,483,648개, 양수의 개수는 2,147,483,647이다. 과거 메이플의 풀메소가 2,147,483,648이 아니라 2,147,483,647인 이유이다.

이러한 ‘부호 비트로 음수를 표현하는 방식’과 ‘보수로 음수를 표현하는 방식’ 모두 표현할 수 있는 최대 양수의 가장 왼쪽 비트값은 0이기 때문에, 최대 양수 데이터보다 1 큰 값을 기입할 시 그다음 양수가 아닌 전혀 다른 숫자를 표현하는 데이터가 되는 오버플로우 현상이 발생한다. 4비트의 경우로 보면 4비트가 표현할 수 있는 최대 양수인 7, 즉 0111에서 8을 표현하기 위해 1을 더하면 데이터가 1000이 되는데, 부호 비트로 음수를 표현하는 방식에서 이는 0이 되고 보수로 음수를 표현하는 방식에서는 -8이 된다.

초기 메이플스토리 운영진은 이러한 int값의 한계를 극복하기 위해 여러 가지 ㉢대책을 마련했다. 그러나 이러한 2,147,483,647의 최댓값은 결국 역사의 뒤안길로 사라지게 된다. 시간이 흐르며 메이플스토리 유저의 평균 보유 메소량이 증가하면서 풀메소의 증가에 대한 요구가 증가하게 되었고, 이를 감안한 운영진이 정수형 변수를 32비트인 int에서 64비트인 ‘long long’으로 변화시켰기 때문이다. 그 결과로 현재 우리는 150,000,000,000의 맥렘과 99,999,999,999의 풀메소, 최대 150,000,000,000,000의 보스 몬스터 HP를 누리고 있다.

37. 밑글에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

- ① 정수형 변수에 대한 메이플스토리 운영진들이 가진 인식의 변화를 탐색하고 있다.
- ② 정수형 변수의 특징과 그 특징이 메이플스토리 운영에 어떤 영향을 주었는지를 설명하고 있다.
- ③ 정수형 변수의 현황을 설명하고 이에 기초하여 향후 정수형 변수의 발전 전망을 제시하고 있다.
- ④ 정수형 변수의 형태에 기초하여 여러 정수형 변수에 대한 글쓴이의 평가를 중심으로 제시하고 있다.
- ⑤ 정수형 변수의 활용에 관련한 메이플스토리 기술력의 발전을 시간의 흐름을 기준으로 하여 다각적으로 분석하고 있다.

38. 밑글의 내용에 따른 추론으로 가장 적절한 것은?

- ① long long은 2의 64제곱 가지의 정보를 표현할 수 있을 것이다.
- ② C언어의 변수 int는 양수를 음수보다 많이 표현할 수 있을 것이다.
- ③ C언어의 변수 long long에서는 오버플로우 현상이 일어나지 않을 것이다.
- ④ 컴퓨터는 변수를 통해 0과 1 말고도 다른 정보를 판별할 수 있게 될 것이다.
- ⑤ 비트가 하나 증가하면 정수형 변수가 표현할 수 있는 정수의 개수도 하나 증가할 것이다.

40. ㉠, ㉡에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠과 ㉡를 이용해 4를 표현했을 때 두 데이터는 동일하겠군.
- ② 4비트에서 ㉡를 이용해 6을 표현한 데이터가 0110이라면, 같은 조건에서 -6을 표현한 데이터는 1010이겠군.
- ③ 4비트에서 ㉠를 이용해 -3을 표현한 데이터의 비트와 3을 표현한 데이터의 비트를 합하면 10000이 되겠군.
- ④ 32비트에서 ㉠를 이용한 정수형 변수로 -0을 표현한 데이터에서 1을 빼면 -2,147,483,648을 표현하는 데이터가 되겠군.
- ⑤ 32비트에서 ㉡를 이용한 정수형 변수로 2,147,483,647을 표현한 데이터의 비트에 1을 더하면 그 비트는 -2,147,483,648을 표현하는 데이터가 되겠군.

41. 밑글을 참고할 때, <보기>에 대한 분석으로 적절하지 않은 것은?

—<보 기>—

루미너스의 사인 리템션은 스펙에 비례하여 유저의 체력을 회복시켜주는 스킬이지만, 버그로 인해 회복량이 일정 수치를 넘을 시 데미지를 입게 되는 현상이 발생한다. 이러한 버그는 일정 수치를 넘는다고 해도 항상 일어나지는 않는데, 이는 오버플로우 현상이 한 개의 데이터에서 여러 번 일어나는 다중 오버플로우 현상 때문이다. 사인 리템션에 사용되는 것으로 알려진 정수형 변수는 보수를 통해 음수를 표현하는 16비트 변수이기 때문에, int를 사용하는 다른 스킬들보다 다중 오버플로우 현상이 자주 발생하게 된다.

- ① 사인 리템션의 회복량이 2의 15제곱을 넘으면 유저는 데미지를 입을 수 있다.
- ② 사인 리템션의 회복량이 2의 16제곱을 넘지만 2의 15제곱의 3배보다 작다면, 유저는 체력을 회복할 것이다.
- ③ 사인 리템션의 회복량이 2의 15제곱을 넘지만 유저가 데미지를 입지 않았다면, 다중 오버플로우 현상이 일어난 것이다.
- ④ 사인 리템션의 회복량이 2의 15제곱과 2의 16제곱의 사이일 경우, 스펙이 증가할수록 유저가 입는 데미지는 점점 감소한다.
- ⑤ int를 사용하는 다른 회복 스킬에 오버플로우 현상이 발생하는 기준점은 사인 리템션에 오버플로우 현상이 일어나는 기준점의 2배이다.

42. ㉠의 예시로 적절하지 않은 것은?

- ① 제한보다 높은 체력을 표현하기 위해 보스 몬스터들에게 모든 데미지 반감 특성을 부여하였다.
- ② 제한보다 높은 체력을 표현하기 위해 카오스 핑크빈이 HP를 전부 소모해도 여러 번 부활하도록 하였다.
- ③ 제한보다 높은 데미지를 입힐 수 있도록 하기 위해 데미지 제한을 50,000,000에서 10,000,000,000으로 상향하였다.
- ④ 제한보다 높은 메소를 유저가 소유할 수 있도록 하기 위해 창고에 풀메소와 같은 양의 메소를 보관할 수 있도록 하였다.
- ⑤ 제한보다 높은 체력을 표현하기 위해 타락한 시그너스의 HP가 일정 이상 소모될 경우 무조건 다시 HP를 회복하도록 하였다.

[43~45] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

(가)

내 세계만 알고 있었던 나에게 [하늘]을 보여준  
 너 나를 증오한단 사실이 오늘은 왜 더 슬픈지

하늘 향해 너를 불러도 주위에 [물]만 진동하는데  
 내 세상에 다시 태어나길 바래도 내 남은 생이 너무 길어

너와 함께 떨 수 있도록 다리를 내려 주소서  
 너를 부를 수 있도록 울음소리 내려 주소서

널 다시 등에 태우고 세상 끝으로 난 갈 수 있어  
 너와 나 자유로운 곳 하늘과 바다가 같이 있는 곳

신이여 내게 용기를 주옵소서  
 물 위에 널 그리는  
 물 아래 숨 쉬는 날 위해

- 황선영, 「거북이의 노래」 -

(나)

한참 지나쳐버린 걸까  
 작은 두 손에 약속했던  
 ㉠그날의 우리의 속삭임도

㉡이젠 눈을 감아도 보여  
 함께 거닐었던 그곳과  
 아득히 따스했던 하늘빛

내 곁에  
 ㉢머무를 때면  
 이 햇살처럼  
 한참을 하얗게 웃었던 걸요

내 품에  
 가득한 그 미소와  
 그대의 숨소리  
 바람이 전해줄 거예요

㉣이제 나 아는 걸  
 우리 함께 한 약속을  
 언젠가 우리  
 다시 만나게 되는 날 그땐  
 알려줄 거라는 걸

아직 남은 이야기  
 들려주고 싶은 걸  
 돌아오는 ㉤그날을 꿈꿔요

- DoubleTo · 하수민, 「Promise of heaven」 -

43. (가)의 내용을 중심으로 [하늘]과 [물]을 이해한 것으로 적절하지 않은 것은?

- ① '하늘'은 '내 세계만 알고 있었던' 화자가 '너'에 의해 알게 된 대상으로, 화자의 과거 경험과 관련된다.
- ② '하늘'은 화자의 '너'를 향한 '부름'이 향하는 목적지로, 현재 화자는 도달하기를 포기한 장소이다.
- ③ 화자의 '주위에 진동'하는 '물'은 화자가 현재 있는 장소로, '너'와 함께하지 못하는 화자의 처지를 부각한다.
- ④ '세상 끝'은 '하늘과 바다가 같이 있는' 특성을 가진 공간으로, 서로 다른 '하늘'과 '물'이 조화를 이루는 이상적인 공간이다.
- ⑤ '물'은 '물 위에' 있는 '너'와 '물 아래 숨 쉬는' 화자를 구분하는 경계로, '너'가 있는 공간과 화자가 있는 공간을 대비한다.

44. (나)의 ㉠~㉤에 대한 이해로 가장 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠은 화자가 '그대'와의 약속을 회상하기 위해 떠올린 과거의 시점이다.
- ② ㉡은 화자와 '그대' 사이의 과거 경험이 감각적으로 환기되는 시점이다.
- ③ ㉢은 현재와 달리 화자와 '그대'가 한 공간에서 같이 있을 수 있었던 시점이다.
- ④ ㉣은 화자가 언젠가 '그대'와 재회할 수 있다는 믿음을 갖고 다짐하는 시점이다.
- ⑤ ㉤은 화자가 '그대'와 이야기를 나눌 수 있는, 현재 화자가 추억하는 과거의 시점이다.

45. <보기>를 참고하여 (가)와 (나)를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

—<보 기>—

애정을 다룬 문학 작품에서 묘사되는 그리움은 일반적으로 '임', '그대'와 같이 화자가 바라는 대상의 부재로 인해 촉발된다. 이러한 공통적인 그리움은 시적 상황에 따라 천차만별로 묘사되는데, 대상의 부재 이유, 화자와 대상 사이의 거리감, 그리고 화자가 대상에게 갖는 태도 등에 따라 그리움의 정도에 차이가 생기게 된다.

- ① (가)와 (나)에서는 모두 '너', 또는 '그대'의 부재로 인해 화자의 그리움이 촉발되는군.
- ② (가)에서 '너'가 '날 증오한단 사실'은 대상이 부재하는 이유로, 화자의 그리움을 증폭시키는군.
- ③ (가)에서 화자의 '남은 생이 너무 길'다는 사실은 화자와 '너' 사이의 시간적 거리감을 강화하여 그리움을 증폭시키는군.
- ④ (나)에서 화자가 '바람'을 통해 '그대'의 '미소'와 '숨소리'를 전달받을 수 있다고 믿고 있는 시적 상황은 둘 사이의 거리감을 극복하여, 그리움의 정도를 상대적으로 약화하는군.
- ⑤ (가)의 화자가 '너'와 함께할 '다리'와 '울음소리'를 갖고 있지만 '용기'를 갖지 못하는 태도는, (나)의 화자가 '그대'와 '다시 만나게 되는 날'을 확신하고 있는 태도와는 달리 그리움을 증폭시키는군.