

## 제 1 교시

## 국어 영역

홀수형

## [1~4] 서양철학 : 놀이에 대한 여러 학자의 철학적 분석 (77p)

인간의 여러 활동 가운데 놀이는 흔히 진지하지 않은 여가 활동으로 여겨지지만, 철학적 탐구의 영역에서 놀이는 인간의 본질과 문화를 이해하는 핵심적인 개념으로 다루어져 왔다. 놀이의 중요성을 본격적으로 조명한 학자는 하위징아로, 그는 놀이가 단순히 문화의 한 부분이 아니라 문화 그 자체의 발생과 발전에 근원적으로 기여하는 본질적 요소라고 주장하였다. 하위징아에 따르면 놀이는 생존이나 이익 추구와 같은 직접적 목적 없이 자발적으로 이루어지는 행위이며, 일상적인 삶의 시공간과는 구별되는 자신만의 규칙과 질서를 가진다. 그는 놀이가 가진 이러한 비밀상성과 규칙성을 통해 법, 종교, 예술 등 인간 문화의 고등한 정신적 형식들이 탄생하고 발전했다고 보았다.

하위징아의 논의가 놀이하는 주체의 자발성과 자유에 주목했다면, 가다머는 놀이의 본질을 주체로부터 독립된 놀이 자체의 구조와 운동성에서 찾고자 했다. 가다머에게 놀이는 놀이하는 자가 주도하는 행위가 아니라, 오히려 놀이가 가진 고유한 운동과 흐름에 참여자가 몰입하고 이끌려 들어가는 사건에 가깝다. 즉, 놀이의 주도권은 인간 주체가 아닌 놀이 자체에 있으며, 놀이하는 자는 놀이에 의해 놀아지는 경험을 통해 자신의 주관적 의지를 넘어서는 새로운 세계를 마주하게 된다. 이러한 관점은 예술 작품의 감상 경험을 설명하는 데 적용되는데, 감상자는 작품이 제시하는 형식과 리듬이라는 놀이에 참여함으로써 작품의 진리를 체험하게 된다는 것이다.

한편 핑크는 하위징아와 가다머의 논의를 넘어서 놀이를 인간 존재의 근원적 현상으로 파악하는 존재론적 접근을 시도한다. 핑크는 놀이가 문화의 기원이거나 예술 체험의 방식이라는 기능적 측면에 머무르지 않고, 인간이 세계 전체와 관계를 맺는 독자적인 방식이라고 보았다. 그에 따르면 인간은 현실 세계에만 매여 있는 존재가 아니며, 놀이를 통해 현실과는 다른 가상의 세계, 즉 비실재성과 관계를 맺는다. 놀이 속에서 인간은 현실의 제약에서 벗어나 자유롭게 가능성을 탐색하고 세계를 상징적으로 재구성하는데, 이러한 상징적 행위는 현실 세계의 의미를 더욱 깊이 이해하고 ㉠인간 실존의 의미를 성찰하게 하는 중요한 계기가 된다.

이처럼 놀이에 대한 철학적 담론은 그 초점을 달리하며 심화되어 왔다. 하위징아는 놀이를 문화 발생의 동력으로 보고 그 역사적, 사회적 기능을 탐구했으며, 가다머는 놀이의 구조적 특성과 그 속에서 이루어지는 주체의 몰입 경험을 해석학적으로 분석했다. 이에 더해 핑크는 놀이를 인간이 자신의 실존과 세계를 이해하는 근본적인 방식으로 규정함으로써, 놀이가 단순한 행위를 넘어 인간 존재의 본질을 드러내는 핵심 현상임을 보여주었다. 이러한 논의들은 놀이가 지닌 다층적인 의미를 밝히며 인간에 대한 이해의 지평을 넓히는 데 기여하고 있다.

1. 윗글을 이해한 내용으로 가장 적절한 것은?

- ① 핑크는 놀이를 인간이 세계와 관계를 맺는 독자적인 방식으로 파악했다.
- ② 가다머는 놀이하는 자의 주관적 의지가 놀이의 흐름을 주도한다고 보았다.
- ③ 하위징아와 가다머는 놀이의 본질을 놀이하는 주체의 자유에서 찾았다.
- ④ 가다머와 핑크는 놀이를 문화의 기원이라는 기능적 측면에서 탐구했다.
- ⑤ 하위징아는 놀이가 가진 규칙성이 인간의 고등한 정신적 형식의 발전을 저해한다고 보았다.

2. 윗글을 읽고 가다머의 입장에 대해서 추론한 내용으로 적절한 것은?

- ① 놀이는 일상과 구별되는 시공간에서 자발적으로 이루어지는 여가 활동이다.
- ② 놀이의 주도권이 놀이 자체에 있으므로 놀이하는 자의 참여는 부차적이다.
- ③ 놀이하는 인간은 현실과 다른 가상의 세계를 상징적으로 재구성하는 주체이다.
- ④ 법이나 종교와 같은 문화적 형식들은 놀이가 가진 고유한 운동성에서 비롯된다.
- ⑤ 연주자가 악보의 규칙을 엄격히 따르는 것은 놀이의 흐름에 참여하여 음악의 진리를 체험하는 과정으로 볼 수 있다.

3. 핑크의 관점에서, 놀이가 ㉠을 성찰하게 하는 중요한 계기가 되는 이유로 가장 적절한 것은?

- ① 놀이가 가진 고유한 규칙과 질서를 통해 문화적 형식을 발전시키기 때문이다.
- ② 놀이가 현실과 다른 가상의 세계를 제공하여 현실의 문제를 잊게 해주기 때문이다.
- ③ 놀이하는 주체가 놀이의 흐름에 몰입하여 자신의 주관적 의지를 넘어서기 때문이다.
- ④ 놀이가 생존이나 이익 추구와 같은 직접적 목적 없이 자발적으로 이루어지기 때문이다.
- ⑤ 놀이를 통해 현실의 제약에서 벗어나 세계를 상징적으로 재구성할 수 있기 때문이다.

4. 윗글을 바탕으로 <보기>를 이해한 내용으로 가장 적절하지 않은 것은?

<보 기>

설날을 맞이하여 온 가족이 함께 윗놀이를 했다. 윗가락을 던지는 규칙에 따라 말을 움직이며, '잡았다!' 하고 환호하거나 아쉬워하는 등 모두가 게임에 깊이 빠져들었다. 할머니는 '이럴 땐 꼭 '모'가 나오더라니, 윗판이 사람 마음대로 되는 게 아니야.'라며 웃으셨다. 어린 손자는 윗판을 거대한 전쟁터로, 자신의 말을 용맹한 장군으로 상상하며 현실의 방 안과는 다른 세계에 있는 듯한 즐거움을 느꼈다. 이 놀이는 어떤 상금도 걸려 있지 않았지만, 가족 모두에게 큰 즐거움을 주었다.

- ① 하위징아는 윗놀이가 상금 없이 규칙에 따라 진행된다는 점에서 놀이의 본질적 속성을 발견할 것이다.
- ② 가다머는 할머니의 말에서 놀이의 주도권이 인간 주체가 아닌 놀이 자체에 있음을 확인할 것이다.
- ③ 핑크는 손자가 윗판을 전쟁터로 상상하는 것에서 현실과 다른 가상의 세계와 관계 맺는 독자적인 방식을 발견할 것이다.
- ④ 하위징아와 달리 가다머는 가족들이 윗놀이에 깊이 빠져든 것을 주체의 자발적 행위보다 놀이의 흐름에 이끌린 결과로 볼 것이다.
- ⑤ 핑크는 손자가 놀이를 통해 세계를 상징적으로 재구성하는 것을, 놀이가 문화 발전에 기여한다는 하위징아의 관점을 부정하는 근거로 삼을 것이다.

[5~8] 논리학 : 인식론, 토대론, 정합론 (81p)

우리가 어떤 것을 '안다'고 말할 때는 일반적으로 그것이 참된 믿음이며 동시에 정당화되었다는 것을 의미한다. 여기서 '정당화'는 어떤 믿음이 참이라고 받아들일 만한 충분한 근거나 이유를 가지고 있음을 뜻하는 인식론의 핵심 개념이다. 만약 어떤 믿음 A가 다른 믿음 B에 의해 정당화되고, B는 또 다른 믿음 C에 의해 정당화되는 과정이 끝없이 이어진다면 우리는 궁극적인 지식의 근거를 찾을 수 없게 된다. 이러한 무한 퇴행의 문제를 해결하고 지식의 체계를 설명하기 위해 철학사에서는 다양한 이론이 제시되어 왔는데, 그 대표적인 흐름으로 토대론과 정합론을 들 수 있다.

전통적 인식론을 대표하는 토대론은 지식의 구조를 건물의 형태에 비유하여 설명하는 입장이다. 토대론에 따르면 우리의 믿음은 다른 믿음에 의존하지 않고 스스로 정당화되는 '기초 믿음'과, 이 기초 믿음으로부터 추론되어 정당성을 확보하는 '파생적 믿음'으로 나뉜다. 마치 건물이 단단한 주춧돌 위에 세워지듯, 파생적 믿음들은 절대적으로 확실한 기초 믿음이라는 토대 위에 세워져야만 지식으로서의 자격을 갖춘다. 토대론자들이 제시하는 대표적인 기초 믿음은 감각적 경험이나 논리적 자

명성을 갖는 명제들이다. 예를 들어 '내 앞에 붉은색이 보인다'와 같은 직접적인 감각 경험은 그 자체로 명백하여 다른 믿음에 의한 추가적인 정당화를 필요로 하지 않는다는 것이다. 이처럼 토대론은 지식의 확실한 출발점을 설정함으로써 정당화의 무한 퇴행 문제를 해결하고자 하였다.

그러나 토대론이 제시하는 절대적으로 확실한 기초 믿음의 존재 자체에 의문을 제기하는 입장이 등장했다. 감각 경험은 종종 착각이나 환각에 의해 왜곡될 수 있으며, 경험에 대한 해석 역시 개인이 이미 가지고 있는 신념 체계의 영향을 받기 때문이다. 이러한 비판적 관점에서 출발한 정합론은 지식의 정당성이 개별 믿음의 확실성에서 비롯되는 것이 아니라, 믿음들 사이의 관계에서 나온다고 주장한다. 정합론은 지식 체계를 개별 부품들이 상호 지지하며 전체적인 구조를 이루는 그물망이나 바다 위를 떠 있는 뗏목에 비유한다. 즉, 어떤 믿음은 그것이 속한 전체 믿음 체계와의 정합성이 높을수록 더 잘 정당화된다. 여기서 정합성이란 단순히 논리적 모순이 없는 상태를 넘어, 믿음들이 서로를 지지하고 설명하는 긴밀한 상호 관련성을 의미한다.

정합론은 지식의 체계적이고 전체적인 성격을 강조하며 토대론의 한계를 극복하려 했지만, 그 자체로 또 다른 난점에 부딪힌다. 가장 핵심적인 비판은 '㉠고립 반론'으로, 아무리 내적으로 완벽한 정합성을 갖춘 믿음 체계라 할지라도 그것이 현실 세계와 완전히 동떨어져 있을 가능성을 배제할 수 없다는 것이다. 예를 들어, 매우 정교하고 모순이 없는 한 편의 소설 속 세계는 그 자체로 높은 정합성을 지닐 수 있지만, 그 내용이 현실 세계에 대한 참된 지식이라고 말하기는 어렵다. 이 문제는 정합론이 믿음 체계와 외부 세계의 연결 고리를 어떻게 확보할 것인가라는 과제를 남긴다. 이처럼 지식의 정당화를 둘러싼 토대론과 정합론의 논쟁은 경험적 토대의 중요성과 체계적 일관성의 필요성이라는 인식론의 근본적인 두 축 사이의 긴장을 보여주며 오늘날까지도 철학적 탐구를 이끌고 있다.

5. 윗글의 내용과 일치하지 않는 것은?

- ① 토대론은 지식의 구조를 건물의 형태에 비유한다.
- ② 정합론은 지식 체계를 그물망이나 뗏목에 비유한다.
- ③ '정당화'는 어떤 믿음이 참이라는 것을 의미하는 인식론의 개념이다.
- ④ 토대론이 제시하는 기초 믿음은 착각이나 환각에 의해 왜곡될 수 있다는 비판을 받는다.
- ⑤ 정합론은 믿음 체계가 현실 세계와 동떨어져 있을 수 있다는 '고립 반론'이라는 비판에 직면한다.

정답 및 해설

문항 번호	정답	문항 번호	정답	문항 번호	정답	문항 번호	정답
1	①	2	⑤	3	⑤	4	⑤
5	③	6	④	7	④	8	③
9	⑤	10	⑤	11	②	12	③
13	④	14	⑤	15	⑤	16	③
17	⑤	18	⑤	19	③	20	③
21	④	22	④	23	④	24	⑤
25	①	26	⑤	27	③	28	⑤
29	④	30	①	31	④	32	⑤
33	③	34	②	35	②		

1. ①

[정답해설]

① 3문단에서 핑크는 놀이를 문화의 기원이나 예술 체험의 방식이라는 기능적 측면을 넘어, 인간이 세계 전체와 관계를 맺는 독자적인 방식이라고 보았음을 직접적으로 서술하고 있다. 따라서 핑크가 놀이를 인간이 세계와 관계를 맺는 독자적인 방식으로 파악했다는 진술은 적절하다.

[오답피하기]

② 2문단에 따르면, 가다머는 놀이의 주도권이 인간 주체가 아닌 놀이 자체에 있으며, 놀이하는 자는 놀이에 의해 놀아지는 경험을 한다고 보았다. 이는 놀이하는 자의 주관적 의지가 놀이의 흐름을 주도한다는 진술과 상반된다.

③ 2문단에서 하위징아의 논의가 놀이하는 주체의 자발성과 자유에 주목한 반면, 가다머는 놀이의 본질을 주체로부터 독립된 놀이 자체의 구조와 운동성에서 찾고자 했다고 서술하고 있다. 따라서 두 학자 모두 주체의 자유에서 놀이의 본질을 찾았다는 진술은 적절하지 않다.

④ 1문단과 3문단에 따르면, 놀이를 문화의 기원이라는 기능적 측면에서 본 학자는 하위징아이며, 핑크는 이러한 기능적 측면에 머무르지 않는다고 명시되어 있다. 또한 가다머는 놀이의 구조적 특성과 주체의 몰입 경험을 분석했으므로 해당 진술은 적절하지 않다.

⑤ 1문단에서 하위징아는 놀이가 가진 비밀상성과 규칙성을 통해 법, 종교, 예술 등 인간 문화의 고등한 정신적 형식들이 탄생하고 발전했다고 보았다. 이는 놀이의 규칙성이 고등한 정신적 형식의 발전을 저해했다는 진술과 상반된다.

2. ⑤

[정답해설]

⑤ 가다머는 놀이의 주도권이 인간 주체가 아닌 놀이 자체에 있으며, 놀이하는 자는 놀이가 가진 고유한 운동과 흐름에 참여하고 이끌려 들어가는 경험을 한다고 보았다. 이러한 관점은 예술 작품의 감상에도 적용되어, 감상자는 작품이 제시하는 형식과 리듬이라는 놀이에 참여함으로써 작품의 진리를 체험하게 된다고 설명한다. 따라서 연주자가 악보라는 규칙을 따르는 행위는 자신의 주관적 의지를 넘어서는 음악이라는 놀이의 흐름에 참여하여 그 진리를 체험하는 과정이라는 추론은 가다머의 입장에 부합한다.

[오답피하기]

① 놀이가 자발적으로 이루어지며 일상과 구별되는 시공간에서 이루어진다고 본 것은 하위징아의 입장이다.

② 가다머는 놀이의 주도권이 놀이 자체에 있다고 보았지만, 놀이하는 자의 '참여'와 '몰입'을 통해 놀이가 사건으로서 성립한다고 보았으므로 참여가 부차적이라는 진술은 적절하지 않다.

③ 놀이를 통해 현실과 다른 가상의 세계를 상징적으로 재구성하는 주체로서 인간을 파악한 것은 핑크의 입장이다.

④ 법, 종교 등 문화의 고등한 정신적 형식들이 놀이에서 비롯되었다고 본 것은 하위징아의 입장이다. 가다머는 놀이의 '고유한 운동성'을 강조했다지만 이를 문화 발생의 직접적 원인으로 연결하지는 않았다.

3. ⑤

[정답해설]

⑤ 3문단에 따르면 핑크는 놀이가 현실의 제약에서 벗어나 세계를 상징적으로 재구성하는 행위라고 보았다. 이러한 상징적 행위가 현실 세계와 인간 실존의 의미를 깊이 성찰하게 하는 계기가 된다고 설명하므로, 놀이를 통해 세계를 상징적으로 재구성할 수 있다는 것이 그 이유로 가장 적절하다.

[오답피하기]

① 놀이가 가진 규칙과 질서를 통해 문화가 발전했다는 것은 하위징아의 관점이며, 핑크가 제시한 실존적 의미 성찰의 직접적 이유가 아니다.

② 핑크는 놀이를 통해 현실과 다른 가상 세계와 관계 맺음으로써 현실 세계의 의미를 '더욱 깊이 이해한다'고 보았지, 현실의 문제를 '잊게 해준다'고 보지 않았다.

③ 놀이하는 주체가 놀이의 흐름에 몰입하여 주관적 의지를 넘어서는 것은 가다머의 관점으로, 예술 작품 감상 경험을 설명하는 데 적용된다.

④ 놀이가 직접적 목적 없이 자발적으로 이루어진다는 것은 하위징아가 제시한 놀이의 특성 중 하나로, 핑크가 말하는 실존적 성찰의 근거로 보기에는 거리가 있다.