길영에듀 독서와 작문 시리즈

세상이 읽히다

수능 1등급을 향한 독서와 작문

논증을 평가하고, 세상을 읽다.



A3

제1회 1~3번 맛보기

2028학년도 수능 대비 · 문제와 정답·해설

[1~3] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

사람은 보통 두렵거나 역겨운 것을 피하려고 한다. 그런데 괴물이 등장하는 영화나 소설에서 두려움을 느끼고도, 사람들은 비슷한 작품을 다시 찾아본다. 이 경우 작품이 주는 것이 온통 불쾌하다면 왜 거듭 보려고 하는지 설명하기 어렵다. 이 문제를 공포의 역설이라 한다. 관객이 괴물의 실제 존재를 믿는지와, 괴물이 허구임을 알면서도 그것을 생각하며 느끼는 두려움을 왜 기꺼이 경험하려는지는 다른 문제이다. 괴물이 극장에 없음을 아는 것은 작품을 안전하게 볼 수 있는 조건을 설명한다. 그러나 안전하다는 사실만으로 무엇이 관객을 작품으로 이끄는지까지 알아낼 수는 없다.

캐럴은 공포 작품에 함께 들어 있는 다른 즐거움에 주목했다. 괴물이 위협적이고 낯선 존재라는 사실은 두려움이나 혐오를 일으키지만, 같은 이유로 그 존재가 무엇인지 더 알고 싶게 할 수 있다. 예컨대 정체를 알 수 없는 존재의 흔적이 먼저 나오고, 앞서 나온 흔적을 새 단서에 비추어 다시 해석하다가 마침내 정체나 특성을 확인하는 이야기를 생각해 보자. 독자는 두려움이 불쾌하더라도 자신이 세운 추측을 시험하고, 따로 보였던 단서들이 하나의 설명으로 이어지는 즐거움을 얻는다. 캐럴에 따르면 이런 즐거움 때문에 관객은 불쾌한 정서가 생기는 것을 감수할 수 있다. 두려움을 일으킨 대상과 호기심을 불러일으킨 대상이 같다고 해서 두려움 자체가 즐거움의 원천이 되는 것은 아니다.

정체를 이미 알고 보더라도 이런 설명이 곧바로 힘을 잃는 것은 아니다. 어떤 단서가 어떤 설명을 뒷받침하는지 살피거나 인물이 그 존재를 알아차리는 과정을 눈여겨보는 즐거움은 남을 수 있기 때문이다. 그러므로 관객이 결말을 아는데도 영화를 재관람했다는 사실만으로 탐색에 따른 즐거움이 없었다고 판단할 수는 없다. 마찬가지로 감상 후에 작품 전체가 즐거웠다고 답했다는 사실만으로, 그 사람이 작품을 보는 내내 모든 감정을 즐겁게 느꼈다고 말하기도 어렵다. 전체 감상에 대한 평가와 특정한 감정 경험에 대한 평가를 구별해야 한다.

고트는 불쾌하다고 불리는 감정의 성격을 다시 살폈다. 두려움이 부정적인 감정인 까닭은 우선 그 대상이 위협적이라고 받아들이게 하기 때문이다. 그러나 어떤 대상을 해롭다고 평가하는 것과, 그 대상을 대하면서 자신이 겪은 감정을 불쾌하게 느끼는 것은 구별된다. 예컨대 관객은 영화 속 존재를 여전히 위협으로 여기면서도, 그 때문에 생기는 두려운 느낌 자체를 즐길 수 있다. 이 경우 관객이 얻는 즐거움을 모두 결말을 알아내거나 단서를 해석하는 과정에 돌릴 필요가 없다. 고트는 공포가 언제나 즐겁다거나 누구나 공포 작품을 좋아한다는 주장을 한 것이 아니다. 대상에 대한 부정적 판단과 감정 경험에 대한 긍정적 평가가 함께 성립하는 경우가 있다는 설명이다.

두 설명은 같은 관객이 같은 작품을 보고 두려워하면서도 즐거웠다고 말할 수 있음을 인정한다. 갈라지는 지점은 그가 무엇을 즐겼는가이다. 두려움은 불쾌했으나 추측을 확인하는 과정이 좋았다는 말은 캐럴의 설명에 잘 들어맞는다. 대상을 위험하게 보면서도 바로 그 두려운 느낌을 즐겼다는 말은 고트의 설명에 들어맞는다. 다만 후자의 관객도 이야기를 탐색하는 재미를 함께 느낄 수 있다. 특정한 사례를 평가할 때에는 관객이 피하려 한 것과 좋아한 것, 그 평가가 작품에 대한 것인지 감정에 대한 것인지 확인해야 한다. 한 사람에게 어떤 즐거움이 생겼다는 사실을 공포 작품 전체의 감상 원리로 넓힐 수는 없다.

1. 윗글을 이해한 내용으로 가장 적절한 것은?

① 관객이 괴물이 실제로 존재하지 않는다는 사실을 알면, 그 사실만으로 관객이 작품을 다시 보려는 이유가 설명된다.

② 캐럴은 괴물에 대한 호기심이 커지면 관객이 작품에서 느낀 두려움도 즐거운 감정으로 바뀐다고 본다.

③ 고트는 관객이 작품 속 대상을 위협적이라고 판단하면서도, 그 판단과 함께 생기는 두려운 느낌을 즐길 수 있다고 본다.

④ 캐럴과 고트는 모두 결말을 미리 아는 관객은 공포 작품에서 즐거움을 얻기 어렵다고 본다.

⑤ 고트의 설명에 따르면 같은 대상을 위협적이라고 판단한 관객들은 그 대상에 대한 감정을 같은 방식으로 평가한다.

2. 윗글을 바탕으로 추론한 내용으로 가장 적절한 것은?

① 괴물의 정체를 알고 다시 온 관객이 앞서 놓친 단서가 그 정체를 어떻게 뒷받침하는지 살폈다면, 이를 캐럴의 설명과 연결할 수 있다.

② 괴물의 정체를 안다고 말한 관객이 작품을 다시 보았다면, 그 관객이 반복 감상에서 즐기는 것은 고트가 주목한 감정 경험으로 한정된다.

③ 관객이 공포 장면은 불쾌했지만 영화를 보는 전체 과정은 즐거웠다고 말했다면, 고트가 설명한 감정 자체의 즐거움도 확인된 셈이다.

④ 관객이 감정을 즐기려면 대상을 즐겁게 평가해야 하므로, 위협적인 존재가 괴물이라는 판단을 유지하는 관객의 경험은 고트로 설명하기 어렵다.

⑤ 독자가 괴물의 정체를 밝혀냈다는 사실로 즐거움을 얻었다면, 두려움은 이미 사라진 상태에서 정체를 확인했음을 알 수 있다.

3. 윗글을 바탕으로 〈보기〉의 감상 기록을 검토한 내용으로 가장 적절한 것은? [3점]

보 기

같은 공포 영화를 A에서는 괴물의 정체를 모른 채 보고, B에서는 미리 알고 본다. C는 B와 같되 괴물의 소리만 줄였다. 단서와 사건의 전개는 같다.

㉠ 갑(A→B): "둘 다 무서운 느낌은 싫었다. 정체를 모르고 A를 볼 때 단서를 맞추는 재미가 더 컸다."

㉡ 을(B→C): "두 상영에서 괴물은 위협적이었다. B에서 더 무서웠고, 영화 전체도 B가 더 즐거웠다."

① ㉠은 불쾌한 정서와 탐색의 즐거움이 함께 나타난 사례이다. ㉡은 두려움이 커질수록 영화가 더 좋았으므로 두려운 느낌을 즐겼음을 보여 준다.

② ㉠이 캐럴의 설명에 맞으려면 B에서 두려움이 사라져야 한다. ㉡만으로는 을이 두려운 느낌을 즐겼는지 판단하기 어렵다.

③ ㉠은 두려운 느낌을 싫어해도 영화에서 얻는 즐거움이 있음을 보여 준다. ㉡의 을은 괴물을 위협으로 보았으므로 고트가 말한 경우에는 해당할 수 없다.

④ ㉠의 관람 순서가 고정되었으므로 갑이 A에서 어떤 즐거움을 얻었는지도 판단할 수 없다. ㉡이 보고한 즐거움은 두려움 자체가 아닌 영화 전체에 대한 평가이다.

⑤ ㉠은 두려움이 불쾌해도 단서를 탐색하는 즐거움을 얻은 사례이다. ㉡의 비교만으로는 을이 영화 속 두려운 느낌 자체를 즐겼는지 알 수 없다.

[1~3] 지문 이해

핵심 어휘

공포의 역설 평소 피하는 두려움이나 혐오를 느끼려고 공포 작품을 찾아보는 행동을 어떻게 설명할지 묻는 문제입니다.

감수하다 어떤 결과가 달갑지 않더라도 받아들인다는 뜻입니다. 캐럴은 관객이 호기심을 충족하는 즐거움 때문에 불쾌한 정서를 감수할 수 있다고 봅니다.

정체 어떤 존재의 본디 모습이나 성격입니다. 글에서 정체를 알아낸다는 말은 작품의 단서를 연결하여 괴물이 어떤 존재인지 알아가는 일을 뜻합니다.

감정 경험 사람이 감정을 느끼면서 겪은 일입니다. 같은 대상을 위험하다고 평가해도 감정을 겪는 느낌은 서로 다를 수 있습니다.

문단의 흐름과 내용

1문단 공포 작품을 피하지 않고 즐기는 행동이 왜 설명을 필요로 하는지 밝힙니다.

2문단 캐럴은 불쾌한 정서를 감수하면서 정체를 탐색하는 즐거움을 얻는다고 설명합니다.

3문단 결말을 알거나 작품을 즐겼다는 말만으로는 탐색을 했는지나 감정을 즐겼는지 확정할 수 없음을 설명합니다.

4문단 고트는 대상을 위험하게 평가하면서도 감정 경험 자체를 즐길 가능성을 제시합니다.

5문단 두 설명이 갈리는 지점과 사례를 적용할 때의 범위를 밝힙니다.

글의 관계

캐럴과 고트는 관객이 두려움을 느끼면서 공포 작품을 즐길 수 있다는 데서 출발합니다. 캐럴은 단서를 읽고 정체를 알아가는 즐거움을, 고트는 대상을 위협적으로 보더라도 감정 경험 자체를 즐기는 경우를 설명합니다. 한 관객에게 두 즐거움이 함께 나타날 수 있으므로 실제 기록을 해석할 때에는 무엇이 즐거웠는지 따로 봐야 합니다.

01번

정답 ③

수능 유형: 공포 작품 감상의 두 설명이 구별하는 대상 파악

정답 근거

근거 위치 4문단의 대상 평가와 감정 경험의 구별, 1~3문단의 안전·탐색에 관한 조건.

고트는 대상에 대한 판단과 감정을 겪는 즐거움이 다른 층위라고 설명합니다. 작품 속 존재를 위협적으로 받아들이면서 그 존재 때문에 생긴 두려운 느낌을 즐길 수 있다고 한 ③이 적절합니다.

선지 판단

① 적절하지 않습니다. 허구임을 아는 것은 안전하게 볼 수 있는 조건을 설명합니다. 무엇을 즐겨 다시 보는지까지 알려 주지는 않습니다.

② 적절하지 않습니다. 캐럴이 주목한 즐거움은 단서를 추적하고 존재를 확인하는 과정에 있습니다. 두려움이 계속 불쾌해도 가능하다고 봅니다.

③ 적절합니다. 괴물을 위협적으로 판단하는 것과 그때 겪는 감정을 즐겁다고 평가하는 것이 함께 성립할 수 있습니다.

④ 적절하지 않습니다. 결말을 알아도 단서를 읽고 인물의 발견을 살피는 즐거움이 남을 수 있습니다. 고트는 감정 자체의 즐거움도 설명합니다.

⑤ 적절하지 않습니다. 같은 대상에 관한 판단이 그와 관련된 감정 경험의 평가를 같게 만들지는 않습니다.

02번

정답 ①

수능 유형: 결말 지식, 탐색의 즐거움, 전체 감상 평가의 구별

정답 근거

근거 위치 2~3문단의 추측 확인과 재관람, 4~5문단의 정서 자체와 작품 전체의 평가.

캐럴의 설명에서 즐거움을 주는 과정은 결말을 처음 아는 데 그치지 않습니다. 이미 정체를 아는 관객도 놓쳤던 단서와 정체의 관계를 살피면서 탐색의 즐거움을 얻을 수 있습니다.

선지 판단 · 2번

① 적절합니다. 결말에 대한 지식은 단서가 그 결말에 어떻게 연결되는지 검토하는 즐거움과 함께 성립할 수 있습니다.

② 적절하지 않습니다. 단서를 새로 읽는 즐거움이 남는지 따로 살펴야 합니다. 정체에 관한 지식과 재관람 여부로 즐거움의 근거를 하나로 정할 수 없습니다.

③ 적절하지 않습니다. 작품이 즐거웠다는 평가는 불쾌했던 감정도 즐거웠다는 평가를 포함한다고 볼 수 없습니다.

④ 적절하지 않습니다. 고트는 대상을 위협으로 받아들이면서 감정을 즐겁게 느끼는 일이 가능하다고 설명합니다.

⑤ 적절하지 않습니다. 캐럴의 설명은 한 작품에서 불쾌한 두려움과 탐색의 즐거움이 함께 생길 수 있음을 전제합니다.

03번

정답 ⑤

수능 유형: 조건을 달리한 감상 기록으로 두 설명의 근거와 한계 판단

정답 근거

근거 위치 2~3문단의 불쾌한 정서와 탐색의 즐거움, 전체 감상과 감정 경험, 4문단의 대상 평가와 감정 경험. 〈보기〉의 관람 조건과 진술.

갑은 A에서 두려움이 불쾌했어도 단서를 맞추는 과정은 즐거웠다고 했습니다. ㉠은 이 두 경험이 공존하는 사례입니다. ㉡에서는 을이 B에서 더 컸다고 말한 것은 두려움의 정도와 영화 전체의 즐거움입니다. 두려운 느낌이 즐거웠는지는 따로 말하지 않았습니다. 단서와 전개가 같다는 사실만으로 두려움 자체를 즐겼다고 단정할 수 없습니다.

선지 판단

① 적절하지 않습니다. ㉠의 판단은 맞습니다. 그러나 을은 영화에 대한 평가를 말했습니다. 두려움의 크기와 전체 즐거움이 함께 커졌어도 그 감정 자체가 즐거웠다고 확인되지는 않습니다.

② 적절하지 않습니다. ㉡의 판단은 맞습니다. 캐럴은 두려움이 불쾌한 경우에도 별개의 즐거움을 얻을 수 있다고 보므로, 정체를 아는 B에서 두려움이 사라져야 할 이유는 없습니다.

선지 판단 · 3번

③ 적절하지 않습니다. ㉠의 판단은 맞습니다. 고트는 괴물을 위협으로 보면서도 두려운 느낌을 즐기는 일이 가능하다고 봅니다. 위협이라는 판단만으로 감정 경험의 즐거움을 배제할 수 없습니다.

④ 적절하지 않습니다. ㉡은 영화 전체에 대한 평가라는 판단이 맞습니다. 관람 순서 때문에 두 상영의 차이가 왜 생겼는지 단정하기는 어렵지만, 갑은 A에서 단서를 맞추는 일을 즐겼다고 직접 밝혔습니다.

⑤ 적절합니다. ㉠은 불쾌한 두려움과 탐색의 즐거움을 각각 확인할 수 있습니다. ㉡에서 강한 두려움과 높은 전체 평가가 함께 나와도, 감정 경험에 대한 평가까지 대신할 수는 없습니다.

독해 보충

1번을 틀렸다면 관객이 위협으로 판단한 대상을 한쪽에, 그때 느낀 감정을 어떻게 평가하는지를 다른 쪽에 적으십시오. 판단 대상이 다르면 평가도 반드시 같을 필요는 없습니다.

2번을 틀렸다면 결말을 처음 알게 되는 일과 이미 아는 결말을 앞선 단서로 다시 확인하는 일을 구별하십시오. 어떤 과정이 재미있었는지는 재관람 여부만으로 정해지지 않습니다.

3번을 틀렸다면 갑이 두려움에 관해 한 평가와 단서 탐색에 관해 한 평가를 나누어 읽으십시오. 을은 어느 편에서 더 무서웠는지, 어느 편을 더 재미있게 보았는지를 말합니다. 둘 중 어느 답도 그 무서운 느낌에 대한 호오를 직접 밝히지는 않습니다.

참고: 노엘 캐럴, 『공포의 철학』 제4장(1990), 베리스 고트, 「공포의 역설」(1993), Stanford Encyclopedia of Philosophy, "Aesthetics and Cognitive Science", College of Charleston의 고트 강의 자료. 지문과 관객의 진술은 학습용으로 새로 썼습니다.