문학 개념 이해·적용

문학 적용 10

소설의 주제·감상·변용과 고전 소설

대치동 재우쌤

1부 · 작품을 읽는 눈

1장 주제·감상 관점 E01~E06

2장 변용·매체 E07~E10

1부 서술형 · 종합 A · 종합 B

2부 · 고전 소설

3장 가치·사건 E11~E14

4장 구성 E15~E19

5장 유형·표현 E20~E26

2부 서술형 · 종합 C · 종합 D

기호 → 흐름·순서 | ↔ 연결해 읽기 | · 같은 묶음의 항목

예시·지문·부속 자료는 학습을 위해 새로 쓴 창작 자료입니다. 대표 작품 칩에는 실제 작품의 제목만 제시합니다.

© 대치동 재우쌤 | 010-9524-4849 | https://leessaem.com/ | https://blog.naver.com/leessaem84
본 자료는 직접 제작한 학습 자료입니다. 개인 학습을 위한 열람·인쇄는 자유롭게 할 수 있으며, 무단 복제·재배포·수정 후 재배포 및 상업적 이용을 금합니다.

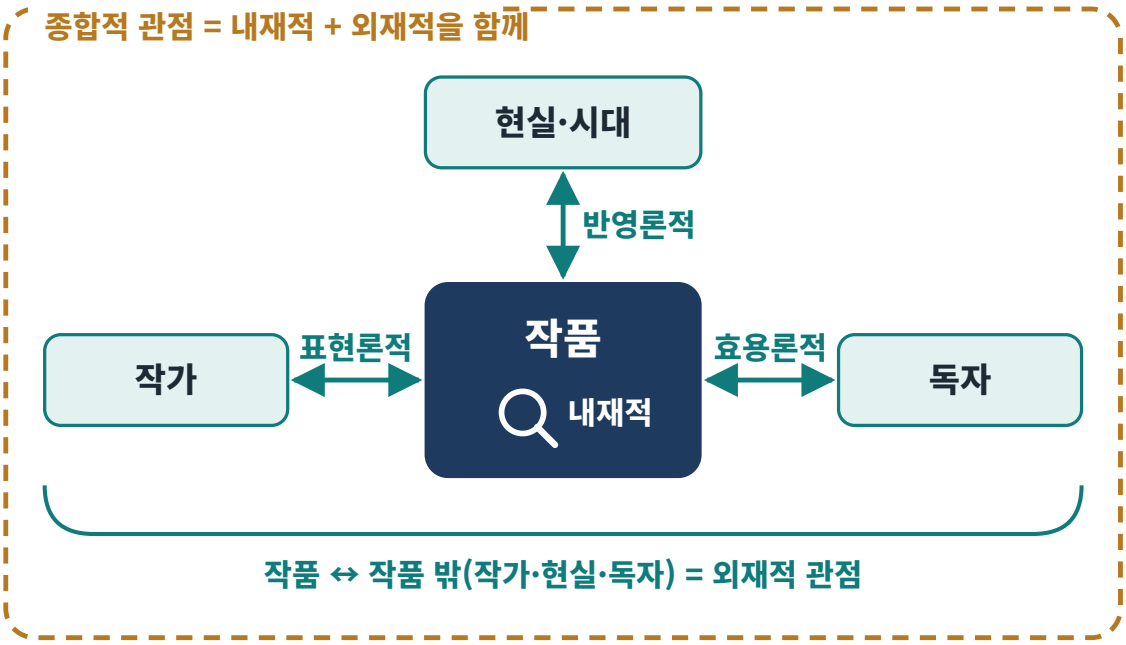
1부

작품을 읽는 눈

주제·감상 관점·변용

1장 주제와 감상 관점

감상 관점 지도



가운데 작품 안만 보면 **내재적**, 작품을 작가·현실·독자와 이으면 **외재적**, 둘을 함께 보면 **종합적** 관점입니다.

E01 주제는 소재를 한 단어로 적으면 되나요?

짧은 답 주제는 작품이 인물·사건·표현을 통해 드러내는 중심 의미입니다. 소재는 그 의미를 드러내는 데 쓰인 대상이나 이야기거리입니다.

한 줄 공식 소재(무엇을) + 인물의 선택·변화 → 주제(무엇을 말하나)

소재에서 주제로

소재	→	인물의 선택·변화	→	주제
우산		처음: 내 물건 보호 나중: 친구 쪽으로 기울임		불편을 감수하는 배려

"우산"은 무엇을 다루었는지 알려 주지만, 우산을 통해 무엇을 말하는지는 알려 주지 않습니다. 인물의 처음 태도와 마지막 선택, 반복되는 대상의 쓰임을 연결하면 주제를 더 구체적으로 말할 수 있습니다. 주제를 한 문장으로 쓸 때에는 작품에서 실제로 확인되는 의미까지만 담습니다.

창작 예시

처음에 도윤은 자기 우산에 빗물이 튀는 것이 싫어 친구와 멀찍이 걸었다. 빗속에서 넘어진 친구를 본 뒤 도윤은 가방이 젖는 것도 잊고 우산을 친구 쪽으로 기울였다. 집에 돌아온 도윤의 한쪽 어깨는 흠뻑 젖어 있었다.



우산의 방향과 젖은 어깨가 인물의 선택을 보여 줍니다.

근거를 연결하면 우산은 소재입니다. 자기 물건을 지키던 태도와 불편을 감수하며 친구를 돕는 행동을 연결하면 "자신의 불편을 감수하는 배려의 가치"를 읽을 수 있습니다.

비유 재료와 요리

비유	개념 대응	비유의 한계
같은 달걀로 달걀말이도 케이크도 만듭니다.	소재 = 재료 / 주제 = 작품이 전하는 뜻을 떠올리게 하는 맛	요리의 맛이 주제와 같은 것은 아닙니다. 주제는 인물·사건·표현의 근거로 설명해야 합니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
우산이 반복되므로 주제는 “우산”이다.	반복되는 대상의 이름뿐 아니라 그 대상이 인물의 선택 속에서 어떤 의미를 얻는지 설명합니다.
주인공이 “남을 도울 필요 없어”라고 말하면 그것이 작품의 주제이다.	그 말이 뒤의 행동과 결말에서 지지되는지, 오히려 뒤집히는지 확인합니다.

E02 내재적 관점과 외재적 관점은 어떻게 다른가요?

짧은 답 내재적 관점은 작품 안의 표현·구성·인물·사건을 연결해 읽습니다. 외재적 관점은 작품을 작가·현실·독자와 연결해 읽으며, 표현론적·반영론적·효용론적 관점을 포함합니다.

한 줄 공식 **내재적 = 작품 안 근거 / 외재적 = 작품 ↔ 작가·현실·독자**

같이 쓰는 이름 내재적 관점: 절대론적·절대주의적·객관론적 관점이라고도 합니다.

작품을 둘러싼 작가나 사회의 정보보다 작품 안에서 확인되는 관계를 중심으로 의미를 설명합니다. 제목과 결말의 연결, 같은 소재의 의미 변화, 인물의 대조가 근거가 될 수 있습니다. 작품에 사회 문제가 나온다는 이유만으로 그 해석이 곧 반영론적 관점인 것은 아닙니다.

창작 예시

앞부분에서 “닫힌 창”은 주인공이 혼자 있는 방에 나온다. 마지막에는 주인공이 창을 열고 이웃을 부른다. 한 독자는 두 장면의 대조를 근거로 주인공이 고립에서 벗어났다고 해석했다.

근거를 연결하면 해석의 근거는 작품 안의 창, 두 장면의 대조, 인물의 행동입니다. 실제 작가의 경험이나 특정 시대의 자료를 끌어오지 않았습니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
현실적인 사건이 나오는 작품은 내재적 관점으로 읽을 수 없다.	작품의 소재와 감상자가 근거를 연결하는 관점을 구별합니다.
내재적 관점은 인물의 마음을 살펴보는 관점이다.	인물의 마음도 근거가 될 수 있지만, 구성·표현 등 작품 내부의 관계 전체를 살피는 관점입니다.

E03 작가의 삶과 작품을 연결하면 무엇을 조심해야 하나요?

짧은 답 표현론적 관점은 작가의 확인된 경험·가치관·창작 의도와 작품의 관계에 주목합니다. 외재적 관점에 속합니다.

한 줄 공식 **표현론적 = 작품 ↔ 작가**

같이 쓰는 이름 표현론적 관점: 생산론적 관점이라고도 합니다.

작가의 인터뷰나 기록 등 주어진 자료가 연결의 근거가 됩니다. 소설 속 “나”가 한 일을 실제 작가가 그대로 겪었다고 단정하지는 않습니다. 작가의 경험은 작품 속에서 선택·변형되어 표현될 수 있습니다.

창작 예시

〔작가 자료〕 창작자 은결은 인터뷰에서 “낯선 마을로 이사했을 때 말을 걸어 준 이웃의 기억에서 이 작품을 시작했다”고 밝혔다. 작품에는 전학생에게 먼저 자리를 내주는 아이가 등장한다. 이 자료와 장면을 연결해 타인의 환대를 중시하는 창작자의 생각을 읽었다.

근거를 연결하면 인터뷰라는 작품 밖의 작가 자료와 작품 속 환대 장면을 연결했습니다. 전학생이 은결 자신이라고 확정하지는 않았습니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
작품에 이사가 나오므로 작가도 반드시 이사했다.	작품만으로 작가의 실제 이력을 만들어 내지 않습니다.
작가가 의도를 밝혔으므로 작품 속 모든 세부가 그 의도대로만 해석된다.	확인된 의도를 참고하되 실제 장면과 표현이 그 해석을 뒷받침하는지 살핍니다.

E04 사회 현실이 나오는 소설은 모두 반영론적 감상인가요?

짧은 답 반영론적 관점은 작품과 시대·사회·현실의 관계를 연결하여 의미를 읽는 관점입니다. 외재적 관점에 속합니다.

한 줄 공식 **반영론적 = 작품 ↔ 현실(시대·사회)**

같이 쓰는 이름 반영론적 관점: 모방론적 관점이라고도 합니다.

"가난한 인물이 나온다"는 내용 확인만으로는 감상 관점이 충분히 드러나지 않습니다. 작품 속 인물의 삶을 제시된 노동 조건이나 사회 제도 같은 현실 정보와 연결할 때 반영론적 해석이 분명해집니다. 소설은 현실을 선택하고 재구성하므로 역사 기록과 똑같다고 보지 않습니다.

창작 예시

〔사회 자료〕 이야기의 배경이 된 지역에서는 큰길이 생긴 뒤 옛 장터를 찾는 사람이 줄었다. 작품의 장사꾼은 비어 가는 장터에서 손님을 기다린다. 독자는 장사꾼의 처지를 지역의 교통 변화와 연결해 해석했다.

근거를 연결하면 작품의 인물과 주어진 지역 사회의 변화를 연결했습니다. 특정 인물이 실제 존재했다고 주장한 것은 아닙니다.

이렇게 생각하면 틀려요	이렇게 고쳐요
작품 속에 장터가 나오면 그 문장은 반영론적 관점이다.	내용 자체와 그 내용을 현실의 조건에 연결한 감상 문장을 나눕니다.
반영론적 감상에서는 작품의 모든 사건이 실제로 일어난 일이어야 한다.	허구적 사건도 현실의 문제를 드러낼 수 있습니다.

E05 슬픈 인물을 다루면 효용론적 관점인가요?

짧은 답 효용론적 관점은 작품이 독자의 감정·생각·태도·삶에 미치는 영향에 주목합니다. 외재적 관점에 속합니다.

한 줄 공식 **효용론적 = 작품 ↔ 독자**

같이 쓰는 이름 효용론적 관점: 수용론적 관점이라고도 합니다.

등장인물이 슬퍼하는 것과 독자가 작품을 읽고 슬픔을 느끼는 것은 다릅니다. 독자가 새롭게 이해한 것, 돌아본 태도, 얻은 즐거움도 감상의 근거가 됩니다. 한 독자의 반응을 모든 독자의 동일한 반응으로 넓히지는 않습니다.

창작 예시

작품 속 수선공은 버려진 장난감을 끝까지 고친다. 이를 읽은 한 독자는 자신이 오래된 물건을 너무 쉽게 버렸음을 돌아보고 고장 난 필통부터 고쳐 보기로 했다.

근거를 연결하면 수선공의 행동 자체보다 그것을 읽은 독자의 생각과 생활 태도에 초점을 맞추면 효용론적 관점입니다.

✗ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
인물이 반성했으므로 효용론적 관점이다.	반성한 주체가 작품 속 인물인지, 작품을 읽은 독자인지 확인합니다.
효용론은 반드시 교훈을 얻었다는 감상만 해당한다.	정서적 울림, 즐거움, 생각의 변화 등 독자에게 미친 여러 영향을 살필 수 있습니다.

E06 감상 관점은 하나만 골라야 하나요?

짧은 답 종합적 관점은 작품 안의 근거를 읽는 내재적 관점과, 작가·현실·독자를 연결하는 외재적 관점을 함께 살피는 관점입니다.

한 줄 공식 **종합적 = 내재적 + 외재적 근거를 함께**

같이 쓰는 이름 종합적 관점: 종합주의적 관점이라고도 합니다.

다섯 감상 관점

관점	무엇을 연결하나	근거 예
내재적	작품 안 표현·사건	처음과 끝의 빈 의자
외재적: 표현론적	작품 ↔ 작가	확인된 경험·창작 의도
외재적: 반영론적	작품 ↔ 현실	사회·시대 자료
외재적: 효용론적	작품 ↔ 독자	독자의 감정·태도 변화
종합적	내재적 + 외재적	서로 다른 근거를 함께 검토

하나의 작품에 여러 관점을 적용할 수 있습니다. 여러 정보를 나열하는 데서 그치지 않고 각각의 정보가 작품의 어느 근거와 연결되는지 설명해야 합니다. 시험에서 특정 관점을 요구하면 그 조건에 맞는 근거를 골라야 합니다.

창작 예시

독자는 반복되는 "빈 의자"를 이별의 표현으로 읽었다. 이어 창작자의 이주 경험과 마을을 떠나는 사람이 늘던 현실 자료를 연결하고, 작품을 읽은 뒤 이웃의 빈자리를 더 살피게 되었다고 밝혔다.

근거를 연결하면 작품 안의 반복, 작가의 경험, 사회 현실, 독자의 변화가 하나의 해석 안에서 연결됩니다.

비유 **한 곡의 노래를 듣는 여러 눈**

비유	개념 대응	비유의 한계
가사·멜로디를 살피고, 작곡가의 사연과 노래가 나온 시대를 떠올리며, 듣고 난 마음을 돌아봅니다.	곡 자체 = 내재적 / 창작자 = 표현론적 / 시대 = 반영론적 / 듣는 이 = 효용론적 / 함께 = 종합적	노래도 문학도 한 관점만 정답인 것은 아니며 관점이 기계적으로 나뉘는 것도 아닙니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
문장 네 개가 있으면 종합적 관점이다.	문장 수가 아니라 무엇과 무엇을 연결했는지 봅니다.
작가와 시대와 독자라는 낱말을 적기만 하면 종합적 감상이다.	각 관계를 뒷받침할 작품 근거와 외부 자료가 필요합니다.

확인 문제 1장 주제와 감상 관점

이 장에서 확인할 것: E01~E06 (2~8쪽)

Q01 이 이야기의 주제로 가장 적절한 것은?

서준은 자기 모형만 완성하려고 남은 풀을 숨겼다. 친구의 모형이 무너지는 것을 본 뒤 그는 풀을 꺼내 함께 고쳤다. 시상 시간은 지났지만, 서준은 나란히 선 두 모형을 보고 웃었다.

① 시상에서 인정받기 위해 친구의 도움을 받아들인다.

② 개인의 성과보다 함께 완성하는 가치를 깨닫는다.

③ 숨겨 둔 풀을 되찾아 잃었던 자신감을 회복한다.

④ 친구와의 경쟁에서 이기려 준비물을 먼저 확보한다.

Q02 다음 감상에 가장 직접적으로 적용된 관점은?

"처음에는 빈 의자를 치워 버리던 인물이 끝에서는 빈 의자에 방석을 놓는다. 같은 소재에 대한 행동의 대조에서 타인을 기다리는 태도의 변화를 읽을 수 있다."

① 창작자의 실제 경험에 비추어 뜻을 찾은 표현론적 관점
② 작품 안의 장면끼리 견주어 뜻을 찾은 내재적 관점
③ 당대의 생활 문화에 비추어 뜻을 찾은 반영론적 관점
④ 독자가 받은 정서적 영향에서 뜻을 찾은 효용론적 관점

Q03 표현론적 감상을 가장 타당하게 뒷받침하는 추가 자료는?

어려운 이웃에게 먼저 말을 거는 인물이 등장하는 소설을 읽고, 창작자의 경험과 작품을 연결하려 한다.

① 창작자가 이웃의 환대에서 글감을 얻었다는 인터뷰
② 당시 이웃 사이의 교류를 조사한 지역 생활 자료
③ 작품 속 "나"의 말을 모아 정리한 작가의 이력
④ 독자가 작품을 읽고 이웃에게 인사하게 되었다는 기록

Q04 반영론적 관점에 해당하는 감상은?

어느 소설에는 새 도로가 난 뒤 손님을 잃는 옛 시장이 나온다.

① 작가의 시장 생활 기록으로 창작 동기를 설명했다.
② 읽은 뒤 동네 시장을 이용하고 싶어진 마음을 적었다.
③ 시장의 처음과 마지막 색채 묘사를 서로 대조했다.
④ 교통망 변화 자료와 시장의 쇠퇴 장면을 연결했다.

Q05 효용론적 관점의 근거로 가장 적절한 것은?

낡은 물건을 고쳐 쓰는 사람의 이야기를 감상하였다.

① 창작자가 수선 가게에서 일한 경험을 밝힌 인터뷰
② 작품에서 수선하는 손의 묘사가 여러 번 반복된 점
③ 배경이 된 시기의 수선업 변화가 기록된 통계
④ 독자가 필통을 수선하며 소비 습관을 돌아본 일

Q06 **종합적 관점에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?**

① 작가의 의도를 중심에 두고 다른 해석의 뜻을 결정한다.

② 작품 내부의 표현과 작가·현실·독자의 자료를 서로 연결해 의미를 함께 검토한다.

③ 여러 독자의 느낌을 모아 작품의 실제 표현을 대신한다.

④ 시대 자료를 넓게 모으는 일을 종합적 감상의 기준으로 삼는다.

Q07 **외적 자료 없이 작품만 읽고 내린 판단 중 가장 타당한 것은?**

소설의 "나"는 바닷가에서 어린 시절을 보냈다고 회상한다. 작가의 실제 이력은 제시되지 않았다.

① 작가의 이력이 없으므로 서술자의 어린 시절 공간도 판단을 보류한다.

② 현실의 바닷가를 말하므로 실존 인물의 전기(傳記)로 분류한다.

③ 서술자의 바닷가 시절은 알지만 작가의 이력은 확정할 수 없다.

④ 작품 속 "나"의 회상이므로 작가가 바닷가에 살았다고 확정한다.

Q08 **이 감상을 가장 정확하게 분류한 것은?**

"이 작품을 읽고 전학생이 느끼는 막막함을 새롭게 알게 되었다. 내일은 혼자 있는 친구에게 먼저 말을 걸고 싶다."

① 독자가 친구 이야기를 했으므로 창작자의 경험을 밝힌 표현론적 감상이다.

② 학교생활을 다루었으므로 시대 현실을 설명한 반영론적 감상이다.

③ 작품 속 인물의 감정이 바뀌는 과정을 살핀 내재적 감상이다.

④ 읽은 독자의 이해와 생활 태도 변화를 살핀 효용론적 감상이다.

Q09 **같은 작품에 대한 두 감상을 평가한 말로 가장 적절한 것은?**

〔가〕 반복되는 "잠긴 문"과 마지막에 문을 여는 행동을 연결했다. 〔나〕 이주민이 늘어난 당시 지역 자료와 낯선 이웃을 받아들이는 장면을 연결했다.

① 〔가〕는 잠긴 문과 여는 행동이라는 내부 관계를, 〔나〕는 이주민의 사회 자료와 이웃 수용 장면을 연결했다.

② 〔가〕는 문이라는 소재로 주제를 확정하고, 〔나〕는 실제 사건임을 입증했다.

③ 〔가〕는 외부 자료가 없어 근거가 약하고, 〔나〕는 자료가 있어 뜻이 확정된다.

④ 〔가〕는 작가의 폐쇄적 성격을, 〔나〕는 독자의 개방적 태도를 설명했다.

2장 변용과 매체

E07 변용은 원작의 이름만 바꾸는 것인가요?

짧은 답 변용·재구성은 기존 작품의 요소를 가져와 내용·관점·형식 등을 새롭게 바꾸어 구성하는 일입니다.

한 줄 공식 **변용 = 유지한 것 + 바꾼 것 → 달라진 의미**

변용의 비교 기준

유지한 것	원작 결말	변용 결말
우물·가뭄·독점 갈등	물을 독점한 주인이 벌받음	주인이 이웃의 공동 관리 제안을 받아들임

변용 작품을 비교할 때에는 유지한 것, 바꾼 것, 그 변화가 낳은 효과를 구별합니다. 배경 이름만 달라진 것인지, 인물의 관계나 선택까지 바뀐 것인지 따로 살핍니다. 새 작품의 의미는 실제로 달라진 부분의 근거로 설명합니다.

창작 예시

〔원작〕 가뭄에 우물을 독차지하고 물을 팔던 주인은 물을 빼앗긴 이웃들의 고발로 벌을 받았다.
〔변용〕 같은 갈등을 겪던 주인은 물을 나누고 함께 관리하자는 이웃의 제안을 받아들였다.

근거를 연결하면 우물·가뭄·물 독점의 갈등은 유지됩니다. 주인이 벌을 받는 결말이 이웃의 제안을 받아들여 협력하는 결말로 바뀌었습니다.

비유 **원곡과 리메이크, 웹툰과 드라마**

비유	개념 대응	비유의 한계
익숙한 멜로디를 다르게 편곡하거나 웹툰의 이야기를 배우의 연기로 옮깁니다.	유지한 멜로디·이야기 + 바꾼 편곡·장면·결말 = 변용을 비교할 두 요소	새 매체로 옮겼다는 사실에서 그치지 않고, 바뀐 부분이 어떤 의미를 만드는지 작품으로 확인합니다.

이렇게 생각하면 틀려요	이렇게 고쳐요
원작과 소재가 같으면 주제도 완전히 같다.	같은 소재라도 인물의 선택과 결말에 따라 주제에서 특히 드러내는 뜻이 달라질 수 있습니다.
변용 작품은 원작보다 무조건 더 나은 작품이다.	우열을 먼저 정하지 말고 달라진 표현과 효과를 근거로 비교합니다.

E08 같은 사건을 다른 인물의 눈으로 보면 무엇이 달라지나요?

짧은 답 시점·관점의 변용은 사건을 전하는 주체나 바라보는 시각을 바꾸어 독자의 정보와 인물 평가를 달리할 수 있습니다.

한 줄 공식 **서술 인물 변화 → 공개되는 정보·판단 변화 가능**

보는 인물이 바뀌면

누나가 아는 정보	동생이 새로 알려 준 정보
늦음·연락 없음	쓰러진 이웃과 병원 동행·꺼진 휴대전화
“나를 외면한다”는 판단	누나를 기다리게 해 마음이 급함

누가 말하는지와 누구의 처지에 주목하는지는 구별할 수 있습니다. 새 인물의 속마음을 알게 되어 이전 행동을 다르게 이해하더라도, 그 행동 자체가 없던 일로 바뀌는 것은 아닙니다. 시점 명칭의 변화와 평가의 변화를 각각 근거로 확인합니다.

창작 예시

〔원작·누나의 말〕 동생은 약속한 시간에 오지 않았다. 나는 혼자 짐을 옮기며 동생이 나를 외면한다고 생각했다. 〔변용·동생의 말〕 나는 길에서 쓰러진 이웃을 만나 병원에 동행했다. 휴대전화는 꺼져 있었다. 누나가 기다릴 생각에 마음이 급했다.

근거를 연결하면 약속에 늦은 사실은 유지됩니다. 늦은 이유와 동생의 마음이 새로 제시되어, 외면했다는 누나의 판단은 다시 살필 수 있습니다.

비유 **두 차의 블랙박스**

비유	개념 대응	비유의 한계
같은 사고를 겪어도 각 차의 앞을 찍은 영상에는 서로 다른 정보가 담깁니다.	보는 자리 변화 → 공개되는 정보 변화	블랙박스는 속마음을 찍지 못하지만 1인칭 서술자는 자기 속마음을 말할 수 있습니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
새 작품에서 늦은 이유가 밝혀지면 지각한 사건도 사라진다.	사건의 사실과 그 사건에 대한 해석을 구별합니다.
시점을 바꾸면 반드시 인물의 선악이 뒤바뀐다.	정보가 늘어도 평가가 그대로일 수 있으며 실제 서술을 확인해야 합니다.

E09 결말을 바꾸면 주제도 반드시 반대가 되나요?

짧은 답 인물·사건·결말의 변용은 갈등의 해결 방식과 주제에서 특히 드러내는 뜻을 바꿀 수 있지만, 변화의 정도는 작품마다 다릅니다.

한 줄 공식 **선택·결말 변화 → 갈등 해결·주제의 강조 변화 가능**

주인공의 성격을 바꾼 것인지, 선택을 바꾼 것인지, 사건의 결과를 바꾼 것인지 구체적으로 확인합니다. 경쟁자가 협력자가 되면 관계와 갈등 해결도 달라질 수 있습니다. 결말 일부를 바꾸었다는 사실만으로 주제가 완전히 반대라고 단정하지 않습니다.

창작 예시

원작에서 수레 경주를 하던 두 사람은 서로 길을 막다가 모두 넘어졌다. 변용에서는 먼저 넘어진 경쟁자를 남은 한 사람이 일으켜 함께 결승선을 지난다. 두 작품 모두 끝부분에서 이기는 것만 고집하는 태도를 돌아보게 한다.

근거를 연결하면 결말은 함께 실패하는 모습에서 함께 완주하는 모습으로 바뀌었지만, 경쟁만을 앞세운 태도를 돌아본다는 의미는 이어질 수 있습니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
결말이 다르면 두 작품 사이에는 공통 주제가 없다.	공통 의미와 새로 강조된 의미를 따로 살핍니다.
경쟁자가 조력자가 되면 이름만 바뀐 것이다.	인물의 역할과 관계, 사건 진행이 달라진 것입니다.

E10 소설을 영화로 바꾸면 속마음을 표현할 수 없나요?

짧은 답 갈래·매체의 변용은 전달 수단에 맞추어 서술자의 설명을 대사·행동·화면·음향 등으로 조정하는 일입니다.

한 줄 공식 **소설의 설명 ↔ 대사·행동·화면·소리**

문장을 화면과 소리로

소설에 실제 있는 표현	영상에서 구체화한 표현	전달할 정보
“문고리를 잡자”	문고리를 잡은 손의 클로즈업	문 앞의 행동
“겁이 났다”	떨리는 손·거친 숨소리	두려움
두려움의 직접 설명	이 기획에서는 내레이션 없음	화면·소리로 감정을 짐작

소설의 마음 설명을 영상에서는 클로즈업(가까이 찍기), 대사, 효과음(상황을 표현하는 소리) 등으로 옮길 수 있습니다. 내레이션은 화면 밖의 목소리가 이야기를 설명하는 방식이며 속마음을 전할 때도 쓸 수 있습니다. 이 기획에서는 내레이션을 쓰지 않으므로 행동과 소리가 전달하는 정보를 살핍니다.

창작 예시

〔소설〕 문고리를 잡자 지우는 겁이 났다. 〔영상 기획〕 떨리는 손을 클로즈업한다. 문밖 소리는 줄이고 거친 숨소리를 들려준다. 내레이션은 넣지 않는다.



손과 소리를 활용하면 감정을 직접 설명하지 않고도 전달할 수 있습니다.

근거를 연결하면 소설의 “겁이 났다”라는 마음 설명을 떨리는 손의 클로즈업과 거친 숨소리로 옮겼습니다. 손의 떨림과 숨소리는 영상화를 위해 구체화한 표현입니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
영화는 내레이션을 사용할 수 없으므로 마음을 직접 말하지 못한다.	내레이션 사용 여부는 실제 작품이나 주어진 기획에서 확인합니다.
대사로 바꾸면 원작의 의미가 모두 그대로 전달된다.	생략·추가·강조와 정보 제시 방식이 달라지는지 확인합니다.

확인 문제 2장 변용과 매체

이 장에서 확인할 것: E07~E10 (11~15쪽)

Q10 변용·재구성을 판단하는 설명으로 가장 적절한 것은?

〔원작〕 가뭄에 우물을 독차지하고 물을 팔던 주인은 물을 빼앗긴 이웃들의 고발로 벌을 받았다.
〔변용〕 같은 갈등을 겪던 주인은 물을 나누고 함께 관리하자는 이웃의 제안을 받아들였다.

① 우물의 독점 갈등을 유지하고 주인의 선택과 결말을 바꾸었다.
② 우물이라는 소재는 유지하고 가뭄의 발생 원인을 바꾸었다.
③ 협력이라는 결말은 유지하고 제안하는 인물의 이름을 바꾸었다.
④ 처벌이라는 해결은 유지하고 물을 독점하는 인물을 바꾸었다.

Q11 서술 인물을 바꾸면서 새로 드러난 정보는?

〔원작·누나의 말〕 동생은 약속한 시간에 오지 않았다. 나는 혼자 짐을 옮기며 동생이 나를 외면한다고 생각했다. 〔변용·동생의 말〕 나는 길에서 쓰러진 이웃을 만나 병원에 동행했다. 휴대전화는 꺼져 있었다. 누나가 기다릴 생각에 마음이 급했다.

① 누나가 동생의 병원 동행을 알고도 화냈다는 사실
② 누나가 동생을 기다리며 서운해하고 있었다는 사실
③ 동생이 쓰러진 이웃을 도와 병원에 동행하느라 늦은 사정
④ 동생이 누나의 짐 옮기기를 중요하게 여기지 않은 마음

Q12 결말 변용이 의미에 미치는 영향으로 가장 적절한 것은?

〔원작〕 수레 경주에서 서로 길을 막던 두 사람은 함께 넘어졌다. 〔변용〕 넘어진 상대를 일으킨 사람이 우승을 놓쳤지만, 두 사람은 함께 결승선을 넘었다.

① 공동의 실패를 보여 주던 뜻이 상대를 이기는 기쁨으로 바뀐다.
② 승부의 결과를 받아들이라는 뜻이 개인의 우승으로 바뀐다.
③ 상대의 방해를 경계하던 뜻이 경쟁 자체의 찬양으로 바뀐다.
④ 지나친 경쟁에 대한 경계와 도움·연대의 가치를 함께 드러낸다.

Q13 **이 영상화 계획에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?**

〔소설〕 문고리를 잡자 지우는 겁이 났다. 〔영상 기획〕 떨리는 손을 클로즈업한다. 문밖 소리는 줄이고 거친 숨소리를 들려준다. 내레이션은 넣지 않는다.

① 내레이션으로 소설 문장을 읽으며 손의 움직임을 보충한다.

② 소설에 이미 묘사된 손의 떨림을 화면에 그대로 복제한다.

③ 감정의 직접 설명을 손의 클로즈업과 숨소리로 옮긴다.

④ 마음 설명을 인물의 대사로 옮겨 두려움의 이유를 밝힌다.

Q14 **시점·관점을 바꾼 뒤 확인할 사항으로 가장 적절한 것은?**

한 인물이 보지 못한 일을 전지적 서술자가 알려 주던 이야기를, 그 인물이 직접 겪은 일만 말하는 1인칭 이야기로 바꾸었다.

① 그 인물이 직접 나오지 않는 장면도 이전처럼 알고 말하게 했는지 본다.

② 말하는 사람이 바뀌었으므로 주제도 반대가 되도록 결말을 바꾸었는지 본다.

③ 1인칭으로 바뀌었으므로 과거 회상 순서로 사건을 다시 배열했는지 본다.

④ 새 서술자가 알게 된 경로에 맞게 정보의 제시 범위를 조정했는지 본다.

1부 서술형

Q15 **소재와 주제를 구별하여, 소재 한 가지와 주제 한 문장을 쓰세요.**

혜린은 자기 몫의 씨앗을 감추었다. 이웃의 밭이 비어 있는 것을 본 뒤 씨앗을 나누어 주었다. 가을에는 두 밭의 사람들이 함께 수확하며 씨앗을 다시 나누었다.

요소	답
소재	
주제(한 문장)	

Q16 **두 감상의 관점을 각각 쓰고, 판단 근거를 한 가지씩 설명하세요.**

〔가〕 창작자가 “기다려 준 선생님의 기억에서 썼다”고 밝힌 인터뷰를 작품의 교사와 연결했다. 〔나〕 읽고 난 뒤 서툰 친구를 재촉하던 자신의 태도를 반성했다.

요소	답	요소	답
〔가〕 관점		〔가〕 근거	
〔나〕 관점		〔나〕 근거	

종합 A · Q17~Q20

열쇠를 거는 자리

〔작품〕 마을 공구함 열쇠는 늘 민호의 주머니에 있었다. 민호는 도구를 잃어버리지 않으려면 자신이 하나하나 빌려줘야 한다고 생각했다. 새로 이사 온 서연 씨가 집 앞의 흔들리는 난간을 고치려고 드라이버를 부탁하자, 민호는 "먼저 이름부터 외우고 오세요"라고 말했다.

며칠 뒤 민호의 대문이 기울었다. 서연 씨가 자기 집에서 가져온 도구로 경첩(문짝을 달 때 쓰는 쇠붙이)을 조이는 동안, 민호는 서연 씨의 이름을 아직 모른다는 사실을 깨달았다. 다음 날 민호는 공구함 곁에 사용한 도구와 돌려놓은 시간을 적는 장부를 두었다. 열쇠는 모두가 닿을 수 있는 고리에 걸었다. "이름은 빌려 쓰면서 천천히 익혀도 되겠지."

〔창작자 자료〕 이 연습용 작품의 가상 창작자 해담은 "낯선 동네에서 아무 조건 없이 공구를 빌려 받은 경험을 바탕으로 썼다"고 밝혔다.

〔사회 자료〕 작품의 배경으로 설정한 지역에서는 새 주거 단지가 들어선 뒤 새 주민과 기존 주민이 공동 시설의 사용 규칙을 조정하고 있다.

〔독자 반응〕 한 독자는 "낯선 사람이라는 이유만으로 동아리의 새 회원을 경계하던 내 태도를 돌아보았다"고 말했다.

Q17 **A의 주제를 뒷받침하는 변화로 가장 적절한 것은?**

① 낯선 이웃에게 요구한 이름 확인을 장부 기록으로 더 엄격하게 만든다.

② 열쇠로 낯선 이웃을 제한하던 인물이 공동의 고리에 열쇠를 걸고 함께 쓸 규칙을 마련한다.

③ 도구를 빌려 준 이웃에게 같은 도구를 갚으며 도움의 값을 정산한다.

④ 도구 분실의 잘못이 드러난 이웃을 처벌하여 공동체 질서를 지킨다.

Q18 **A를 표현론적으로 감상한 말은?**

① 지역의 공동 시설 조정 상황과 공구함 규칙의 변화를 연결한다.

② 새 회원을 경계하던 독자의 태도와 읽은 뒤 반성을 연결한다.

③ 창작자의 공구 대여 경험과 조건 없이 이웃을 돕는 장면을 연결한다.

④ 열쇠가 주머니에서 고리로 옮겨 가는 앞뒤 행동을 연결한다.

Q19 **A를 반영론적으로 감상할 때 가장 직접적으로 연결할 두 요소는?**

① 독자가 새 회원을 경계한 경험 — 작품을 읽고 생긴 반성

② 민호가 처음 열쇠를 둔 장소 — 마지막에 열쇠를 건 장소

③ 창작자가 공구를 빌린 경험 — 공구함을 소재로 삼은 동기

④ 지역의 공동 시설 규칙 조정 — 공구함 사용 규칙 변화

Q20 **A를 종합적으로 감상한 말로 가장 적절한 것은?**

① 사회 자료의 공동 시설을 근거로 작품 속 공구함을 실제 시설로 확정한다.

② 독자의 좋은 반응을 근거로 민호의 초기 말도 환대라고 해석한다.

③ 열쇠의 변화와 작가의 경험·지역의 규칙 조정·독자의 반성을 환대의 뜻에 연결한다.

④ 인터뷰가 보여 준 실제 경험을 민호의 일생과 같은 사건으로 읽는다.

종합 B · Q21~Q24

종이배의 주인이 바뀌면

〔원래 이야기〕 나는 운동장 가장자리의 작은 물길로 종이배를 띄웠다. 골대 뒤에 있던 수아가 뛰어와 배를 건져 갔다. 배는 축 늘어져 있었다. “내 배를 왜 가져가!” 나는 소리쳤다. 수아가 배를 내밀었지만 나는 받지 않고 돌아섰다. 나는 수아의 말을 끝까지 듣지 않았다.

〔변용 1: 수아의 이야기〕 골대 뒤에서 보니 물길 끝의 배수구 덮개가 열려 있었다. 종이배가 그쪽으로 떠내려왔다. 나는 얼른 달려가 배를 건졌다. 물에 젖은 배를 내밀며 이유를 말하려 했지만, 친구는 내 말을 끝까지 듣지 않고 돌아섰다.

〔변용 2: 원래 이야기의 끝부분 교체〕 수아가 가리킨 곳에 뚜껑 열린 배수구가 있었다. 나는 배를 받아 들고 “먼저 물어봤어야 했는데”라고 말했다. 우리는 두꺼운 종이로 새 배를 접어 물길에서 멀리 떨어진 물통에 띄웠다.

〔영상화 계획〕 변용 1의 구조 장면을 내레이션 없이 보여 준다. 열린 배수구, 다가오는 배, 달려오는 수아의 발, 물에 젖은 손을 차례로 찍는다.

Q21 **B의 원래 이야기와 변용 1을 비교한 설명으로 가장 적절한 것은?**

① 같은 배를 건지지만 수아의 의도가 방해에서 도움으로 달라진다.

② 같은 사건을 친구가 말하면서 수아의 속마음을 직접 확인한다.

③ 같은 사건을 수아가 직접 말하면서 배를 건진 이유가 드러난다.

④ 같은 인물이 말하지만 돌아서는 행동이 사과하는 행동으로 바뀐다.

Q22 **B의 변용 2가 새롭게 부각하는 의미로 가장 적절한 것은?**

① 상대의 설명을 기다리기보다 빠른 판단을 지키는 태도

② 사과를 받기 위해 손상된 물건의 책임을 끝까지 묻는 태도

③ 새 물건을 만들며 이전에 생긴 관계의 문제를 덮어 두는 태도

④ 상대의 이유를 확인하고 오해를 풀어 함께 문제를 해결하는 태도

Q23 **B의 영상화 계획을 구체화한 장면으로 가장 적절한 것은?**

① 열린 배수구와 그쪽으로 흐르는 배를 보여 준 뒤 수아가 달려와 배를 건지는 손을 클로즈업한다.

② 배를 건지는 손만 보여 주며 친구의 화난 얼굴로 위험의 원인을 대신한다.

③ 원문의 감정 문장을 내레이션으로 읽으며 배수구 장면을 생략한다.

④ 수아가 친구를 미워하던 과거 장면을 넣어 배를 건지는 동기를 설명한다.

Q24 **B에서 유지된 요소와 바뀐 요소를 정확하게 짝지은 것은?**

① 변용 2는 결말을 유지하고 수아가 직접 겪은 과거 사건을 덧붙인다.

② 변용 1은 구조 사건을 유지하고 서술 인물과 공개 정보를 바꾼다.

③ 영상화 계획은 매체를 유지하고 배를 건지는 주체를 친구로 바꾼다.

④ 변용 1은 사건과 서술 인물을 유지하고 오해가 풀리는 결말을 넣는다.

2부

고전 소설

가치·사건·구성·유형

고전·현대 소설의 경향

비교	고전 소설에 자주 보이는 경향	현대 소설에 자주 보이는 경향
주제	권선징악 등 전통적 가치	다양한 개인·사회 문제
인물	전형적·평면적 인물	개성적·입체적 인물
사건 전개	우연적·전기적 사건이 자주 나타남	인과에 따른 필연적 전개를 중시
구성	순행적 구성(시간 순서대로 진행)	순행·역순행 등 다양한 구성
결말	행복한 결말이 흔함	행복·비극·열린 결말 등 다양함
문체	문어체·운문체(율문체), 서술자의 개입(편집자적 논평)	구어체·산문체, 서술자의 직접 평가를 줄이기도 함

자주 보이는 경향 — 모든 작품의 규칙이 아닙니다. 현대 소설에도 전형적 인물·우연·서술자의 개입이 있을 수 있고, 고전 소설에도 비극적 결말이 있습니다.

3장 가치와 사건

E11 권선징악과 인과응보는 같은 말인가요?

짧은 답 권선징악은 선을 권하고 악을 벌한다는 가치에, 인과응보는 행동의 선악에 걸맞은 결과가 돌아온다는 관계에 초점을 둡니다.

한 줄 공식 **권선징악 = 선을 권함 + 악을 벌함 / 인과응보 = 선악에 걸맞게 돌려받음**

권선징악과 인과응보

행동	걸맞은 결과	읽을 가치
이웃의 아이를 구함	그 가족이 거처를 내줌	선행을 권함 / 선행이 도움으로 돌아옴
곡식을 숨기고 값을 올림	속임수가 드러나 처벌됨	악을 벌함 / 악행에 걸맞은 결과

남을 도운 인물이 보상받고 악행을 한 인물이 벌을 받는 이야기는 두 관념을 함께 드러낼 수 있습니다. 다만 단순히 앞일 때문에 뒷일이 생겼다는 인과 관계를 모두 인과응보라고 하지는 않습니다. 인과응보를 판단할 때에는 행동의 도덕적 성격과 돌아온 결과를 연결합니다.

한자 풀이 권선징악(勸善懲惡): 권할 권·착할 선·징계할 징·악할 악. 인과응보(因果應報): 원인 인·결과 과·응할 응·갚을 보. 행동의 선악에 걸맞은 결과를 받는다는 뜻입니다.

창작 예시

연하는 홍수 때 이웃의 아이를 구했다. 훗날 연하의 집이 무너지자 그 가족이 거처를 내주었다. 곡식을 숨겨 값을 올린 관리의 속임수는 드러났고, 관리는 빼앗은 곡식을 돌려준 뒤 벌을 받았다.

근거를 연결하면 도움이 도움으로 돌아온 관계는 인과응보를, 선행을 보상하고 악행을 처벌한 전체 마무리는 권선징악을 뒷받침합니다.

비유 **뿌린 대로 거둔다**

비유	개념 대응	비유의 한계
“콩 심은 데 콩 나고 팥 심은 데 팥 난다”는 말은 한 일에 따른 결과를 떠올리게 합니다.	선행·악행 → 그에 걸맞은 결과 = 인과응보	속담은 일반 원인·결과에도 쓰지만 인과응보는 행동의 선악에 걸맞은 결과를 가리킵니다.

이렇게 생각하면 틀려요	이렇게 고쳐요
비가 와서 길이 젖었으므로 인과응보이다.	자연 현상의 원인·결과만으로 행동의 선악에 따라 돌려받는 결과를 말할 수 없습니다.
권선징악과 인과응보는 한 작품에 함께 나타날 수 없다.	같은 사건도 가치와 행동·결과의 관계라는 서로 다른 기준에서 설명할 수 있습니다.

E12 재자가인형은 어떤 남녀 인물을 가리키나요?

짧은 답 재자(才子)는 재주 있는 젊은 남자, 가인(佳人)은 아름다운 여자를 뜻합니다. 재자가인형은 이런 남녀 주인공이 등장하는 전형적 인물 유형으로, 애정 소설에 자주 나타납니다.

한 줄 공식 재자(才子) + 가인(佳人) → 애정 소설에 자주 등장

재자와 가인을 한 사람의 재능과 외모라는 뜻으로 묶지 않습니다. 여자 주인공도 재능과 덕을 갖출 수 있으며, 용어의 전통적인 풀이가 남녀의 능력을 제한한다는 뜻은 아닙니다. 작품 속 실제 소개와 행동을 근거로 판단합니다.

창작 예시

글재주가 뛰어난 선비 도현은 아름다운 용모와 시 짓는 재능을 갖춘 여인 소운과 시를 주고받았다. 두 사람은 서로의 마음을 알아 갔지만 집안의 반대로 만나기 어려워졌다.

근거를 연결하면 재주 있는 선비와 아름다움·재덕을 갖춘 여인이 함께 등장하여 사랑의 갈등을 이끕니다. E20의 애정 소설과 연결됩니다.

이렇게 생각하면 틀려요	이렇게 고쳐요
재자가인은 한 사람의 재주와 외모를 합친 말이다.	재자와 가인은 각각 남녀를 가리키는 말입니다.
가인은 아름답기만 하고 재능은 없는 인물이다.	가인에게 재능·지혜·덕성이 함께 주어질 수 있습니다.

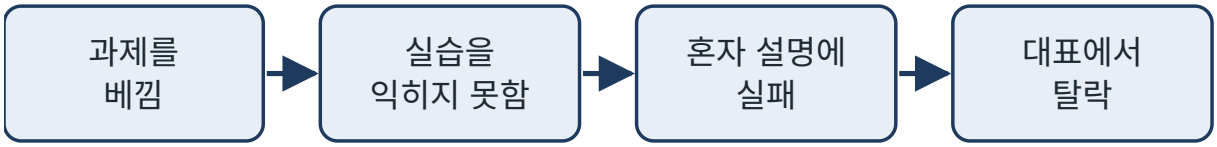
E13 우연한 전개와 필연적인 전개는 무엇으로 구별하나요?

짧은 답 우연성은 앞 사건과의 인과 관계가 충분히 마련되지 않은 뜻밖의 일이 사건을 잇는 성격입니다. 필연성은 앞의 사건과 인물의 성격·선택이 원인이 되어 뒤의 사건으로 이어지는 성격입니다.

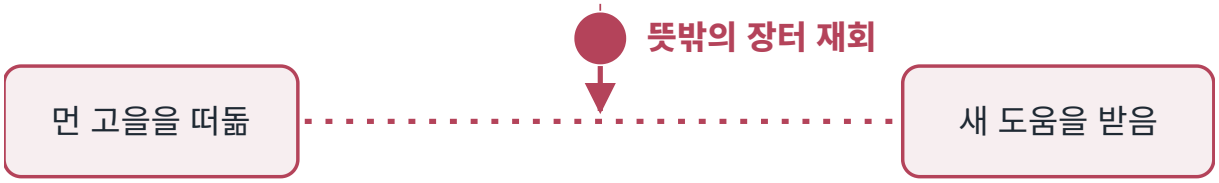
한 줄 공식 우연성: 뜻밖의 사건이 끼어듦 / 필연성: 앞 사건·성격·선택 → 뒤 사건

우연성과 필연성

필연성 — 도미노: 앞 사건이 뒤 사건의 원인



우연성 — 끼어든 공: 준비되지 않은 뜻밖의 사건



점선 = 앞 사건이 그 만남을 준비하지 않았음

필연적인 전개는 뒤의 사건이 앞선 행동과 조건에서 자연스럽게 이어져 그렇게 될 수밖에 없다고 납득되는 전개입니다. 우연성이 있다고 사건 자체에 아무 원인도 없다는 뜻은 아닙니다. 개연성은 이야기의 인물·상황에 비추어 있을 법함을 말합니다.

창작 예시

〔가〕 약속 없이 먼 고을을 떠돌다가 장터에서 옛 스승을 만났다. 〔나〕 민재는 실습을 익히지 않고 친구의 과제만 베껴 냈다. 친구가 만든 장치를 자기 작품이라며 대표 선발에 냈다. 혼자 장치를 설명해야 하는 심사에서 작동 원리를 답하지 못했고, 대표 자리에서 탈락했다.

근거를 연결하면 〔가〕는 준비되지 않은 뜻밖의 만남이 새 사건을 잇습니다. 〔나〕는 베끼기에 의존한 선택→실력 부족→설명 실패→탈락의 원인과 결과가 이어집니다.

비유 **도미노와 끼어든 공**

비유	개념 대응	비유의 한계
차례로 넘어지는 도미노와, 줄 중간에 밖에서 공이 떨어져 다음 조각을 넘어뜨리는 모습을 비교합니다.	앞 조각→다음 조각 = 인과에 따른 전개 / 밖에서 끼어든 공 = 준비되지 않은 뜻밖의 사건	소설에는 인물의 선택이 들어갑니다. 사람의 삶이 기계처럼 결정된다는 뜻은 아닙니다.

✗ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
앞일 다음에 뒷일이 나오면 필연적 전개이다.	시간 순서뿐 아니라 앞일이 뒷일의 원인이 되는지 살핍니다.
우연적 사건은 현실에서 일어날 수 없는 사건이다.	뜻밖의 만남은 현실에서도 가능합니다. 사건 연결의 우연성과 내용의 비현실성을 구별합니다.

E14 놀라운 일이면 모두 전기성이 있나요?

짧은 답 전기성·비현실성은 현실에서 일어나기 어려운 기이한 사건이나 초월적 존재·힘이 나타나는 성격입니다.

한 줄 공식 **우연성 = 뜻밖의 연결 / 전기성 = 내용의 비현실성**

우연성과 전기성

개념	판단 질문	근거 예
우연성	사건의 연결이 뜻밖인가?	장터에서 스승 재회
전기성	사건 내용이 현실 법칙을 벗어나는가?	그림 속 사슴이 살아 나옴

한 사건에서 두 성질이 겹칠 수도 있습니다.

이때 전기성의 전기는 '기이한 일을 전함'이라는 뜻의 傳奇입니다. 우연히 사람을 만나는 것처럼 드물지만 현실에서 가능한 일과, 그림 속 존재가 살아 나오는 일을 구별합니다. 한 사건은 뜻밖의 연결과 초월적 내용이라는 두 특징을 함께 가질 수도 있습니다.

창작 예시

지아가 낡은 병풍을 펴자 그려진 사슴이 바닥으로 걸어 나왔다. 사슴은 사람의 말로 길을 알려 주고, 지아를 등에 태워 구름 위로 올랐다.



현실 법칙을 벗어나는 사건은 전기성의 근거가 됩니다.

근거를 연결하면 그림 속 사슴이 실체가 되고 말하며 구름 위로 오르는 사건의 내용이 현실을 벗어납니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
여행 중 우연히 친구를 만났으므로 반드시 전기성이 있다.	뜻밖이라는 사실만으로 초월적 힘이 확인되지는 않습니다.
전기성이 있으면 사건 연결도 우연적이다.	“뒤돌아보지 말라”는 금기를 어기자 마법의 다리가 사라졌다면, 비현실적 사건도 앞 행동과 원인·결과로 이어집니다.

확인 문제 3장 가치와 사건

이 장에서 확인할 것: E11~E14 (23~28쪽)

Q25 **선을 권하고 악을 벌하는 권선징악의 두 측면이 함께 드러나는 사건은?**

① 재난으로 흩어졌던 가족이 장터에서 뜻밖에 만나 고향에 간다.

② 곡식을 빼돌린 관리가 더 높은 벼슬을 얻어 위선을 드러낸다.

③ 이웃을 도운 사람은 인정받고 곡식을 빼돌린 관리는 벌받는다.

④ 이웃을 도운 사람이 훗날 그 가족의 도움을 다시 받는다.

Q26 인과응보를 설명한 것으로 가장 적절한 것은?

① 갈등을 겪은 인물이 마지막에 안정된 삶을 얻는 것이다.

② 앞 사건이 다음 사건의 원인이 되어 이어지는 것이다.

③ 갑자기 나타난 뜻밖의 도움이 사건을 해결하는 것이다.

④ 선행이나 악행에 걸맞은 보상 또는 벌이 인물에게 돌아오는 것이다.

Q27 재자가인형 인물의 특징을 가장 정확하게 설명한 것은?

> 글재주가 뛰어난 선비 도현은 아름다운 용모와 시 짓는 재능을 갖춘 여인 소운과 시를 주고받았다. 두 사람은 서로의 마음을 알아 갔지만 집안의 반대로 만나기 어려워졌다.

① 빼어난 인물들이 등장하므로 나라를 구하는 영웅적 생애이다.

② 집안의 반대가 등장하므로 사랑보다 상속 갈등이 중심이다.

③ 재주 있는 선비와 아름다운 여인이 사랑의 장애를 넘으려 한다.

④ 두 인물이 시를 주고받으므로 사건을 노래로 전달하는 소설이다.

Q28 우연성이 가장 뚜렷한 사건은?

① 거듭 거짓말한 인물이 신뢰를 잃어 도움을 받지 못한다.

② 만남을 약속한 인물이 일러 준 길을 따라 스승을 찾아간다.

③ 약속 없이 간 장터에서 오래전 스승을 뜻밖에 만난다.

④ 금기를 어긴 인물 앞에서 신령이 만든 다리가 사라진다.

Q29 이 이야기의 필연적 전개를 뒷받침하는 근거는?

> 민재는 실습을 익히지 않고 친구의 과제만 베껴 냈다. 친구가 만든 장치를 자기 작품이라며 대표 선발에 냈다. 혼자 장치를 설명해야 하는 심사에서 작동 원리를 답하지 못했고, 대표 자리에서 탈락했다.

① 혼자 선 장면이 강조되어 인물의 어린 시절까지 확인된다.

② 과제 베끼기에 의존한 선택이 원리 설명의 실패와 탈락으로 이어진다.

③ 잘못한 사람이 벌받는 결말이라 사건 사이의 원인은 생략된다.

④ 뜻밖의 심사위원 등장으로 앞선 실력과 무관하게 탈락한다.

Q30 **전기성·비현실성을 드러내는 가장 직접적인 근거는?**

지아가 병풍을 펼치자 그림 속 사슴이 걸어 나왔다. 사슴은 지아를 등에 태우고 구름 위를 달려갔다.

① 그림 속 사슴이 살아 나와 인물을 태우고 구름 위를 간다.
② 인물이 도움을 받은 뒤 삶의 태도를 바꾸어 선행을 실천한다.
③ 인물이 준비하지 못한 순간에 사슴과 뜻밖의 만남을 가진다.
④ 하늘을 향해 이동하므로 잠들었다 깨어나는 틀이 나타난다.

Q31 **개연성과 인과에 따른 전개를 함께 설명한 말로 가장 적절한 것은?**

윤서는 작은 일도 스스로 결정하고 싶어 했다. 아버지는 윤서의 선택을 번번이 바꾸게 했다. 거듭된 다툼 끝에 윤서는 혼자 살겠다며 집을 나섰다.

① 인물이 집을 나갔다는 한 사건으로 영웅의 일생이 완성된다.
② 인물의 성격과 다툼이 떠나는 동기가 되어 사건 전개가 납득된다.
③ 행동이 현실에서 가능한 만큼 뒤의 선택도 미리 결정되어 있다.
④ 선행에 대한 보상이 주어져 떠남의 원인이 도덕적으로 설명된다.

Q32 **우연성과 전기성을 구별한 설명으로 가장 적절한 것은?**

〔가〕 먼 고을에서 우연히 옛 벗을 만났다. 〔나〕 죽은 옛 벗이 달빛 속에 나타나 말을 걸었다.

① 〔가〕는 스승의 도움을 받은 영웅담, 〔나〕는 꿈의 안팎 구성이다.
② 〔가〕는 사회의 실제 기록, 〔나〕는 인물 생애의 전기(傳記)이다.
③ 〔가〕는 현실 밖의 만남, 〔나〕는 준비되지 않은 만남이 중심이다.
④ 〔가〕는 뜻밖의 사건 연결, 〔나〕는 비현실적 만남이 중심이다.

4장 구성

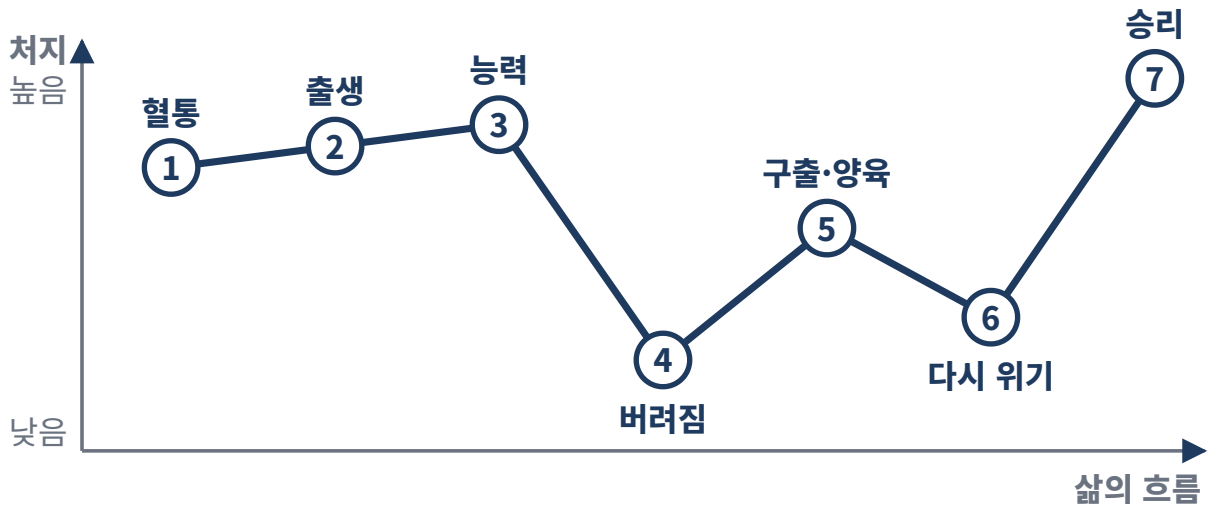
E15 한 인물의 평생을 다루면 모두 영웅의 일대기인가요?

짧은 답 일대기적 구성은 한 인물의 삶의 흐름을 따릅니다. 영웅의 일대기는 고귀한 혈통과 기이한 출생, 시련과 도움, 극복과 승리 등으로 이어지는 대표적인 생애 구조입니다.

한 줄 공식 **고귀한 혈통 → 비정상적·기이한 출생 → 비범한 능력 → 어려서 버려지거나 죽을 고비 → 조력자의 구출·양육 → 자라서 다시 위기 → 위기 극복·승리**

대표 작품 영웅의 일대기: 「유충렬전」

영웅의 일대기 굴곡



도공의 삶 — 일대기적 구성(생애의 흐름만 따라감)



① 고귀한 혈통
② 비정상적·기이한 출생
③ 비범한 능력
④ 어려서 버려지거나 죽을 고비
⑤ 조력자의 구출·양육
⑥ 자라서 다시 위기
⑦ 위기 극복·승리

높낮이는 측정값이 아닌 개념 도식입니다. 일대기적 구성이라고 삶이 늘 평탄하다는 뜻은 아닙니다.

영웅의 일대기는 일곱 단계로 정리하여 읽을 수 있습니다. 모든 작품이 일곱 단계를 다 갖추거나 같은 순서를 따르는 것은 아닙니다. 평생을 따라 썼다는 사실과 영웅의 시련·성취를 구별합니다.

창작 예시

〔가〕 도공의 아들이 태어나 도자기를 배우고 가게를 꾸려 노년에 제자에게 일을 물려준다. 〔나〕 별빛을 받고 태어난 아이가 탁월한 능력을 보이지만 모함으로 쫓겨난다. 산속 노인의 도움을 받아 돌아온 뒤 마을을 위기에서 구한다.



어린 시절: 흙을 배움



활동: 그릇을 만듦



노년: 제자에게 일을 물려줌

삶의 흐름을 따른다는 사실만으로 영웅적 성취가 생기는 것은 아닙니다.

근거를 연결하면 〔가〕는 삶의 흐름을 따른다는 점에서 일대기적입니다. 〔나〕는 비범한 출생과 능력, 시련·조력·극복·성취가 함께 나타나 영웅의 일대기 틀에 가깝습니다.

비유 **슈퍼히어로 영화의 흐름**

비유	개념 대응	비유의 한계
특별한 출생과 능력, 시련, 스승의 도움, 다시 닥친 위기, 극복을 떠올려 봅니다.	특별함·시련·도움·극복 = 영웅의 일대기를 기억할 실마리	고전 영웅의 고귀한 혈통·하늘과의 연결은 현대 영웅과 다를 수 있고, 모든 작품이 같은 단계를 갖추지 않습니다.

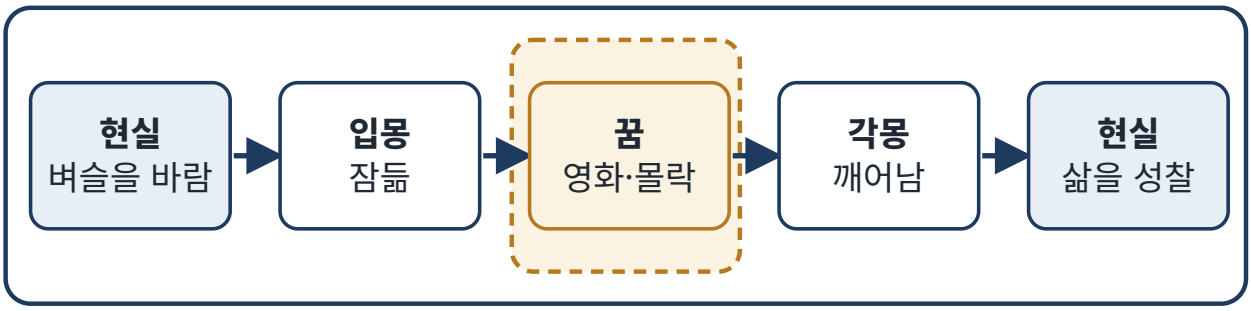
✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
출생부터 노년까지 나오면 무조건 영웅 소설이다.	일대기적 구성과 영웅적 인물·사건의 특징을 구별합니다.
조력자보다 시련이 먼저 나오지 않으면 영웅의 일대기가 아니다.	단계의 고정 순서만 외우지 않고 실제 삶의 전개와 기능을 봅니다.

E16 잠깐 꿈을 꾸는 장면만 있어도 환몽 구성인가요?

짧은 답 환몽 구성은 현실→입몽(入夢: 꿈에 들어감)→꿈→각몽(覺夢: 꿈에서 깨어남)→현실로 이어지는 구성입니다.

한 줄 공식 **현실 → 입몽 → 꿈 → 각몽 → 현실**

현실 속에 놓인 꿈 — 환몽 구성



외화 = 바깥 현실 이야기(큰 테두리) **내화 = 안쪽 꿈 이야기(점선)**

꿈에서 무엇을 겪고 깨어난 뒤 생각이 어떻게 달라지는지 연결합니다. 현실의 바깥 이야기(외화) 속에 꿈의 안쪽 이야기(내화)가 들어 있어 액자식 구성과 닮았습니다. 잠깐 언급된 꿈 하나만으로 작품 전체의 구성을 확정하지 않습니다.

창작 예시

〔전체 줄거리〕 높은 벼슬만 바라던 인물이 나무 아래서 잠든다. 꿈속에서 지위가 높아졌다가 권세를 잃고 모든 친구에게 외면당한다. 깨어난 인물은 곁에 남은 사람들의 소중함을 돌아본다.

근거를 연결하면 꿈 밖의 욕망, 꿈속의 성취와 상실, 꿈 밖의 성찰이 연결됩니다. 꿈이 이야기의 앞뒤 현실을 이어 주는 구성 장치입니다.

비유 **VR 기기를 썼다가 벗으면**

비유	개념 대응	비유의 한계
가상 세계에서 경험하고 현실로 돌아와 익숙한 것을 다르게 바라봅니다.	기기 쓰기 = 입몽 / 가상 경험 = 꿈 / 벗기 = 각몽	꿈은 스스로 골라 들어가는 체험과 다릅니다. 작품의 꿈은 성찰·비판을 드러내도록 짜인 장치입니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
인물이 어젯밤 꿈 이야기를 한 줄 말하면 작품 전체가 환몽 구성이다.	꿈이 전체 이야기에서 어떤 비중과 구조적 역할을 하는지 확인합니다.
깨어나면 꿈에서 겪은 일은 주제와 아무 관계가 없다.	꿈속 경험이 현실 인물의 인식 변화로 이어질 수 있습니다.

E17 몽자류와 몽유록계는 모두 꿈 이야기인데 무엇이 다른가요?

짧은 답 몽자류(夢字類)는 제목에 "몽" 자가 든 작품 무리에서 나온 이름입니다. 몽유록(夢遊錄)은 "꿈에서 노닌 기록"이라는 뜻으로, 두 유형은 꿈속의 인물과 경험을 비교해 구별합니다.

한 줄 공식 **몽자류: 다른 사람의 삶 / 몽유록계: 현실의 나로 만남·토론**

대표 작품 몽자류: 「구운몽」 / 몽유록계: 「원생몽유록」



왼쪽은 꿈에서 다른 사람으로 살고(몽자류), 오른쪽은 꿈에서도 나 그대로 옛 인물과 토론합니다(몽유록계).

몽자류와 몽유록계

기준	몽자류의 대표적 경향	몽유록계의 대표적 경향
꿈의 틀	현실→꿈→현실	현실→꿈→현실
꿈속 인물	다른 사람으로 태어나 한평생을 삶	현실의 나 그대로 만남
경험	부귀·성취·상실	교유(사귀어 오감)·역사·현실 토론
의미	욕망과 삶에 대한 성찰	역사·현실에 대한 비판

작품 전체로 확인하며, 제목 한 글자로 유형을 확정하지 않습니다.

몽자류에서는 꿈속에서 다른 사람으로 태어나 한평생을 사는 체험이 대표적이며, 이를 환생이라고 합니다. 몽유록계에서는 현실의 나 그대로 꿈속 인물들과 교유(사귀어 오감)·토론하며 역사나 사회 문제를 드러내는 경우가 대표적입니다. 이름의 뜻은 기억의 도움이며 제목만으로 유형을 확정하지 않습니다.

창작 예시

〔가·전체 줄거리〕 선비가 잠들어 꿈에서 다른 집 아이로 태어난다. 자라서 재상(임금을 돕던 높은 벼슬)이 되어 영화를 누리다 몰락하고, 깨어나 욕망을 돌아본다. 〔나·전체 줄거리〕 선비가 꿈에서도 자신의 이름과 과거를 지닌 채 옛 관리들을 만나 백성을 버린 책임을 묻고, 깨어나 그 논의를 기록한다.

근거를 연결하면 〔가〕는 환생하여 다른 삶을 겪는 몽자류의 대표적 예입니다. 〔나〕는 현실의 나를 유지하며 역사 문제를 논하는 몽유록계의 대표적 예입니다.

비유 **새 캐릭터의 인생과 내 이름의 토론방**

비유	개념 대응	비유의 한계
한 게임에서는 새 캐릭터로 다른 인생을 살고, 다른 방에서는 내 이름으로 접속해 옛 인물들과 토론합니다.	다른 인생 = 몽자류의 대표적 체험 / 현실의 나로 토론 = 몽유록계의 대표적 체험	게임 접속과 꿈은 다릅니다. 인물·경험·깨어난 뒤의 의미까지 작품에서 확인해야 합니다.

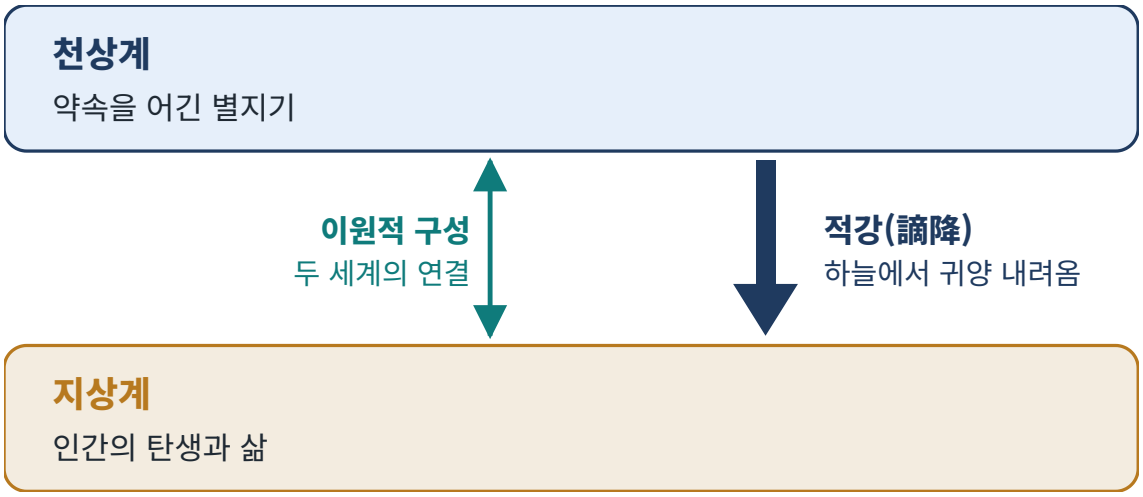
이렇게 생각하면 틀려요	이렇게 고쳐요
현실→꿈→현실이면 두 유형은 구별할 수 없다.	공통 틀 안에서 꿈속 정체성·경험·성찰이나 비판의 내용을 비교합니다.
꿈에서 높은 사람을 만나기만 하면 몽자류이다.	누구를 만났는지만 보지 말고 어떤 삶을 살았고 무엇을 논했는지 봅니다.

E18 두 장소가 나오면 이원적 구성이고, 하늘에서 오면 적강인가요?

짧은 답 이원적 구성은 천상계와 지상계 같은 두 세계가 연결되는 구성입니다. 적강(謫降)은 천상 존재가 잘못 등으로 인간 세상에 귀양 내려오는 모티프(이야기에 자주 쓰이는 사건의 틀)입니다.

한 줄 공식 **천상계 ↔ 지상계(두 세계의 연결) / 천상계 ↓ 지상계(적강)**

두 세계와 적강



↔는 두 세계를 연결해 본다는 뜻이며, 모든 인물이 양방향으로 이동한다는 뜻은 아닙니다.

서로 다른 두 마을을 오갔다는 사실만으로 이원적 구성이라고 하지는 않습니다. 천상계 사건이 지상 인물의 탄생이나 삶에 영향을 주는지 같은 연결을 확인합니다. 적강은 그러한 세계 연결 속에 나타날 수 있는 하강의 사건이며, 이원적 구성 전체와 같은 말은 아닙니다.

한자 풀이 적강(謫降): 귀양 갈 적·내릴 강. 천상에서 인간 세상으로 귀양 내려옴을 뜻합니다.

창작 예시

천상에서 약속을 어긴 별지기는 인간 세상으로 내려가 살라는 명을 받았다. 이후 지상의 한 집에 아이가 태어났고, 성장한 아이는 꿈에서 자신의 천상 시절을 떠올렸다.

근거를 연결하면 천상의 명령과 지상의 탄생이 연결되어 두 세계의 관계가 드러납니다. 천상 존재가 인간 세상으로 내려와 사는 사건은 적강입니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
한양과 다른 고을이 번갈아 나오면 이원적 구성이다.	장소가 두 곳이라는 사실과 두 세계의 연결을 구별합니다.
적강이 나오면 반드시 현실→꿈→현실의 환몽 구성이다.	천상에서 지상으로 내려오는 사건과 꿈의 안팎 구성은 다릅니다.

E19 고전 소설이면 반드시 행복하게 끝나나요?

짧은 답 행복한 결말은 시련과 갈등을 넘어 소망을 이루거나 안정된 삶에 이르는 마무리이며, 모든 고전 소설의 필수 조건은 아닙니다.

한 줄 공식 **시련·갈등 → 해결·재회·안정(작품의 결말로 확인)**

오랜 이별 뒤의 재회나 억울함을 벗은 뒤의 안정은 행복한 결말의 근거가 될 수 있습니다. 반대로 잠깐 웃는 장면은 작품 전체의 결말을 대신하지 못합니다. 고전 소설의 흔한 특징도 작품에 실제로 나타나는지 확인해야 합니다.

일반적 특징과 실제 근거 2부 도입(23쪽)의 전형적·평면적 인물, 순행적 구성, 문어체·운문체(율문체), 서술자의 개입(편집자적 논평), 권선징악의 주제와 행복한 결말은 작품마다 확인해야 합니다. 「운영전」처럼 비극적으로 끝나는 작품도 있습니다.

창작 예시

〔전체 줄거리의 끝〕 억울하게 쫓겨난 은수는 누명을 벗고 가족과 다시 만났다. 가족은 서로를 의심하던 일을 사과하고 함께 살 집을 마련하였다.

근거를 연결하면 누명 해소, 재회, 안정된 삶이 끝부분에 제시되어 행복한 결말을 뒷받침합니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
중간에 잔치가 나오면 작품 전체는 행복한 결말이다.	중간 장면과 마지막의 갈등·삶의 상태를 구별합니다.
고전 소설의 마지막이 비극적이면 고전 소설이 아니다.	갈래의 일반적 경향을 모든 작품의 필수 조건으로 바꾸지 않습니다.

확인 문제 4장 구성

이 장에서 확인할 것: E15~E19 (31~37쪽)

Q33 두 이야기의 구성에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

〔가〕 도공의 어린 시절, 수련기, 장년의 활동, 노년을 차례로 그린다. 〔나〕 비범한 아이가 버림받고 조력자를 만나 능력을 기른 뒤 나라의 위기를 해결한다.

① 〔가〕는 노년까지 나와 영웅의 생애, 〔나〕는 짧아서 단순한 사건 나열이다.

② 〔가〕는 도공의 평생을 다룬 전기(傳奇), 〔나〕는 천상·지상의 이원적 구성이다.

③ 〔가〕는 인물 평가가 있어 가전체, 〔나〕는 조력자가 있어 우화 소설이다.

④ 〔가〕는 인물의 생애 흐름, 〔나〕는 비범한 인물의 시련·조력·극복·성취를 보여 준다.

Q34 작품 전체의 환몽 구성을 가장 분명하게 보여 주는 줄거리는?

① 오늘의 선택을 설명하려고 어린 시절 장면을 끼워 넣는다.

② 현실의 욕망→꿈의 영화·몰락→각몽 뒤 성찰로 이어진다.

③ 고향에서 출발해 낯선 고을을 거쳐 다시 고향으로 돌아온다.

④ 지난밤 꿈을 한 문장 회상한 뒤 진행 중인 여행으로 돌아온다.

Q35 몽자류와 몽유록계의 전형적 경향을 비교한 것으로 가장 적절한 것은?

〔가·전체 줄거리〕 선비가 잠들어 꿈에서 다른 집 아이로 태어난다. 자라서 재상(임금을 돕던 높은 벼슬)이 되어 영화를 누리다 몰락하고, 깨어나 욕망을 돌아본다. 〔나·전체 줄거리〕 선비가 꿈에서도 자신의 이름과 과거를 지닌 채 옛 관리들을 만나 백성을 버린 책임을 묻고, 깨어나 그 논의를 기록한다.

① 〔가〕는 몽유록계, 〔나〕는 몽자류의 대표적 예이다.

② 〔가〕와 〔나〕는 옛 인물이 등장하므로 같은 역사 군담이다.

③ 〔가〕와 〔나〕는 꿈을 통해 깨달으므로 같은 몽자류이다.

④ 〔가〕는 몽자류, 〔나〕는 몽유록계의 대표적 예이다.

Q36 이원적 구성과 적강을 함께 설명하는 근거는?

하늘에서 별을 돌보던 존재가 잘못을 저질러 인간 세상의 아이로 태어난다. 지상의 시련을 겪은 뒤 하늘의 사명을 다시 깨닫는다.

① 시련을 겪는 일이 적강이며 인물의 두 시기가 연결된다.
② 천상 존재의 지상 탄생이 적강이며 그 사건이 천상과 지상을 연결한다.
③ 기억을 떠올리는 일이 입몽이며 천상 사건은 꿈으로 바뀐다.
④ 인간으로 태어나는 일이 각몽이며 꿈과 현실이 연결된다.

Q37 행복한 결말을 판단하는 근거로 가장 적절한 것은?

① 선한 인물의 등장을 근거로 마지막에는 보상받는다고 판단한다.
② 끝의 재회와 안정된 삶을 근거로 행복한 결말을 판단한다.
③ 기이한 출생을 근거로 끝에서도 소망이 이루어진다고 판단한다.
④ 중간의 잔치를 근거로 작품의 행복한 결말을 판단한다.

Q38 다음 판단을 고친 말로 가장 적절한 것은?

"고전 소설의 인물은 모두 평면적이므로, 처음의 욕심을 버리고 생각이 달라지는 인물은 고전 소설에 나올 수 없어."

① 장소를 옮겼다면 처음과 다른 성격을 지녔다고 판단해야 한다.
② 생각이 달라지는 인물은 현대 소설의 전형적 인물로 분류해야 한다.
③ 일반적 경향과 그 인물의 실제 성격 변화 여부를 구별해야 한다.
④ 평면적 인물이라는 설명은 마지막 행동만으로 결정해야 한다.

5장 유형과 표현

E20 사랑도 나오고 가족도 나오면 유형은 어떻게 판단하나요?

짧은 답 애정·염정 소설은 사랑의 성취·좌절이, 가정 소설은 가족 내부의 관계와 갈등이 중심인 소설입니다.

한 줄 공식 **사랑 중심 = 애정·염정 / 가족 내부 갈등 중심 = 가정**

대표 작품 애정: 「춘향전」·「운영전」 / 가정: 「사씨남정기」(처첩: 아내와 첩의 갈등)·「장화홍련전」(계모: 아버지의 재혼으로 생긴 어머니와의 갈등)

사랑과 가족: 중심 갈등

중심 갈등	유형
사랑의 성취·좌절	애정·염정 소설
처첩·계모 등 가족 내부 갈등	가정 소설

사랑을 막는 집안 갈등처럼 성격이 겹칠 수 있습니다.

사랑하는 인물이 등장했다는 사실이나 가족이 나온다는 사실만으로 결정하지 않습니다. 주요 갈등이 무엇이고 어떤 사건이 이야기의 중심을 이루는지 봅니다. 한 작품에 여러 유형의 특징이 함께 나타날 수도 있습니다.

창작 예시

〔가〕 두 연인이 집안의 반대를 넘어 혼인에 이르는 과정이 이야기의 중심이다. 〔나〕 계모(아버지의 재혼으로 생긴 어머니)의 모함을 받은 자녀가 쫓겨난 뒤 진실을 밝혀 가족의 관계를 바로잡는 과정이 중심이다.

근거를 연결하면 〔가〕는 사랑의 성취를 중심으로 하는 애정 소설, 〔나〕는 가족 내부의 모함과 갈등을 중심으로 하는 가정 소설에 가깝습니다. 처첩(아내와 첩) 사이의 갈등도 가정 소설에 나타나는 대표적 갈등입니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
인물에게 형제가 있으면 가정 소설이다.	가족 관계가 중심 갈등을 이루는지 봅니다.
애정 소설에서는 집안 사이의 갈등이 나올 수 없다.	사랑을 가로막는 집안 갈등이 함께 나타날 수 있습니다.

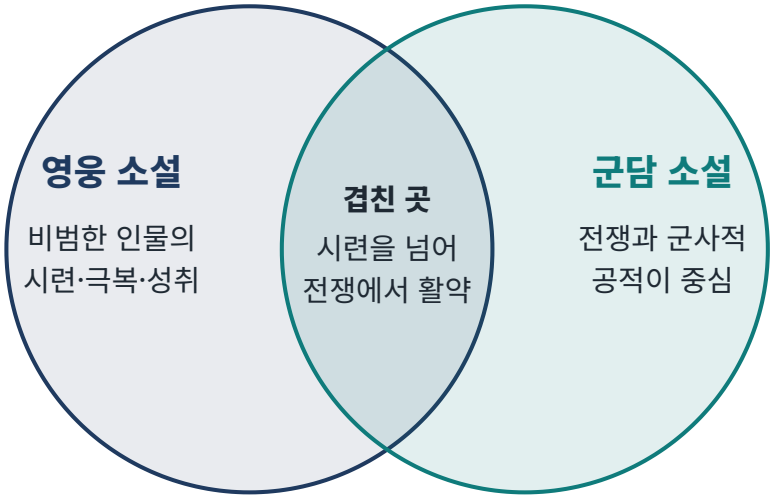
E21 영웅 소설과 군담 소설은 서로 겹칠 수 있나요?

짧은 답 영웅 소설은 비범한 주인공의 시련·극복·성취에, 군담 소설은 전쟁과 군사적 활약에 초점을 둡니다.

한 줄 공식 **영웅적 생애·성취 ↔ 전쟁·무공 중심(겹칠 수 있음)**

대표 작품 영웅: 「홍길동전」·「유충렬전」 / 군담: 「유충렬전」·「박씨전」·「임경업전」

영웅과 군담의 겹침



두 원은 분류 기준이 겹칠 수 있음을 뜻하며, 두 유형이 완전히 같다는 뜻은 아닙니다.

비범한 주인공이 시련을 이겨 내며 전쟁에서 활약하는 작품은 두 특징을 함께 지닐 수 있습니다. 영웅의 성취가 반드시 전투를 통해서만 이루어지는 것은 아닙니다. 전쟁이 배경에 언급되는 것과 군사적 활약이 중심 사건인 것도 구별합니다.

창작 예시

모함으로 쫓겨난 비범한 주인공이 병법(군사를 움직이고 싸우는 방법)을 익혀 돌아온다. 이어지는 주요 사건은 적군의 포위를 풀고 여러 전투에서 공동체를 구하는 활약으로 이루어진다.

근거를 연결하면 시련·극복·성취의 삶과 전투의 중심성이 함께 있으므로 영웅 소설과 군담 소설의 특징을 함께 설명할 수 있습니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
영웅 소설로 판단했으면 군담 소설이라고 할 수 없다.	분류 기준이 달라 한 작품에서 겹칠 수 있습니다.
전쟁 중에 태어났다는 한 줄이 있으면 군담 소설이다.	주된 사건이 실제로 전쟁과 군사적 활약을 다루는지 확인합니다.

E22 웃긴 고전 소설이면 풍자 소설인가요?

짧은 답 해학은 대상을 너그럽게 감싸며 웃음을 자아내고, 풍자는 대상의 잘못과 모순을 꼬집어 비판합니다. 풍자 소설은 이런 비판이 중심을 이루는 소설입니다.

한 줄 공식 **해학 = 감싸는 웃음 / 풍자 = 잘못을 꼬집는 웃음**

대표 작품 풍자: 「양반전」·「허생전」·「배비장전」

해학과 풍자

비교	해학	풍자
웃음의 방향	감싸 줌	잘못을 꼬집음
대상에 대한 태도	너그러움·연민	비판·공격
창작 예	밥 앞에서 침 삼키는 토끼·다람쥐	백성 곡식으로 잔치하는 여우 원님(고을을 다스리던 관리)

무엇이 웃긴지에 더해 대상을 감싸는지 비판하는지 살핍니다. 겉으로 한 말과 속뜻이 반대인 표현을 반어(反語)라 하며, 칭찬하는 말로 잘못을 비판할 수도 있습니다. 해학과 풍자는 한 작품이나 장면에서 함께 나타날 수 있습니다.

창작 예시

수령(고을을 다스리던 관리)은 검소함을 칭찬하는 상을 받겠다며 금실로 “검소”를 수놓은 겉옷을 만들게 했다. 겉옷 값을 마련하려고 백성에게 세금을 더 거두었다.



내세운 가치와 실제 행동의 모순이 비판적 웃음을 만듭니다.

근거를 연결하면 검소함을 내세우면서 사치를 하고 부담을 백성에게 넘기는 모순이 비판의 대상입니다.

비유 **간지럼과 꼬집기**

비유	개념 대응	비유의 한계
간질이듯 정겹게 웃는 모습과 잘못을 꼬집어 따끔하게 만드는 모습을 떠올립니다.	감싸는 웃음 = 해학 / 비판하는 웃음 = 풍자	실제로 신체를 자극한다는 뜻이 아니며 한 장면에 두 웃음이 섞일 수도 있습니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
주인공이 넘어져 웃기면 풍자 소설이다.	단순한 익살인지, 특정한 잘못과 모순을 비판하는 웃음인지 확인합니다.
직접 “나쁘다”고 쓰지 않으면 비판하지 않은 것이다.	말과 행동의 모순을 드러내는 방식으로도 비판할 수 있습니다.

E23 전기 소설은 유명한 사람의 일생을 적은 글인가요?

짧은 답 전기(傳奇) 소설은 기이하고 비현실적인 사건이 중심인 소설이며, 생애를 기록하는 전기(傳記)와 구별합니다.

한 줄 공식 **傳奇 = 기이한 이야기 / 傳記 = 생애 기록**

대표 작품 전기(傳奇): 『금오신화』

傳奇와 傳記

한자	뜻	예
傳奇	기이한 일을 전함	혼령과 밤새 시를 지음
傳記	생애·행적을 기록함	기록·증언에 따른 장인의 생애

傳奇의 奇는 기이함, 傳記의 記는 기록을 뜻합니다. 傳記는 위인전 같은 생애 기록이고, 傳奇는 귀신·신선과의 만남 같은 기이한 사건의 이야기입니다. 한 장면의 특징과 작품 전체에서 중심인 사건을 구별합니다.

창작 예시

〔가〕 세상을 떠난 친구의 혼이 찾아와 주인공과 밤새 시를 짓고, 해 뜰 무렵 그림자처럼 사라지는 일이 이야기의 중심이다. 〔나〕 실제 장인의 출생·수련·활동을 기록과 증언에 따라 정리한 생애 기록이다.

근거를 연결하면 〔가〕는 기이한 만남이 중심인 전기(傳奇) 소설의 예이고, 〔나〕는 인물의 생애를 기록한 전기(傳記)의 예입니다.

이렇게 생각하면 틀려요	이렇게 고쳐요
주인공의 출생이 나오면 전기(傳奇) 소설이다.	삶의 기록이나 일대기적 구성과 기이한 사건의 중심성을 구별합니다.
신기한 사건이 잠깐 나오면 작품 전체의 유형을 확정할 수 있다.	짧은 발췌의 특징과 작품 전체에서 중심을 이루는 사건을 구별합니다.

E24 말하듯 길게 쓰면 판소리계 소설인가요?

짧은 답 판소리계 소설은 판소리의 이야기 글인 사설이 문자로 정착(글로 자리 잡음)하거나, 판소리의 전승(이어져 전해짐)과 긴밀하게 연결된 소설입니다.

한 줄 공식 **판소리(공연) ↔ 이야기 글(사설) ↔ 소설**

대표 작품 판소리계: 「춘향전」·「심청전」·「흥부전」·「토끼전」

짧은 순간에 늘어나는 서술



칸의 길이는 개념 도식입니다. 사건의 실제 시간이 늘어난 것은 아닙니다.

판소리의 공연과 소설의 관계를 알면 말하듯 펼치는 문장의 느낌을 이해하기 쉽습니다. 지문에서는 열거·대구, 가락, 입말, 서술자의 개입, 해학·풍자와 장면의 극대화를 찾아 그 효과를 설명합니다. 문체의 특징 한 가지로 작품의 전승 과정을 확정하지 않습니다.

판소리란? 소리꾼 한 사람이 고수의 북장단에 맞추어 창(노래)·아니리(말)·발림(몸짓)으로 긴 이야기를 들려주는 공연입니다.

문체에서 찾을 것

- 율문체: 4·4조 같은 가락이 나타나는 문장.
- 구어체와 문어체의 섞임: 서민의 입말과 양반의 한문투 등이 어우러짐.
- 열거와 대구: 여러 대상을 늘어놓거나 짝을 맞추어 표현함.
- 의성어·의태어: 소리와 모양을 흉내 낸 말로 장면을 생생하게 함.
- 서술자의 개입(편집자적 논평): 서술자가 인물·사건에 대해 평가를 덧붙임.
- 해학과 풍자: 정겨운 웃음과 잘못을 꼬집는 웃음.
- 장면의 극대화: 한 순간을 자세히 펼쳐 흥미·감정·긴장을 높임.

이 특징이 매 대목에 빠짐없이 나온다는 뜻은 아닙니다. 판소리와 소설의 형성 관계도 작품·이본에 따라 다를 수 있습니다.



부채를 든 소리꾼이 창·아니리·발림으로 이야기를 펼치고, 고수가 북으로 장단을 맞춥니다.

창작 예시

〔전승 자료〕 다음 이야기는 판소리로 불리며 전해진 사설과 긴밀히 연결되어 문자로 정리되었다.
〔장면〕 배고픈 인물이 뚜껑을 들었다. 김이 먼저 코를 간질이고, 둥근 떡은 윤기를 내고, 붉은 대추는 떡 위에 콕콕 박혀 있었다. “아이고, 이 한입을 언제 넘기나!” 그는 숟가락을 들었다 내렸다 하였다.

근거를 연결하면 전승 자료가 판소리계 소설을 판단할 직접 근거입니다. 식사를 시작하기 직전의 감각과 말·동작을 길게 펼친 부분은 장면의 극대화를 보여 줍니다.

비유 슬로모션

비유	개념 대응	비유의 한계
짧은 동작을 느린 화면으로 펼치면 손끝과 표정이 눈에 들어옵니다.	짧은 사건 순간에 많은 서술 = 장면의 극대화	문장 길이와 영상 속도는 같은 단위가 아니며 사건의 실제 시간이 늘어났다는 뜻도 아닙니다.

✗ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
구어체로 쓰인 소설은 모두 판소리계 소설이다.	표현 특징과 형성·전승의 근거를 구별합니다.
장면의 극대화는 여러 해의 사건을 짧게 압축한다.	한 장면에 서술을 늘려 그 순간을 자세히 펼칩니다. 사건 진행은 상대적으로 느려질 수 있습니다.

E25 동물이 말을 하면 언제나 우화 소설인가요?

짧은 답 우화 소설은 동물·식물·사물 등을 의인화하여 인간 사회의 모습과 교훈 등을 드러내는 소설입니다.

한 줄 공식 **의인화한 관계 ↔ 인간 사회의 모습**

대표 작품 우화: 「장끼전」·「토끼전」(판소리계 소설이기도 함)

동물이 말을 하는 표현은 의인화의 근거입니다. 우화적 성격을 설명하려면 그 동물들의 관계와 행동이 인간 사회의 어떤 모습을 비추는지도 연결해야 합니다. 웃음과 풍자가 함께 나타날 수 있습니다.

창작 예시

수달은 강의 물을 모두 자기 것이라며 물가에 선 동물들에게 통행료를 받았다. 가뭄이 들자 다른 동물들이 상류의 물길을 함께 고쳤지만 수달은 자기 이름만 새긴 팻말을 세웠다.



인간의 사회적 행동을 동물에게 부여해 모순을 드러냅니다.

근거를 연결하면 말하고 요금을 받으며 공을 가로채는 동물들은 인간처럼 그려집니다. 공동의 자원과 성과를 독차지하는 태도가 비판됩니다.

비유 「개미와 베짱이」 같은 우화

비유	개념 대응	비유의 한계
동물의 말과 행동에서 인간의 생활 태도를 떠올리는 짧은 우화를 생각해 봅니다.	동물에 인간의 행동·관계를 입힘 = 의인화를 통한 사회 모습 표현	우화 소설은 짧은 교훈담보다 사건과 인물 관계가 복잡하게 펼쳐질 수 있습니다. 분량만으로 유형을 정하지 않습니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
실제 동물의 습성을 설명한 글도 동물이 나오므로 우화이다.	동물의 등장 자체와 의인화된 관계·사회적 의미를 구별합니다.
우화는 웃기기만 하고 사회 비판은 할 수 없다.	의인화한 이야기로 인간의 욕심이나 사회의 모순을 비판할 수 있습니다.

E26 사물을 사람처럼 그리면 모두 가전·가전체인가요?

짧은 답 가전(假傳)은 사물 등을 사람으로 가정하여 쓴 "가짜 전기"라는 뜻이며, 가전체는 그 형식을 가리킵니다. 우리나라에서는 고려 시대부터 나타나 소설의 형성과 발전에 다리 역할을 한 서사 갈래로 배웁니다.

한 줄 공식 **가계 → 행적 → 평가(사물의 전기)**

대표 작품 가전: 「국순전」(술)·「공방전」(돈)·「죽부인전」(대나무)

우화와 가전체

공통	우화	가전체
의인화로 인간 사회와 가치를 표현	인물의 관계·갈등·교훈을 확인	가계·행적·평가의 전기 형식을 추가로 확인

가전체의 세 칸

가계 · 집안 소개
성은 광, 이름은 명
대대로 어둠을 밝힘

→

행적 · 한 일
가난한 글방을
밤마다 밝힘

→

평가 · 삶을 평함
"남을 밝히되
뽐내지 않았다"

이 예에서는 칭찬하지만, 가전체의 평가에는 비판이 담길 수도 있습니다.

사물을 의인화하고 가계(집안의 내력)·행적(살며 한 일)·평가를 전기 형식으로 씁니다. 끝의 "논하는 이"는 사관(역사를 기록하던 관리)이 인물을 평가하는 형식을 본뜬 말입니다. 우화와 의인화가 겹쳐도 전기 형식이라는 추가 근거를 확인합니다.

창작 예시

등잔의 성은 광이요, 이름은 명이었다. 그의 집안은 대대로 어둠을 밝히는 일을 맡았다. 명은 가난한 글방에 들어가 밤마다 책장을 비추었고 기름이 다할 때까지 제자리를 지켰다. 논하는 이는 "남을 밝히되 자신을 뽐내지 않았다"고 평하였다.



등잔의 행적과 평가가 전기 형식으로 이어집니다.

근거를 연결하면 등잔의 의인화에 가계 소개, 행적, 논평이 결합되어 있습니다. 단지 등잔이 말하는 장면 하나만 있는 것이 아닙니다.

비유 사물의 위인전

비유	개념 대응	비유의 한계
인물의 집안, 살아서 한 일, 평가를 읽는 위인전 형식을 사물에게 빌려 줍니다.	집안 소개→한 일→평가 = 가계→행적→평가	위인전은 실존 인물을 다루지만 가전은 사물을 사람으로 가정한 이야기입니다. 평가는 칭찬뿐 아니라 비판일 수도 있습니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
사물이 한마디 말하면 곧 가전체이다.	가계·행적·평가 등 전기 형식으로 짜였는지 봅니다.
가전과 전기(傳奇) 소설은 발음이 비슷하므로 같은 유형이다.	가전의 전기 형식은 傳記와 관련되며, 기이한 이야기인 傳奇와 구별합니다.

확인 문제 5장 유형과 표현

이 장에서 확인할 것: E20~E26 (39~50쪽)

Q39 애정·염정 소설로 분류하는 가장 직접적인 근거는?

① 천상 존재의 하강과 지상의 시련이 중심이다.

② 뛰어난 주인공의 전쟁과 무공이 중심이다.

③ 가족의 모함과 집안 질서의 회복이 중심이다.

④ 사랑의 성취와 이를 가로막는 장애가 중심이다.

Q40 가정 소설로 분류하기에 가장 적절한 줄거리는?

① 가난한 가족을 등장시켜 탐욕스러운 관리의 위선을 꼬집는다.

② 가족과 헤어진 장수가 전쟁에서 활약하는 과정을 자세히 그린다.

③ 계모의 모함과 진실 규명으로 가족 내부 갈등을 풀어 간다.

④ 신분 차이로 헤어진 연인이 가족의 반대를 넘어 사랑을 이룬다.

Q41 영웅 소설과 군담 소설의 관계를 바르게 설명한 것은?

비범한 주인공이 버림받는 시련을 이겨 내고, 여러 전쟁에서 활약하여 나라를 구한다. 전투의 과정과 공적이 상세하게 서술된다.

① 시련을 이긴 영웅적 생애에 전쟁과 무공을 중심으로 하는 군담이 겹친다.

② 가족과의 이별이 중심이므로 전투는 가정 소설의 부수 사건이다.

③ 전쟁 활약이 있으므로 앞의 시련은 유형 판단에서 제외한다.

④ 능력이 비범하므로 전쟁보다 기이한 만남이 중심인 전기 소설이다.

Q42 풍자의 대상과 방법을 가장 적절하게 설명한 것은?

군수(고을을 다스리던 관리)는 “검소함이 으뜸”이라는 말을 금실로 수놓은 비단옷을 입었다. 그 옷값을 마련하려고 백성에게 검소세를 거두었다.

① 검소함을 내세우며 백성에게 사치 비용을 떠넘기는 관리의 위선

② 비단옷의 아름다움을 알아보지 못하는 백성의 안목에 대한 비판

③ 검소라는 말을 꾸미려고 애쓰는 관리에게 보내는 너그러운 웃음

④ 세금을 거두는 행위가 나오므로 관리 제도 자체를 없애자는 주장

Q43 전기(傳奇) 소설과 전기(傳記)를 바르게 구별한 것은?

① 傳奇는 꿈의 안팎 구성, 傳記는 인물 사이의 대화와 관련된다.

② 傳奇는 생애의 시간 순서, 傳記는 현실 밖의 사건과 관련된다.

③ 傳奇는 기이한 사건을 전하는 이야기, 傳記는 생애와 행적의 기록이다.

④ 傳奇는 작가의 실제 경험, 傳記는 사물의 의인화와 관련된다.

Q44 판소리계 소설이라는 판단을 가장 직접적으로 뒷받침하는 것은?

① 인물이 말을 주고받는 장면과 익살스러운 대사를 모은 목록

② 장면의 분량을 비교하여 음식 묘사가 길다는 것을 보인 표

③ 작품 속 인물이 노래를 부른 대목을 따로 옮겨 적은 자료

④ 판소리로 전승된 이야기와 이 소설의 성립 관계를 밝힌 기록

Q45 장면의 극대화를 가장 잘 보여 주는 서술은?

① 뚜껑을 여는 순간의 손·김·빛·냄새를 차례로 자세하게 펼친다.

② 현재의 식사 장면을 멈추고 어린 시절의 실패를 회상해 보여 준다.

③ 여러 날 계속된 잔치를 날짜별로 한 줄씩 적어 차례로 보여 준다.

④ 여러 해의 떠돌이를 만남과 이별 두 문장으로 압축해 보여 준다.

Q46 우화 소설의 성격을 설명한 것으로 가장 적절한 것은?

여우는 숲의 공동 우물을 자기 것이라며 사용료를 받았다. 다른 동물들이 우물을 고치자 여우는 자기 공이라고 자랑했다.

① 동물의 실제 습성을 기록하여 여우가 영역을 지키는 법을 알린다.

② 동물에게 이름과 직업을 주어 가계·행적·평가의 전기 형식을 갖춘다.

③ 우물의 등장과 요금 납부를 통해 실제 지역의 세금 제도를 확정한다.

④ 동물에게 인간의 행동을 주어 공동 자원과 성과를 독차지하는 태도를 비춘다.

Q47 가전·가전체를 판단하는 근거로 가장 적절한 것은?

붓의 성은 문, 이름은 필이었다. 그의 선조들은 대대로 글을 남겼다. 필은 억울한 백성의 사연을 적었고, 논하는 이는 그 곧은 뜻을 높이 평가했다.

① 붓을 사람으로 의인화하고 가계·행적·평가를 전기 형식으로 썼다.

② 선조부터 소개하였으므로 시련을 이기는 영웅의 일대기를 갖췄다.

③ 붓이 사람처럼 뜻을 가지므로 전기 형식 없이 우화적 사건만 펼친다.

④ 성과 이름을 제시하였으므로 실존 인물의 전기(傳記)를 기록했다.

Q48 **서술자의 말과 주제를 연결한 설명으로 가장 적절한 것은?**

서술자는 남을 속인 장사꾼을 “참으로 영리한 장사꾼이었다”라고 부른다. 뒤이어 그의 속임수가 들통나고 이웃의 신뢰를 잃는 결말을 보여 준다.

① 영리하다는 칭찬이 속임수 발각과 신뢰 상실로 반대 뜻을 드러내는 반어이다.

② 장사꾼을 감싸는 웃음이므로 잘못을 비판하지 않는 해학이다.

③ 장사꾼의 생각을 전하므로 서술자의 평가가 없는 간접 제시이다.

④ 영리함을 높이는 칭찬이므로 속임수를 권하는 주제이다.

Q49 **우화와 가전체를 비교한 설명으로 가장 적절한 것은?**

〔가〕 동물들이 회의를 열어 지도자의 공 가로채기를 비판한다. 〔나〕 저울의 가계·일생의 행적·논평을 적어 공정함의 가치를 드러낸다.

① 〔가〕는 동물의 갈등을 그려 군담이고 〔나〕는 사물의 말이라 우화이다.

② 〔가〕는 허구이지만 〔나〕는 일생을 적어 실존 인물의 기록이다.

③ 의인화는 공통이며, 〔나〕는 저울의 가계·행적·평가를 갖춘 전기 형식이 두드러진다.

④ 둘 다 인물을 평가하므로 〔가〕도 가계 중심의 가전체이다.

Q50 **고전 소설 유형을 분류하는 태도로 가장 적절한 것은?**

① 한 장면의 갈등을 찾은 뒤 작품 전체의 중심 갈등으로 삼는다.

② 중심 갈등·표현 방식·전승 등 유형의 분류 기준을 확인한다.

③ 웃긴 대목을 찾은 뒤 그 장면을 판소리 전승의 증거로 삼는다.

④ 유형을 정한 뒤 그와 겹치는 특징은 주변 정보로 제외한다.

2부 서술형

Q51 **밑줄 친 ㉠·㉡의 성격을 구별하고, 각각의 근거를 쓰세요.**

주인공은 ㉠ 시장 골목에서 우연히 어린 시절의 스승을 만났다. 그날 밤 ㉡ 스승이 준 종이 학이 살아 움직여 주인공을 구름 위로 데려갔다.

요소	답	요소	답
㉠ 성격		㉠ 근거	
㉡ 성격		㉡ 근거	

Q52 **다음 판단의 문제점을 고치고, 판단을 위해 더 확인할 내용을 쓰세요.**

"밥솥 뚜껑을 여는 장면이 길게 서술되어 있으므로, 이야기 속에서도 여러 해가 흘렀다는 뜻이다."

요소	답
무엇이 문제인가	
더 확인할 내용	

종합 C · Q53~Q56

별을 맡았던 아이

〔창작 줄거리〕 하늘에서 별의 순서를 돌보던 연우는 자신의 별만 밝히려다 다른 별들의 자리를 어지럽혔다. 그 잘못으로 인간 세상의 아이로 태어났다. 연우는 어려서부터 멀리 있는 움직임을 빠르게 알아보는 능력이 있었지만, 마을을 덮친 큰불로 가족과 헤어졌다.

먼 고을로 떠돌던 연우는 장터에서 우연히 어릴 적 자신을 돌보던 노인을 만났다. 노인은 연우에게 지형을 읽는 법과 병법(군사를 움직이고 싸우는 방법)과 사람들의 말을 듣는 법을 가르쳤다. 어느 밤 돌에 새겨진 새가 살아 나와 연우를 험한 골짜기 너머로 데려다주었다.

이웃 나라의 군대가 쳐들어오자 연우는 좁은 길의 지형을 이용해 적군을 막았다. 작품은 군사를 나누는 과정, 유인 작전, 성을 지키는 여러 전투를 자세히 보여 준다. 연우는 전쟁 중 빼돌린 식량을 판 관리의 죄를 밝혀 벌을 받게 했고, 피란민(전쟁을 피해 떠난 사람들)을 돌본 사람들에게 공을 돌렸다. 자신은 가족과 재회하여 고향으로 돌아갔다.

Q53 **C의 적강과 이원적 구성을 설명한 말로 가장 적절한 것은?**

① 천상 존재의 지상 탄생은 각몽, 고향 귀환은 입몽의 구성이다.

② 천상 존재의 지상 탄생은 적강, 두 세계의 연결은 이원적 구성이다.

③ 장터에서 노인을 만남은 적강, 노인의 고을과 고향은 이원적 세계이다.

④ 별을 맡던 시절의 언급은 내화, 전투 뒤 귀향은 각몽에 해당한다.

Q54 **C에서 우연성과 전기성을 드러내는 사건을 바르게 짝지은 것은?**

① 우연성: 살아 나온 돌새의 도움 / 전기성: 장터의 노인 재회

② 우연성: 장터의 노인 재회 / 전기성: 큰불로 가족과 헤어짐

③ 우연성: 장터의 노인 재회 / 전기성: 살아 나온 돌새의 도움

④ 우연성: 배운 지형을 전투에 활용 / 전기성: 살아 나온 돌새의 도움

Q55 **C의 유형에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?**

① 시련·조력·구국의 영웅적 생애에 여러 전투를 자세히 펼치는 군담의 성격이 겹친다.

② 천상 존재가 등장하므로 환몽 구성을 갖춘 몽자류 소설에 가깝다.

③ 가족 이별이 있어 가정 소설이며 전쟁 장면은 중심에서 벗어난다.

④ 기이한 도움을 받으므로 전기 소설이며 전투는 유형 판단에서 제외한다.

Q56 **C의 마지막 부분에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?**

① 악행의 처벌·선행의 인정과 가족 재회의 행복이 함께 드러난다.

② 귀향이 제시되면서 천상과 전쟁의 모든 사건이 꿈으로 드러난다.

③ 공을 나누는 한 장면이 있어 처음부터 이타적이던 성격이 유지된다.

④ 관리가 식량을 팔아 얻은 성공이 인과응보의 보상으로 드러난다.

종합 D · Q57~Q60

공로를 기록하는 두 방식

〔가: 창작 연습 자료〕 〔전승 자료〕 이 연습용 이야기는 판소리로 불리던 사설이 소설로 정착한 것으로 설정하였다.

숲의 잔칫날, 여우 원님(고을을 다스리는 관리)이 "백성을 위하여 밤낮으로 아꼈노라" 하며 황금 숟가락을 꺼내었다. 잔치 비용은 굶주린 동물들에게 거둔 곡식으로 댔다. 토끼가 밥솥의 뚜껑을 들었다. 손끝에 걸리는 따스함이요, 틈새로 솟는 하얀 김이요, 둥글게 맺힌 물방울이요, 반짝이는 쌀알이로다. 코를 벌름, 귀를 쫑긋, 목을 한 번 꿀꺽하니 옆의 다람쥐도 덩달아 발돋움하였다.

〔나: 창작 연습 자료〕 국자의 성은 목이요 이름은 균이었다. 그의 집안은 대대로 음식을 나누는 일을 맡았다. 균은 큰 잔치에서 그릇마다 같은 양을 담았고, 힘센 이가 더 달라 해도 기울지 않았다. 논하는 이는 "배고픈 이 앞에서 차별을 두지 않았으니, 나눔을 맡을 만하다"고 평하였다.

Q57 **D의 〔가〕에서 풍자의 대상과 근거를 정확하게 짚은 것은?**

① 여우가 등장한다는 점에서 떠올릴 수 있는 실제 동물의 본성

② 백성을 위한다며 굶주린 이들의 곡식으로 사치하는 원님

③ 밥 앞에서 코를 벌름거리며 침을 삼키는 토끼와 다람쥐

④ 잔치를 연다는 사실에서 추론한 공동 식사 자체의 해로움

Q58 **D의 〔가〕에 나타난 문체의 특징으로 가장 적절한 것은?**

① "~요"의 열거·반복에 "벌름·쫑긋·꿀꺽"의 의성어·의태어가 어우러진다.

② 날짜별 기록을 나열하여 긴 사건 시간을 빠르게 압축한다.

③ 사물의 선조와 후손을 나열하여 전기 형식의 논평을 만든다.

④ 인물의 대사만 제시하여 서술자의 장면 설명을 생략한다.

Q59 **D의 〔가〕에서 밥솥의 뚜껑을 여는 부분에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?**

① 짧은 순간의 감각·동작을 길게 펼쳐 기대감과 해학을 살린다.

② 긴 서술 분량에 맞추어 사건 속 시간도 여러 해로 늘린다.

③ 밥을 기다리는 동물의 탐욕을 꾸짖어 처벌의 필요성을 높인다.

④ 꿈에서 음식 먹던 때를 회상하며 현실로 돌아오는 틀을 만든다.

Q60 **D의 〔가〕와 〔나〕를 비교한 설명으로 가장 적절한 것은?**

① 동물의 의인화는 〔가〕의 특징이고 〔나〕는 실존 인물의 생애이다.

② 의인화는 공통이며 〔나〕에는 국자의 가계·행적·평가가 나타난다.

③ 행동의 평가는 공통이므로 〔가〕도 〔나〕와 같은 전기 형식이다.

④ 가계의 등장은 〔나〕의 특징이며 두 글은 같은 영웅의 일대기이다.

정답·해설

빠른 정답표

문항	정답	문항	정답	문항	정답
Q01	②	Q21	③	Q41	①
Q02	②	Q22	④	Q42	①
Q03	①	Q23	①	Q43	③
Q04	④	Q24	②	Q44	④
Q05	④	Q25	③	Q45	①
Q06	②	Q26	④	Q46	④
Q07	③	Q27	③	Q47	①
Q08	④	Q28	③	Q48	①
Q09	①	Q29	②	Q49	③
Q10	①	Q30	①	Q50	②
Q11	③	Q31	②	Q51	서술형·해설 참조
Q12	④	Q32	④	Q52	서술형·해설 참조
Q13	③	Q33	④	Q53	②
Q14	④	Q34	②	Q54	③
Q15	서술형·해설 참조	Q35	④	Q55	①
Q16	서술형·해설 참조	Q36	②	Q56	①
Q17	②	Q37	②	Q57	②
Q18	③	Q38	③	Q58	①
Q19	④	Q39	④	Q59	①
Q20	③	Q40	③	Q60	②

Q01 해설

정답 ② · 핵심: 개인의 성과보다 함께 완성하는 가치를 깨닫는다.

선택지	판단 근거
①	**근거 범위 넘김** 친구에게 도움을 주었고 시상 시간이 지나도 만족했다.
②	✅ **정답** — 풀을 숨겼다가 꺼내 함께 고치고, 시상을 놓쳐도 웃는 변화가 근거이다.
③	**근거 범위 넘김** 풀은 자신이 숨겼으며 자신감 상실·회복은 제시되지 않았다.
④	**일부만 보고 전체 판단** 준비물을 독점한 처음 행동만 반영하고 뒤의 변화를 놓쳤다.

연결 개념 E01

Q02 해설

정답 ② · 핵심: 작품의 장면 대조를 근거로 한 내재적 관점

선택지	판단 근거
①	**근거 범위 넘김** 창작자의 경험을 보여 주는 자료가 없다.
②	✅ **정답** — 빈 의자를 치움과 방석을 놓음이라는 내부 행동의 대조를 연결했다.
③	**근거 범위 넘김** 당대의 문화 자료가 감상에 제시되지 않았다.
④	**비슷한 개념 혼동** 대상은 인물의 태도 변화이며 독자가 받은 효과가 아니다.

연결 개념 E02

Q03 해설

정답 ① · 핵심: 창작자가 이웃의 환대에서 글감을 얻었다는 인터뷰

선택지	판단 근거
①	✅ **정답** — 환대 경험에서 글감을 얻었다는 확인된 작가 자료를 장면과 연결할 수 있다.
②	**비슷한 개념 혼동** 사회와 작품을 연결하는 반영론적 자료이다.
③	**근거 범위 넘김** 허구의 “나”와 실제 작가를 같은 사람으로 보아서는 안 된다.
④	**비슷한 개념 혼동** 독자에게 생긴 변화이므로 효용론적 근거이다.

연결 개념 E03

Q04 해설

정답 ④ · 핵심: 교통망 변화 자료와 시장의 쇠퇴 장면을 연결했다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 작가의 경험과 창작을 연결한 표현론적 감상이다.
②	**비슷한 개념 혼동** 독자의 태도 변화를 살핀 효용론적 감상이다.
③	**비슷한 개념 혼동** 작품 안 표현의 관계를 분석한 내재적 감상이다.
④	✅ **정답** — 교통망이라는 사회 현실과 작품 속 시장을 연결했다.

연결 개념 E04

Q05 해설

정답 ④ · 핵심: 독자가 필통을 수선하며 소비 습관을 돌아본 일

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 작가의 경험을 연결하는 표현론적 근거이다.
②	**비슷한 개념 혼동** 내부 표현을 연결하는 내재적 근거이다.
③	**비슷한 개념 혼동** 사회 현실을 연결하는 반영론적 근거이다.
④	✅ **정답** — 읽은 뒤 수선하고 소비를 돌아보는 독자의 변화가 근거이다.

연결 개념 E05

Q06 해설

정답 ② · 핵심: 내부 근거와 작가·현실·독자의 관계를 함께 검토한다.

선택지	판단 근거
①	**일부만 보고 전체 판단** 작가의 의도만 중심에 놓으면 표현론 쪽으로 치우친다.
②	✅ **정답** — 종합적 관점은 여러 관계의 근거를 작품의 의미와 연결한다.
③	**근거 범위 넘김** 독자 반응을 모아도 작품의 표현과 맞는지 확인해야 한다.
④	**일부만 보고 전체 판단** 외부 자료의 양보다 작품과 맺는 관계를 함께 살피는 것이 중요하다.

연결 개념 E06

Q07 해설

정답 ③ · 핵심: 서술자의 바닷가 시절은 알지만 작가의 이력은 확정할 수 없다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 작품 안에 서술자의 공간 정보는 이미 주어졌다.
②	**일부만 보고 전체 판단** 현실적 공간 하나로 사실 기록의 갈래를 확정했다.
③	✅ **정답** — 주어진 정보는 소설 속 "나"에 관한 것이며 작가의 실제 이력은 따로 필요하다.
④	**근거 범위 넘김** 허구의 서술자와 실제 작가를 동일시했다.

연결 개념 E02 · E03

Q08 해설

정답 ④ · 핵심: 독자의 이해와 태도 변화를 살핀 효용론적 감상이다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 독자와 창작자를 같은 사람으로 보아서는 안 된다.
②	**비슷한 개념 혼동** 감상 소재보다 작품과 무엇을 연결했는지가 관점의 기준이다.
③	**비슷한 개념 혼동** 변화의 주체는 작품 속 인물이 아니라 독자이다.
④	✅ **정답** — "새롭게 알게 되었다", "말을 걸고 싶다"는 읽은 사람에게 생긴 변화이다.

연결 개념 E05

Q09 해설

정답 ① · 핵심: 〔가〕는 내부 표현을, 〔나〕는 사회 자료와 작품을 연결했다.

선택지	판단 근거
①	✅ **정답** — 잠긴 문과 행동은 내부 근거이고 이주민 자료는 현실과 연결하는 근거이다.
②	**근거 범위 넘김** 소재의 관계를 읽은 것이며 사회 자료도 실제 사건의 복사임을 입증하지 않는다.
③	**비슷한 개념 혼동** 내부 표현도 근거가 되며 외부 자료가 해석을 자동 확정하지 않는다.
④	**근거 범위 넘김** 작가의 성격이나 독자의 태도를 보여 주는 정보가 없다.

연결 개념 E02 · E04 · E06

Q10 해설

정답 ① · 핵심: 독점 갈등은 유지하고 주인의 선택과 결말을 바꾸었다.

선택지	판단 근거
①	✅ **정답** — 원작의 처벌이 변용에서 이웃의 제안을 수용하는 결말로 달라진다.
②	**근거 범위 넘김** 가뭄의 원인은 제시되지 않았고 변화의 중심도 아니다.
③	**근거 범위 넘김** 원작은 협력으로 끝나지 않으며 이름 변화도 제시되지 않았다.
④	**일부만 보고 전체 판단** 처벌은 변용 결말에서 유지되지 않는다.

연결 개념 E07

Q11 해설

정답 ③ · 핵심: 동생이 이웃을 도와 병원에 가느라 늦은 사정

선택지	판단 근거
①	**근거 범위 넘김** 누나가 동행 사실을 알고 있었다는 근거가 없다.
②	**일부만 보고 전체 판단** 누나가 외면받았다고 생각하는 마음은 원작에서도 나타난다.
③	✅ **정답** — 동생의 말에서 병원 동행과 꺼진 휴대전화가 새로 드러난다.
④	**근거 범위 넘김** 누나를 걱정하며 마음이 급했다는 서술과 어긋난다.

연결 개념 E08

Q12 해설

정답 ④ · 핵심: 경쟁에 대한 경계에 도움과 연대의 가치가 더해진다.

선택지	판단 근거
①	**일부만 보고 전체 판단** 상대를 이기기보다 상대를 일으켜 함께 간다.
②	**근거 범위 넘김** 변용의 중심은 우승이 아니라 도움과 공동 완주이다.
③	**비슷한 개념 혼동** 경쟁만 앞세우는 태도를 돌아보는 의미는 이어질 수 있다.
④	✅ **정답** — 길을 막아 함께 넘어진 결말이 돕고 함께 완주하는 결말로 달라졌다.

연결 개념 E09

Q13 해설

정답 ③ · 핵심: 감정의 직접 설명을 손의 클로즈업과 숨소리로 옮긴다.

선택지	판단 근거
①	**근거 범위 넘김** 이 계획에는 내레이션을 넣지 않는다고 명시했다.
②	**근거 범위 넘김** 소설 문장에는 손의 떨림이 없고 영상화를 위해 구체화한 것이다.
③	✅ **정답** — “겁이 났다”를 떨리는 손·거친 숨소리로 표현한다.
④	**근거 범위 넘김** 지시된 계획에 대사는 없다.

연결 개념 E10

Q14 해설

정답 ④ · 핵심: 새 서술자가 알 수 있는 경로에 맞게 정보를 제시했는지 본다.

선택지	판단 근거
①	**근거 범위 넘김** 새 서술자가 알게 된 경로 없이 종전의 전지적 정보를 줄 수 없다.
②	**근거 범위 넘김** 시점 변화가 주제의 반대를 요구하지 않는다.
③	**비슷한 개념 혼동** 인칭과 시간 배열은 서로 다른 기준이다.
④	✅ **정답** — 직접 겪은 일만 말한다는 조건에 맞게 정보 범위를 조정해야 한다.

연결 개념 E08

Q15 해설

예시 답안 소재: 씨앗. 주제: 가진 것을 나누는 행동은 함께 살아가는 관계와 공동의 결실을 만든다.

채점 요소	배점	인정 범위
소재를 구별함	1	씨앗·밭·수확 등 구체적 대상을 쓴다.
변화의 근거를 반영함	1	감추던 행동에서 나누는 행동으로 변한 점을 반영한다.
중심 의미를 문장으로 씀	1	나눔·공존·공동의 결실 중 작품으로 뒷받침되는 의미를 설명한다. 단지 “농사”라고만 쓰면 이 항목은 인정하지 않는다.

같은 의미를 지문 근거에 맞게 쓴 답도 인정합니다.

연결 개념 E01

Q16 해설

예시 답안 〔가〕 표현론적 관점: 작가의 확인된 경험과 작품을 연결했다. 〔나〕 효용론적 관점: 작품이 독자에게 일으킨 반성과 태도 변화에 주목했다.

채점 요소	배점	인정 범위
〔가〕 관점과 근거	2	표현론적 1점, 작가의 인터뷰·경험과 작품의 관계 1점.
〔나〕 관점과 근거	2	효용론적 1점, 독자의 반성·태도 변화 1점.

같은 의미를 지문 근거에 맞게 쓴 답도 인정합니다.

연결 개념 E03 · E05

Q17 해설

정답 ② · 핵심: 열쇠를 혼자 관리하던 인물이 공동 사용 규칙을 마련한다.

선택지	판단 근거
①	**일부만 보고 전체 판단** 장부가 생겨도 핵심은 사전 배제의 완화와 공동 사용이다.
②	✅ **정답** — 주머니에 두었던 열쇠를 함께 닿는 고리에 걸고 이름을 천천히 익혀도 된다고 말한다.
③	**근거 범위 넘김** 도구의 값 정산이나 같은 도구를 갚는 사건은 없다.
④	**근거 범위 넘김** 분실과 처벌은 제시되지 않았다.

연결 개념 E01 · E02

Q18 해설

정답 ③ · 핵심: 창작자의 공구 대여 경험과 조건 없는 도움을 연결한다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 사회와 작품을 연결하는 반영론적 관점이다.
②	**비슷한 개념 혼동** 독자가 받은 효과를 살피는 효용론적 관점이다.
③	✅ **정답** — 가상 인터뷰에서 밝힌 실제 경험이라는 설정을 작품의 도움 장면과 연결한다.
④	**비슷한 개념 혼동** 내부 장면을 비교하는 내재적 관점이다.

연결 개념 E03

Q19 해설

정답 ④ · 핵심: 지역의 공동 시설 규칙 조정 — 공구함 사용 규칙 변화

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 독자에게 생긴 효과를 살피는 효용론적 근거이다.
②	**비슷한 개념 혼동** 앞뒤 내부 장면의 관계를 보는 내재적 근거이다.
③	**비슷한 개념 혼동** 작가와 작품을 연결하는 표현론적 근거이다.
④	✅ **정답** — 지역 사회의 규칙 조정과 작품의 규칙 변화를 연결한다.

연결 개념 E04

Q20 해설

정답 ③ · 핵심: 열쇠의 변화와 작가·사회·독자 자료를 환대의 뜻에 연결한다.

선택지	판단 근거
①	**근거 범위 넘김** 사회의 관련 자료가 허구 공간의 실제 존재까지 증명하지는 않는다.
②	**일부만 보고 전체 판단** 초기의 배제와 뒤의 수용을 구별해야 한다.
③	✅ **정답** — 여러 근거를 낯선 이를 받아들이는 변화라는 중심 의미와 함께 살폈다.
④	**근거 범위 넘김** 작가의 경험이 작품 속 인물의 일생과 동일하다고 할 수 없다.

연결 개념 E02 · E03 · E04 · E05 · E06

Q21 해설

정답 ③ · 핵심: 같은 사건을 수아가 말하면서 배를 건진 이유가 드러난다.

선택지	판단 근거
①	**근거 범위 넘김** 원작에서도 방해 의도는 확인되지 않았고 새 정보로 오해가 드러난다.
②	**비슷한 개념 혼동** 변용 1의 서술자는 수아이며 원작의 친구가 아니다.
③	✅ **정답** — 변용 1은 수아가 본 열린 배수구를 알려 행동의 이유를 공개한다.
④	**비슷한 개념 혼동** 결말 행동이 바뀌는 것은 변용 2이고 변용 1은 서술 인물이 바뀐다.

연결 개념 E08

Q22 해설

정답 ④ · 핵심: 이유를 확인하고 오해를 풀어 함께 해결하는 태도

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** “먼저 물어봤어야” 한다는 말은 섣부른 판단을 돌아보는 말이다.
②	**근거 범위 넘김** “나”가 사과하며 수아에게 책임을 묻는 장면이 아니다.
③	**일부만 보고 전체 판단** 새 배를 접기 전에 이유 확인과 사과로 관계 문제를 푼다.
④	✅ **정답** — 배수구를 확인하고 사과한 뒤 함께 새 배를 접는다.

연결 개념 E07 · E09

Q23 해설

정답 ① · 핵심: 배수구와 다가오는 배를 보여 주고 수아가 건지는 손을 찍는다.

선택지	판단 근거
①	✅ **정답** — 위험한 공간과 구조 행동을 이어 보여 주어 수아의 이유를 전달한다.
②	**일부만 보고 전체 판단** 친구의 화난 얼굴은 배수구라는 행동 이유를 대신 설명하지 못한다.
③	**비슷한 개념 혼동** 이 계획은 내레이션 없이 장면을 보여 준다는 조건이다.
④	**근거 범위 넘김** 미워한 과거는 제시되지 않은 정보이다.

연결 개념 E10

Q24 해설

정답 ② · 핵심: 변용 1은 사건을 유지하고 서술 인물·공개 정보를 바꾼다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 변용 2는 사과와 공동 작업이라는 결말로 바꾼다.
②	✅ **정답** — 배를 건지고 친구가 돌아서는 사건은 같지만 수아의 정보가 새로 드러난다.
③	**비슷한 개념 혼동** 영상으로 매체를 바꾸며 배를 건지는 인물은 수아이다.
④	**비슷한 개념 혼동** 변용 1은 수아가 서술하며 오해 해소는 변용 2의 결말이다.

연결 개념 E07 · E08 · E09 · E10

Q25 해설

정답 ③ · 핵심: 이웃을 도운 사람은 인정받고 곡식을 빼돌린 관리는 벌받는다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 뜻밖의 재회와 행복한 결말은 있지만 선악의 보상·처벌은 없다.
②	**비슷한 개념 혼동** 악행의 처벌이 아니라 부당한 성공을 통한 풍자에 가깝다.
③	✅ **정답** — 선행의 인정과 악행의 처벌이 함께 드러나 선을 권하고 악을 벌한다.
④	**일부만 보고 전체 판단** 인과응보의 선행 보상은 드러나지만 악행의 징벌은 제시되지 않는다.

연결 개념 E11

Q26 해설

정답 ④ · 핵심: 행동의 선악에 걸맞은 결과가 돌아오는 것이다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 행복한 결말만으로 앞의 선악에 따른 결과인지 알 수 없다.
②	**비슷한 개념 혼동** 일반적인 인과에 따른 전개와 도덕적 응보는 구별된다.
③	**비슷한 개념 혼동** 뜻밖의 도움은 우연성일 수 있으며 행위의 선악과 연결되는지는 별개이다.
④	✅ **정답** — 인과응보는 선행·악행에 대한 걸맞은 보상·벌을 뜻한다.

연결 개념 E11

Q27 해설

정답 ③ · 핵심: 재주 있는 선비와 아름다운 여인이 사랑을 이루려 한다.

선택지	판단 근거
①	**일부만 보고 전체 판단** 비범한 자질만으로 공동체를 구하는 영웅적 생애를 확인할 수 없다.
②	**근거 범위 넘김** 집안의 반대는 사랑의 장애이며 상속 다툼은 나오지 않는다.
③	✅ **정답** — 도현의 글재주와 소운의 용모·재덕, 서로의 마음을 알아 가는 관계가 근거이다.
④	**비슷한 개념 혼동** 인물이 시를 주고받는 것과 판소리 전승은 다르다.

연결 개념 E12

Q28 해설

정답 ③ · 핵심: 약속 없이 간 장터에서 오래전 스승을 뜻밖에 만난다.

선택지	판단 근거
①	비슷한 개념 혼동 거짓말과 신뢰 상실이라는 인과 관계가 제시되었다.
②	비슷한 개념 혼동 약속·경로라는 만남의 준비가 제시되었다.
③	✅ 정답 — 앞서 준비되지 않은 뜻밖의 만남이 사건을 잇는다.
④	비슷한 개념 혼동 기이한 내용이지만 금기 위반이라는 앞선 원인과 연결된다.

연결 개념 E13

Q29 해설

정답 ② · 핵심: 베끼기에 의존한 선택이 설명 실패와 탈락으로 이어진다.

선택지	판단 근거
①	근거 범위 넘김 실습 전의 어린 시절 정보는 제시되지 않았다.
②	✅ 정답 — 실습을 하지 않고 베낀 일이 원리를 설명하지 못한 원인으로 이어진다.
③	비슷한 개념 혼동 도덕적 평가와 사건의 인과 관계는 함께 드러날 수 있다.
④	근거 범위 넘김 심사위원의 우연한 등장이나 실력과 무관한 탈락은 제시되지 않았다.

연결 개념 E13

Q30 해설

정답 ① · 핵심: 그림 속 사슴이 살아 나와 인물을 태우고 구름 위를 간다.

선택지	판단 근거
①	✅ 정답 — 그림의 실체화와 구름 위 이동은 일상의 현실 법칙을 벗어난다.
②	근거 범위 넘김 이후 태도 변화나 선행은 제시되지 않았다.
③	비슷한 개념 혼동 뜻밖의 발생은 우연성의 판단 기준이며 내용의 비현실성과 다르다.
④	비슷한 개념 혼동 공간 이동은 입몽·각몽을 뜻하지 않는다.

연결 개념 E14

Q31 해설

정답 ② · 핵심: 갈등과 성격이 선택의 이유가 되어 전개가 납득된다.

선택지	판단 근거
①	**일부만 보고 전체 판단** 출발 장면만으로 영웅의 전체 생애를 판단할 수 없다.
②	✅ **정답** — 간섭받기 싫은 성격과 거듭된 다툼이 가출의 동기를 마련한다.
③	**비슷한 개념 혼동** 있을 법함과 인과에 따른 전개는 관련되지만 현실 가능성만으로 결과가 결정되지는 않는다.
④	**근거 범위 넘김** 선행이나 보상은 제시되지 않았다.

연결 개념 E13

Q32 해설

정답 ④ · 핵심: 〔가〕는 뜻밖의 만남, 〔나〕는 비현실적인 만남이 중심이다.

선택지	판단 근거
①	**근거 범위 넘김** 스승·영웅적 생애나 입몽·각몽은 제시되지 않았다.
②	**비슷한 개념 혼동** 가능한 사건이라고 사실 기록이 되는 것도, 죽은 인물이라고 생애 기록이 되는 것도 아니다.
③	**비슷한 개념 혼동** 뜻밖임과 현실 법칙을 벗어남을 반대로 설명했다.
④	✅ **정답** — 옛 벗의 우연한 재회와 죽은 벗의 출현은 각각 다른 판단 근거이다.

연결 개념 E13 · E14 · E23

Q33 해설

정답 ④ · 핵심: 〔가〕는 생애의 흐름, 〔나〕는 시련·조력·성취가 두드러진다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 생애를 오래 다뤄도 영웅적 성취가 저절로 생기지는 않는다.
②	**비슷한 개념 혼동** 생애와 傳奇를 혼동했고 〔나〕에 천상은 제시되지 않았다.
③	**비슷한 개념 혼동** 가전체의 의인화·전기 형식이나 우화의 의인화 근거가 없다.
④	✅ **정답** — 〔가〕의 어린 시절~노년과 〔나〕의 비범함·시련·도움을 각각 확인할 수 있다.

연결 개념 E15

Q34 해설

정답 ② · 핵심: 현실의 욕망→꿈의 영화·몰락→각몽 뒤 성찰로 이어진다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 과거 회상은 시간 배열이며 꿈의 안팎 구성은 아니다.
②	✅ **정답** — 현실→꿈→현실의 틀이 전체 이야기를 조직하고 의미를 연결한다.
③	**비슷한 개념 혼동** 공간적 출발·귀환과 입몽·각몽은 다른 것이다.
④	**일부만 보고 전체 판단** 짧은 꿈 회상만으로 전체를 환몽 구성으로 볼 수 없다.

연결 개념 E16

Q35 해설

정답 ④ · 핵심: 〔가〕는 몽자류, 〔나〕는 몽유록계의 대표적 예이다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 꿈속 인물과 경험의 차이를 반대로 연결했다.
②	**비슷한 개념 혼동** 역사적 인물과 전쟁 활약 중심의 군담을 혼동했다.
③	**일부만 보고 전체 판단** 공통 꿈의 틀만 보고 경험의 차이를 지웠다.
④	✅ **정답** — 환생한 한평생과 현실의 나로 하는 역사 토론이 각각의 근거이다.

연결 개념 E17

Q36 해설

정답 ② · 핵심: 천상 존재의 하강이 적강이며 두 세계가 연결된다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 시련 자체는 천상 존재의 하강이 아니다.
②	✅ **정답** — 천상의 존재가 지상 아이로 태어나는 하강 사건과 세계 연결을 구별했다.
③	**근거 범위 넘김** 회상만으로 꿈의 진입이 성립하지 않는다.
④	**비슷한 개념 혼동** 탄생과 꿈에서 깨어남은 다르다.

연결 개념 E18

Q37 해설

정답 ② · 핵심: 끝의 재회·안정으로 행복한 결말을 판단한다.

선택지	판단 근거
①	**근거 범위 넘김** 인물의 선함만으로 제시되지 않은 결말을 확정했다.
②	✅ **정답** — 결말에서 실제 갈등이 해소되고 안정되는지 확인해야 한다.
③	**비슷한 개념 혼동** 출생의 비현실성과 결말의 행복은 다른 기준이다.
④	**일부만 보고 전체 판단** 중간 장면을 전체의 마지막으로 대신했다.

연결 개념 E19

Q38 해설

정답 ③ · 핵심: 일반적인 경향과 그 인물의 실제 변화는 구별해야 한다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 공간 변화와 성격 변화는 다른 기준이다.
②	**근거 범위 넘김** 성격 변화만으로 작품의 시대와 인물의 전형성까지 판단할 수 없다.
③	✅ **정답** — 자주 보이는 경향은 개별 작품의 앞뒤 태도와 행동으로 확인해야 한다.
④	**일부만 보고 전체 판단** 성격이 지속되는지 판단하려면 앞뒤를 비교해야 한다.

연결 개념 E19

Q39 해설

정답 ④ · 핵심: 사랑의 성취와 이를 가로막는 장애가 중심이다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 적강의 사건 구조이며 사랑 중심인지 추가 확인이 필요하다.
②	**비슷한 개념 혼동** 전쟁과 무공 중심은 군담 소설의 근거이다.
③	**비슷한 개념 혼동** 가족 내부 갈등 중심은 가정 소설의 근거이다.
④	✅ **정답** — 애정·염정 소설은 사랑의 성취·좌절을 중심으로 분류한다.

연결 개념 E20

Q40 해설

정답 ③ · 핵심: 계모의 모함과 진실 규명으로 가족 내부 갈등을 풀어 간다.

선택지	판단 근거
①	**일부만 보고 전체 판단** 가족 등장 자체보다 관리의 모순을 비판하는 중심을 보아야 한다.
②	**일부만 보고 전체 판단** 가족 이별보다 전쟁에서의 활약이 이야기의 중심이다.
③	✅ **정답** — 이야기를 이끄는 중심 갈등이 가족 안의 모함과 관계 회복이다.
④	**비슷한 개념 혼동** 가족의 반대가 있어도 제시된 중심은 사랑의 성취이다.

연결 개념 E20

Q41 해설

정답 ① · 핵심: 영웅적 생애와 전쟁 활약의 특징이 겹친다.

선택지	판단 근거
①	✅ **정답** — 버림받음·극복·구국의 생애와 상세한 전투가 함께 제시되었다.
②	**일부만 보고 전체 판단** 제시문은 전투 과정과 공적을 중심으로 서술한다고 밝혔다.
③	**비슷한 개념 혼동** 서로 다른 분류 근거가 함께 드러날 수 있다.
④	**일부만 보고 전체 판단** 비범함 하나만으로 전체 사건의 중심을 바꿔 판단했다.

연결 개념 E21

Q42 해설

정답 ① · 핵심: 검소를 내세우면서 백성에게 사치 비용을 떠넘기는 위선

선택지	판단 근거
①	✅ **정답** — 검소의 말과 금실 비단옷·검소세의 행동이 모순된다.
②	**근거 범위 넘김** 백성의 안목은 평가하지 않았으며 비판 대상도 다르다.
③	**비슷한 개념 혼동** 대상을 감싸는 해학으로만 보면 권력자의 잘못에 대한 비판을 놓친다.
④	**근거 범위 넘김** 제시문으로 관리 제도 전체의 폐지 주장까지 확정할 수 없다.

연결 개념 E22

Q43 해설

정답 ③ · 핵심: 傳奇는 기이한 사건, 傳記는 생애 기록과 관련된다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 환몽 구성·대화 제시 방식은 두 낱말의 정의가 아니다.
②	**비슷한 개념 혼동** 기이한 이야기와 기록을 반대로 연결했다.
③	✅ **정답** — 奇의 기이함과 記의 기록이라는 뜻이 다르다.
④	**비슷한 개념 혼동** 작가 경험·의인화라는 다른 기준을 각각의 뜻으로 바꾸었다.

연결 개념 E23

Q44 해설

정답 ④ · 핵심: 판소리로 전승된 이야기와 이 소설의 성립 관계를 밝힌 기록

선택지	판단 근거
①	**일부만 보고 전체 판단** 대화와 익살은 여러 소설에 나타날 수 있다.
②	**일부만 보고 전체 판단** 장면의 극대화만으로 형성·전승 경로를 증명할 수 없다.
③	**일부만 보고 전체 판단** 작품 내부의 노래가 해당 소설의 판소리 전승을 입증하지는 않는다.
④	✅ **정답** — 판소리 전승과 소설의 관계를 직접 확인할 수 있는 자료이다.

연결 개념 E24

Q45 해설

정답 ① · 핵심: 뚜껑을 여는 순간의 손·김·빛·냄새를 차례로 길게 펼친다.

선택지	판단 근거
①	✅ **정답** — 짧은 사건 순간에 감각과 동작의 서술을 집중한다.
②	**비슷한 개념 혼동** 과거 회상은 시간 배열의 방식이며 해당 순간의 확대와 다르다.
③	**비슷한 개념 혼동** 날짜별 진행의 나열은 한 순간의 상세한 확대와 다르다.
④	**비슷한 개념 혼동** 오랜 시간을 짧게 요약하는 방식이다.

연결 개념 E24

Q46 해설

정답 ④ · 핵심: 동물의 관계로 공동 자원과 공을 독차지하는 태도를 비춘다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 인간의 사회적 행동을 부여한 의인화를 실제 습성으로 읽었다.
②	**비슷한 개념 혼동** 가계·행적·평가의 전기 형식은 제시되지 않았다.
③	**근거 범위 넘김** 허구 지문에서 실제 지역의 제도를 바로 확정할 수 없다.
④	✅ **정답** — 여우의 사용료 징수와 공 가로채기를 인간 사회의 욕심에 연결했다.

연결 개념 E25

Q47 해설

정답 ① · 핵심: 붓을 의인화하고 가계·행적·평가의 전기 형식으로 썼다.

선택지	판단 근거
①	✅ **정답** — 선조의 글쓰기, 필의 행적, 논하는 이의 평가가 차례로 나타난다.
②	**비슷한 개념 혼동** 가계 소개만으로 비범함·시련·성취의 영웅 구조가 되지는 않는다.
③	**일부만 보고 전체 판단** 의인화는 공통점이지만 지문에는 전기 형식이 분명하게 있다.
④	**비슷한 개념 혼동** 붓을 사람으로 꾸몄으므로 실존 인물의 기록은 아니다.

연결 개념 E26

Q48 해설

정답 ① · 핵심: 칭찬하는 겉말과 결말의 비판이 어긋나는 반어이다.

선택지	판단 근거
①	✅ **정답** — “영리한”이라는 칭찬과 속임수 발각·신뢰 상실의 결말이 반대 뜻을 만든다.
②	**비슷한 개념 혼동** 잘못을 꼬집는 비판이므로 너그럽게 감싸는 해학으로만 볼 수 없다.
③	**비슷한 개념 혼동** “참으로 영리한”은 서술자가 붙인 평가이다.
④	**일부만 보고 전체 판단** 칭찬 단어만 떼어 읽고 부정적 결말을 놓쳤다.

연결 개념 E01 · E02 · E22

Q49 해설

정답 ③ · 핵심: 둘 다 의인화이며 〔나〕는 전기 형식이 두드러진다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 군담은 전쟁 활약이 중심이며 소재만으로 우화와 가전체를 나누지 않는다.
②	**비슷한 개념 혼동** 저울을 의인화한 창작이므로 실존 인물의 기록은 아니다.
③	✅ **정답** — 〔나〕의 가계·행적·논평이 가전체를 판단하는 추가 근거이다.
④	**일부만 보고 전체 판단** 평가의 존재만으로 가계와 생애의 전기 형식이 성립하지 않는다.

연결 개념 E25 · E26

Q50 해설

정답 ② · 핵심: 중심 갈등·표현·전승 등 분류하는 기준을 확인한다.

선택지	판단 근거
①	**일부만 보고 전체 판단** 전체에서의 비중을 확인하지 않고 부분으로 전체를 정했다.
②	✅ **정답** — 갈등·표현·형성은 서로 다른 기준이므로 한 작품의 특징이 겹칠 수 있다.
③	**근거 범위 넘김** 표현 특징을 전승의 증거로 확대한 판단이다.
④	**비슷한 개념 혼동** 유형이 다르다고 다른 특징을 제외할 필요는 없다.

연결 개념 E20 · E21 · E22 · E24 · E25 · E26

Q51 해설

예시 답안

요소	답	요소	답
㉠ **성격**	우연성	㉠ **근거**	계획하지 않은 뜻밖의 만남이기 때문이다.
㉡ **성격**	전기성· 비현실성	㉡ **근거**	종이 학이 살아 움직여 사람을 구름 위로 태우는 일이 일상의 현실 법칙을 벗어나기 때문이다.

채점 요소	배점	인정 범위
㉠ 성격	1	우연성.
㉠ 근거	1	계획하지 않은 뜻밖의 만남이라는 설명.
㉡ 성격	1	전기성 또는 비현실성.
㉡ 근거	1	종이 학의 생명·비행이 현실 법칙을 벗어난다는 구체적 설명.

같은 의미를 지문 근거에 맞게 쓴 답도 인정합니다. 우연성과 전기성이 절대 함께 나타날 수 없다고 일반화하지 않습니다.

연결 개념 E13 · E14

Q52 해설

예시 답안 문장의 분량과 이야기 속에서 흐른 시간은 다르다. 뚜껑을 여는 짧은 순간을 자세히 펼친 것일 수 있다. 실제로 시간이 얼마나 흘렀는지는 장면의 행동과 시간 표현을 더 확인해야 한다.

채점 요소	배점	인정 범위
무엇이 문제인가	1	서술 분량이 길다는 이유로 사건 시간도 길다고 판단한 혼동을 짚는다.
더 확인할 내용	1	장면의 동작 범위와 시간 표현 등 실제 사건 시간을 알 근거를 쓴다.

같은 의미를 지문 근거에 맞게 쓴 답도 인정합니다.

연결 개념 E24

Q53 해설

정답 ② · 핵심: 천상 존재의 지상 탄생은 적강, 두 세계의 연결은 이원적 구성이다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 탄생·귀향을 꿈의 진입·각성과 혼동했다.
②	✅ **정답** — 잘못한 천상 존재가 인간으로 태어나며 천상과 지상의 사건이 이어진다.
③	**비슷한 개념 혼동** 지상의 만남·고을을 천상 존재의 하강·두 세계와 혼동했다.
④	**근거 범위 넘김** 천상의 사건이 꿈속 이야기라고 제시되지 않았다.

연결 개념 E18

Q54 해설

정답 ③ · 핵심: 우연성: 장터의 노인 재회 / 전기성: 살아 나온 돌새의 도움

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 뜻밖의 연결과 비현실적인 사건을 바꾸어 연결했다.
②	**비슷한 개념 혼동** 큰불과 이별은 현실에서도 일어날 수 있는 일이다.
③	✅ **정답** — 뜻밖의 재회와 현실 밖의 돌새를 각각의 기준으로 짝지었다.
④	**비슷한 개념 혼동** 지형 활용은 앞에서 배운 것이 원인이 되는 전개이다.

연결 개념 E13 · E14

Q55 해설

정답 ① · 핵심: 시련·극복의 영웅적 생애와 전투 중심의 군담이 겹친다.

선택지	판단 근거
①	✅ **정답** — 비범함·가족 이별·노인의 도움·국난 극복과 여러 전투의 상세 서술이 함께 있다. 일곱 단계 중 일부가 확인되며 고귀한 혈통 등은 명시되지 않았다.
②	**비슷한 개념 혼동** 천상·지상과 입몽·각몽은 다른 구성이다.
③	**일부만 보고 전체 판단** 가족의 이별보다 영웅적 시련·전투가 줄거리의 중심이다.
④	**일부만 보고 전체 판단** 기이한 사건 하나로 중심인 전투 서술을 제외해서는 안 된다.

연결 개념 E15 · E21

Q56 해설

정답 ① · 핵심: 악행의 처벌·선행의 인정과 가족 재회의 행복이 함께 드러난다.

선택지	판단 근거
①	✅ **정답** — 식량을 빼돌린 관리가 벌받고 피란민을 돌본 사람에게 공을 돌리며 가족과 재회한다.
②	**근거 범위 넘김** 귀향이 꿈에서 깨어남을 뜻하지 않는다.
③	**일부만 보고 전체 판단** 처음에는 자신의 별만 밝히려 했으므로 앞뒤 변화를 함께 보아야 한다.
④	**비슷한 개념 혼동** 악행의 부당한 이익을 선행에 대한 보상으로 혼동했다.

연결 개념 E11 · E19

종합 C — 사건과 개념 잇기

천상
별의 순서를 어지럽힘

→ 적강 →

지상의 생애
연우의 삶

장터에서 노인을 다시 만남	**우연성**
돌에 새겨진 새가 살아 나옴	**전기성**
시련·조력·구국	**영웅적 생애**
여러 전투의 상세한 서술	**군담**
악행 처벌·선행 인정	**권선징악**
가족과 재회해 귀향	**행복한 결말**

영웅의 일대기 일곱 단계 중 일부만 확인되며, 고귀한 혈통·기이한 출생은 명시되지 않았습니다.

Q57 해설

정답 ② · 핵심: 백성을 위한다며 굶주린 이들의 곡식으로 사치하는 원님

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 인간 사회를 비추는 의인화를 실제 동물의 습성으로 읽었다.
②	✅ **정답** — 여우 원님의 말과 황금 숟가락·백성 곡식으로 연 잔치의 행동이 모순된다.
③	**비슷한 개념 혼동** 토끼·다람쥐의 먹고 싶은 마음은 정겹게 웃게 하는 해학에 가깝다.
④	**근거 범위 넘김** 비판의 근거는 공동 식사 자체가 아니라 위선과 백성의 부담이다.

연결 개념 E22 · E25

Q58 해설

정답 ① · 핵심: 열거와 반복의 가락에 의성어·의태어가 어우러진다.

선택지	판단 근거
①	✅ **정답** — “따스함이요…김이요…물방울이요”의 반복에 “벌름·쫑긋”(의태어: 모양을 흉내 낸 말)과 “꿀꺽”(의성어: 소리를 흉내 낸 말)이 어우러진다.
②	**비슷한 개념 혼동** 날짜별 기록이 아니라 뚜껑을 여는 순간의 상세 묘사이다.
③	**비슷한 개념 혼동** 〔나〕의 전기 형식과 〔가〕의 음식 열거를 혼동했다.
④	**일부만 보고 전체 판단** 감각과 동작을 설명하는 서술이 함께 있다.

연결 개념 E24

Q59 해설

정답 ① · 핵심: 짧은 순간의 감각과 동작을 펼쳐 기대감과 해학을 살린다.

선택지	판단 근거
①	✅ **정답** — 뚜껑을 여는 순간의 온기·김·물방울·쌀알과 귀·코·목 동작을 길게 묘사했다.
②	**비슷한 개념 혼동** 서술 길이와 사건의 시간을 혼동했다.
③	**비슷한 개념 혼동** 이 부분은 친근한 식욕의 해학이며 동물의 처벌을 요구하지 않는다.
④	**근거 범위 넘김** 입몽·각몽이나 꿈의 회상은 제시되지 않았다.

연결 개념 E24

Q60 해설

정답 ② · 핵심: 의인화는 공통이며 〔나〕는 가계·행적·평가를 갖춘다.

선택지	판단 근거
①	**비슷한 개념 혼동** 국자를 사람으로 꾸몄으므로 〔나〕도 의인화이다.
②	✔ **정답** — 〔가〕는 동물의 잔치, 〔나〕는 국자의 집안·공정한 분배·논평으로 전개된다.
③	**일부만 보고 전체 판단** 평가의 공통점만으로 가계·행적·평가의 조직이 같다고 할 수 없다.
④	**비슷한 개념 혼동** 가계 소개만으로 영웅적 시련·극복의 구조가 되는 것은 아니다.

연결 개념 E25 · E26