

## [2023학년도 시즌2 제2차 예비평가 지문 분석]

### [4~9] 과학-기술 통합

#### 멀미의 원인과 사이버 멀미 완화 기술

##### \* 지문 평가

(가)가 생리학의 관점에서 '멀미'의 발생 원인과 해결 방안에 대해 소개하고 있다면, (나)는 '사이버 멀미'의 기술적 해결 방안에 대해 구체적으로 설명하고 있다. 잘 정리하면서 읽기만 하면 내용 자체가 어려운 지문은 아니다. 필요한 내용들을 차분하게 정리하면서 읽는 것이 관건이다.

##### \* 키워드로 정리하는 지문 속 개념

##### (가) 과학 - 생리학 - 멀미

중추 신경계, 전정 감각, 체성 감각, 멀미, 감각 부조화 이론, 감각 부조화, 움직임 유도 멀미, 사이버 멀미, 시각 유도 멀미, 길항제

##### (나) 기술 - 컴퓨터 과학 - 동적 시야각 조절 기술

사이버 멀미, 시야각, 임장감, 동적 시야각 조절 기술, C값, C값', 변환 함수

##### \* (가) 지문 분석

##### # 문단1 : 중추 신경계의 정보 통합과 자세 조절

1) 우리는 움직이면서도 한곳에 시선을 고정한 채 자세의 균형을 유지할 수 있다. 이는 뇌와 척수로 구성된 **중추 신경계**가 말초 신경에서 유입되는 정보들인 시각, 전정 감각, 체성 감각을 통합하여 자세를 조절하기 때문이다. **전정 감각**은 직진이나 회전 상태에 대한 감각이며, **체성 감각**은 촉각이나 몸의 동작에 대한 감각이다.

⇒ 인체가 자세의 균형을 유지할 수 있는 이유는 말초 신경에서 유입된 다양한 정보들을 중추 신경계에서 종합적으로 처리하기 때문이다.



2) 그런데 이와 관련한 신경계 질환을 동반하지 않고도 구역과 어지럼을 호소하는 증상인 **멀미**가 나타날 수 있다.

⇒ 앞서 언급된 신경계가 감각을 받아들이거나 정보를 통합하는 데에 있어 아무런 문제가 없음에도 '멀미'가 나타날 수 있다. 멀미가 질병이나 질환이 아니라는 의미이기도 하다.

**[맥락 짚기]** 이러한 멀미의 구체적인 기작과, 해결책에 대한 전개가 이어질 가능성이 높겠다.

##### # 문단2 : 멀미의 원인 - 감각 부조화

1) **감각 부조화 이론**에 따르면 말초 신경에서 유입된 정보들 중 일부가 중추 신경계에 먼저 도달하면 정보들의 통합을 위해 이에 상응하는 나머지 정보들을 기대하게 된다. 그런데 이와 맞지 않는 정보가 연이어 인지될 경우에 그러한 **감각 부조화**로 인해 위장관계와 자율 신경계의 증상을 동반하는 멀미가 발생한다.

⇒ 문단1-1)에 따르면 여러 정보들이 중추 신경계로 모이는 이유는 이를 통합하여 자세를 조절하기 위함이다. 따라서 각각의 정보들이 상응하기를 기대하게 된다. 예컨대, 앞서 몸이 고정되어 있다는 정보가

유입되면 뒤따라오는 정보들도 몸이 고정되어 있다는 정보하기를 기대한다.

⇒ 그런데 시각에 따르면 몸이 고정되어 있으나, 뒤따라오는 전정 감각으로는 몸이 움직이고 있다고 한다면 어떨까? '감각 부조화'가 발생해 멀미가 나타나게 되는 것이다.

2) 이 같은 현상이 왜 일어나는지와 관련하여, 신경 독성 물질로부터 몸을 보호하기 위한 작용의 일환이라는 가설이 있다. 신경 독성 물질이 유입될 때 신경계에 나타나는 감각 부조화에 대한 정상적인 반응이라는 설명이다. 이 가설에 따르면 운동 상태를 인지하는 전정 경로와 구토를 관장하는 회로가 뇌간에서 인접하여 영향을 미치고 있는 것은 멀미를 통해 위험한 상황을 빨리 피할 수 있도록 진화한 결과이다.

⇒ 이번에는 왜 감각 부조화에 의해 멀미가 나타나는데에 대한 가설이다. 1)의 상황이 아니더라도 신경 독성 물질이 유입되면 감각 부조화가 나타난다는 것이다.

⇒ 즉, 이 가설에 따르면 우리 몸은 1)의 상황을 신경 독성 물질이 유입된 상황과 같이 인지하여 멀미가 나타나게 된다.

**[주목]** 1)의 '감각 부조화 이론'은 멀미의 원인에 대해 설명하고 있고, 2)의 '가설'은 감각 부조화에 의해 멀미가 나타나도록 진화한 이유를 설명하고 있다.

##### # 문단3 : 움직임 유도 멀미와 시각 유도 멀미

1) 차멀미와 같은 **움직임 유도 멀미**는 시선이 고정된 상태에서 머리나 몸의 움직임이 그에 상응하지 않아 발생한다.

⇒ 멀미에도 종류가 있는데, 그중 '움직임 유도 멀미'에 대한 설명이다. 쉽게 말해서 시각에 따르면 바라보는 방향은 고정되어 있지만, 나머지 감각들은 고정되어 있지 않아서 발생하는 멀미다.

2) 이와 달리 가상 현실 체험 시에 나타나는 **사이버 멀미**는 **시각 유도 멀미**여서, 가상 공간을 보여 주는 디스플레이 장치인 HMD를 머리에 쓰고 사용자를 대신하는 아바타를 컨트롤러로 조작하여 움직일 때에 발생한다. 몸의 움직임이 거의 없는 상태에서 **그보다 활동적인 시각 신호**가 전달되어 감각 부조화에 의해 멀미가 발생하는 것이다.

⇒ 반면 '시각 유도 멀미'는 시각은 고정되어 있지 않는데, 나머지 감각들은 고정되어 있어서 발생한다.

**[주목]** 말초 신경에서 유입된 정보들이 서로 상응하지 않는 방식이 어떤 멀미인지에 따라 다른 것이다.

|          | 움직임 유도 멀미 | 시각 유도 멀미 |
|----------|-----------|----------|
| 시각       | 고정        | 고정 ×     |
| 전정/체성 감각 | 고정 ×      | 고정       |

3) 이는 저해상도 등으로 인해 중추 신경계에서 기대하는 정보와 영상 간의 괴리가 클수록 심해진다.

⇒ 말초 신경에서 유입된 정보들이 서로 상응하지 않는 정도가 클수록, 즉 감각 부조화의 정도가 클수록 멀미는 심해진다.

##### # 문단4 : 움직임 유도 멀미 및 시각 유도 멀미의 완화법

1) 움직임 유도 멀미는 중추 신경계에 작용하는 **약제로 완화**할 수 있다. 이들 약제는 주로 신경 세포의 수용체와 신경 전달 물질 간의 결합에 대한 길항제에 해당한다. **길항제**란 효과를 상쇄시키는 작용의 약제로, 이들은 결국 신경 전달 물질의 기능을 억제하는 효과를 지닌다.

⇒ 움직임 유도 멀미를 완화하는 길항제는, 중추 신경계의 기능을 직접적으로 억제하는 것은 아니고 신경 세포의 수용체와 신경 전달 물질 간의 결합을 방해하여 억제하는 방식이다. 이는 결과적으로 말초 신경에서 유입된 정보들이 상응하지 않아도 문제가 되지 않도록 해주는 것이겠다.

2) 사이버 멀미의 경우 진동이나 전기 자극 등을 통해 시각 정보에 상응하는 [→ 아바타의 움직임을 반영한] 전정 감각이나 체성 감각을 제공할 수 있다면 멀미가 줄어들겠으나, 제공된 감각이 기대되는 정보와 조금이라도 차이가 난다면 오히려 증상을 악화시킬 수도 있다.

⇒ 시각 유도 멀미인 ‘사이버 멀미’의 경우 시각 정보에 상응하는 전정 감각, 체성 감각을 제공하면 된다.

⇒ 그러나 제공된 전정 감각과 체성 감각이 기대되는 정보와 조금이라도 차이가 나면[→ 시각과 조금이라도 상응하지 않으면], 오히려 멀미가 더욱 심해질 수 있다. 그러니 이 방식은 현실적으로 사용하기 까다로운 완화법이겠다.

3) 그래서 화면이 시야에 들어오는 최대한의 각도인 시야각을 줄여 감각 부조화를 일으키는 시각 정보를 줄이는 것이 사이버 멀미를 완화하는 효과적인 방법이다.

⇒ 2)보다 현실적인 완화법이다. ‘사이버 멀미’는 시각 유도 멀미의 일종인 만큼, 문제를 일으키는 시각 정보 자체를 줄이는 것이 보다 효과적이겠다.

#### \* (나) 지문 분석

##### # 문단1 : 사이버 멀미

1) 가상 현실을 체험할 때에 겪는 사이버 멀미는 아바타의 움직이는 속도가 빠르거나 회전하는 각속도가 클수록 심해진다. 체험자가 멈춰 있는 상태에서 가상 공간의 배경이 빠르게 변화함에 따라, 즉 아바타의 속도와 각속도에 비례하여 유입되는 다량의 시각 정보가 어지럼이나 방향 감각 상실을 유발하기 때문이다.

**[맥락 짚기]** (가)의 문단3-2)에서 다룬 ‘사이버 멀미’가 (나)의 중심 화제로 제시되고 있다.

⇒ 디스플레이상의 아바타가 빠르게 움직일수록[→ 속도가 빨라지거나, 각속도가 커질수록] 사이버 멀미는 심해진다. 아바타가 빠르게 움직일수록 전정 감각이나 체성 감각에 상응하지 않는 시각 정보가 더 많이 유입되기 때문이다.

2) 사이버 멀미를 완화하려면 HMD에서 제공되는 시야각을 줄여야 한다. 다만 시야각을 줄이면 시각 정보가 줄어 생생한 느낌인 입장감도 그만큼 줄어든다. 사이버 멀미를 줄이면서 입장감을 어느 정도 유지하려면 ‘동적 시야각 조절 기술’이 필요하다.

**[맥락 짚기]** (가)의 문단4-3)에서 다룬 사이버 멀미의 완화법에 대한 상술이다.

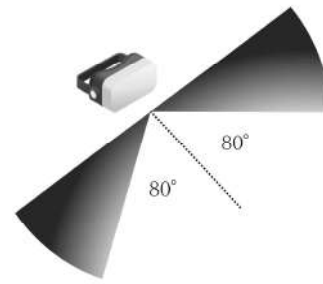
⇒ 그런데 시야각을 줄여 멀미를 완화하려다 보면 가상 현실의 현실감인 ‘입장감’도 줄어들게 된다. 가상 현실은 실제 현실과 최대한 닮는 것이 중요하므로, 시야각을 마냥 줄여서는 안 되는 것이다.

⇒ 이에 ‘동적 시야각 조절 기술’은 사이버 멀미도 줄이면서 입장감도 어느 정도 확보하는 기술이겠다. 앞으로 그 원리와 구체적인 과정에 집중해 보자.

##### # 문단2 : C값에 따른 시야각 조절

1) HMD에서 시야각이 160°라는 것은 정면의 중심을 0°로 하여 모든 방향으로 80° 범위에서 화면이 보인다는 의미이다. 시야각을 넘어서는 곳은 검고, 보통 사이버 멀미를 줄이기 위해 시야각의 끝 단에 가까울수록 흐릿해지는 영상이 제공된다.

⇒ 다음과 같이 이미지를 떠올릴 수 있다면 충분하다.



2) 동적 시야각 조절 기술은 매 순간 아바타의 속도와 각속도를 측정하고, 속도나 각속도의 증가분에 비례하는 변수인 C값을 구한다. 그리고 C값이 30일 때 시야각을 10° 좁히고 C값이 15일 때 5° 좁히는 것과 같이, C값이 양일 때 그에 비례하여 시야각을 좁힌다. 또한 C값이 음일 때 그에 비례하여 시야각을 넓힌다. 이는 아바타가 빠르게 움직일 때에는 움직임에 시선이 집중되어 시야각을 좁혀도 입장감이 유지된다는 점을 감안한 것이다.

⇒ 개념들 간의 관계가 등장했으니 정리하자. ‘동적 시야각 조절 기술’에 따르면 속도가 빨라지거나 각속도가 커질 때 C값이 커지고, 그에 비례하여 시야각이 줄어든다.

⇒ C값이 속도나 각속도 그 자체가 아니라 속도나 각속도의 증가분에 비례하는 것임에 유의해야 한다.

아바타 속도, 각속도 ↑ ⇨ C값 > 0 ⇨ C값 ∝ 시야각 ↓  
아바타 속도, 각속도 ↓ ⇨ C값 < 0 ⇨ C값 ∝ 시야각 ↑

##### # 문단3 : 변환 함수와 C값에 따른 시야각 조절

1) 다만 시야각이 조절되고 있음이 체험자에게 인식되면 입장감이 떨어진 다.

⇒ 문단1-2)에서 이미 언급한 문제다. 시야각이 좁혀지고 있는 상황이 인지되면 입장감은 줄어들 것이다. 그러니 입장감을 어느 정도 확보하려면……

2) 시야각 조절은 시야각이 작은 상태에서 눈에 더 많이 띈다. 그래서 동적 시야각 조절 기술은 시야각이 130° 초과일 때에는 C값을 구한 후 3을 곱하여 C값’을 구하는, 즉 ‘C값’ = C값 × 3’의 변환 함수를 적용하고, 시야각이 120° 초과 130° 이하일 때에는 ‘C값’ = C값 × 1’을 적용하여 C값’에 따라 시야각을 조절한다. 시야각이 90° 초과 120° 이하일 때에는 ‘C값’ = C값 × 0.5’를 적용하며, ……

⇒ 시야각이 매우 큰 상태에서는 시야각을 많이 조절하고, 시야각이 매우 작은 상태에서는 시야각을 조금 조절해야 한다.

| 시야각 | > 130° | 120° < ≤ 130° | 90° < ≤ 120° |
|-----|--------|---------------|--------------|
| C값’ | C값 × 3 | C값 × 1        | C값 × 0.5     |

⇒ 구체적인 값을 외울 필요는 없다. C값’을 구하는 변환 함수가 지문의 어느 위치에 있는지만 체크해 두고 필요할 때 찾으면 된다.

3) …… 시야각이 90° 이하로 조절되어야 할 때에는 시야각을 90°로 설정하여 더 이상 시야각이 줄어들지 않도록 한다.

⇒ 다만 C값이 양의 값이더라도 시야각이 90° 이하라면 시야각을 줄이지 않는다. 이때부터는 시야각을 늘리는 것만 가능해지는 것이다.

4) 그러다가 아바타의 속도와 각속도가 갑자기 0이 되면 시야각이 130° 이상인 상태에서는 초당 9°씩, 시야각이 130° 미만인 상태에서는 초당 3°씩, HMD에서 제공할 수 있는 최대의 시야각까지 점차 넓혀서 입장감을 확보한다.

⇒ 이때 아바타가 완전히 정지하게 되면 시야각을 다시 넓힌다. 시각이 고정된 만큼, 사이버 멀미를 우려하여 시각 정보를 줄일 필요가 사라지기 때문이겠다[문단1-1)].

⇒ 다만 이때 시야각을 갑자기 넓히면 마찬가지로 입장감을 훼손하게

된다[→ 착각하기 쉽지만, 시야각을 좁히는 것만 문제가 되는 게 아니다. 시야각을 늘리는 경우에도 입장감에 악영향을 준다.]. 따라서 천천히 시야각을 넓히게 된다.

[주목] 여기서도 마찬가지로 시야각 조절은 시야각이 작은 상태에서 더 눈에 띄기 때문에, '시야각이 130° 이상'인 경우와 '시야각이 130° 미만'인 경우를 구분하게 된다.

**<아바타가 갑자기 정지한 경우>**

시야각  $\geq 130^\circ \Rightarrow$  초당 9° 시야각 ↑

시야각  $< 130^\circ \Rightarrow$  초당 3° 시야각 ↑

**\* <보기> 분석**

**# <보기>문단**

'동적 시야각 조절 기술'이 적용된 HMD에서 체험자의 컨트롤러 조작에 따라 영상이 제공되고 있다. 제공되는 영상의 시야각과 C값을 1초 간격에 따른 시점 1~6에 맞춰 정리한 표는 다음과 같다. (단, 표에서 C값은 변환 함수를 적용하기 전의 값이며, 변환 함수를 적용한 후에 얻은 C값'에 비례하여 그다음 시점의 시야각이 결정된다. ㉠~㉣는 미처 확인되지 못한 값이다.)

| 시점  | 1    | 2    | 3 | 4   | 5   | 6   |
|-----|------|------|---|-----|-----|-----|
| 시야각 | 140° | 110° | ㉠ | 90° | 90° | 93° |
| C값  | 4    | 12   | ㉡ | ㉢   | ㉣   | 4   |

⇒ 이제 (나)의 문단3-2)의 내용을 가져와 적용해 보자.

| 시야각 | $> 130^\circ$        | $120^\circ < \leq 130^\circ$ | $90^\circ < \leq 120^\circ$ |
|-----|----------------------|------------------------------|-----------------------------|
| C값' | $C\text{값} \times 3$ | $C\text{값} \times 1$         | $C\text{값} \times 0.5$      |

⇒ 시점 1의 C값은 4다. 시야각이 130°보다 넓으므로 변환 함수에 따라 C값'은 12다. 이때 시야각이 30° 줄어들었음을 알 수 있다.

| 시점  | 1    | 2    | 3 | 4   | 5   | 6   |
|-----|------|------|---|-----|-----|-----|
| 시야각 | 140° | 110° | ㉠ | 90° | 90° | 93° |
| C값  | 4    | 12   | ㉡ | ㉢   | ㉣   | 4   |
| C값' | 12   |      |   |     |     |     |

⇒ 시점 2의 C값은 12다. 시야각이 120°보다 좁으므로 해당 변환 함수에 따라 C값'은 6이 된다. 시점 1에서는 C값'이 12일 때 30°가 줄어들었으니, 이번에는 15°가 줄어들겠다. 따라서 ㉠은 95°가 된다.

| 시점  | 1    | 2    | 3   | 4   | 5   | 6   |
|-----|------|------|-----|-----|-----|-----|
| 시야각 | 140° | 110° | 95° | 90° | 90° | 93° |
| C값  | 4    | 12   | ㉡   | ㉢   | ㉣   | 4   |
| C값' | 12   | 6    |     |     |     |     |

⇒ 시점 3의 정확한 C값은 알 수 없지만, 시점 4에서 시야각이 90°로 줄어든 것을 보아 C값이 여전히 양의 값이라는 점을 알 수 있다.

⇒ 다만 시점 3에서 시점 4로 시야각이 5°가 줄어든 상황이라고 단정할 수는 없는데, 시야각은 최대 90°까지만 줄어들 수 있기 때문이다 [(나)의 문단3-3)]. 그러기 위해서는 시점 3의 C값'은 2 이상이어야 한다[→ 시야각이 30° 줄어들 때의 C값'이 12였기 때문이다.].

⇒ 그리고 시점 3의 시야각은 95°인 만큼, 시야각에 따른 변환 함수를 고려했을 때 C값은 4 이상임을 알 수 있다.

| 시점  | 1    | 2    | 3        | 4   | 5   | 6   |
|-----|------|------|----------|-----|-----|-----|
| 시야각 | 140° | 110° | 95°      | 90° | 90° | 93° |
| C값  | 4    | 12   | $\geq 4$ | ㉢   | ㉣   | 4   |
| C값' | 12   | 6    | $\geq 2$ |     |     |     |

⇒ 시점 4의 정확한 C값은 알 수 없지만 시점 5에서 시야각이 90°임을 고려했을 때, 적어도 C값이 0 이상의 값임을[→ 아바타의 속도나 각 속도가 그대로였거나 증가하였음을] 알 수 있다. 음의 값이었으면 시점 5의 시야각이 90°보다 넓었을 것이기 때문이다.

| 시점  | 1    | 2    | 3        | 4        | 5   | 6   |
|-----|------|------|----------|----------|-----|-----|
| 시야각 | 140° | 110° | 95°      | 90°      | 90° | 93° |
| C값  | 4    | 12   | $\geq 4$ | $\geq 0$ | ㉤   | 4   |
| C값' | 12   | 6    | $\geq 2$ | $\geq 0$ |     |     |

⇒ 이를 근거로 시점 5에서 아바타가 갑자기 정지한 상태일 수 있음을 알 수 있다[→ 물론 아바타의 속도나 각속도나 딱 그만큼 느려졌을 가능성도 있다. 그에 따라 시야각이 정확히 3° 넓어질 수도 있으니 말이다.]. 시점 6에서 시야각이 3° 증가했기 때문이다. 따라서 갑자기 정지한 상태이라면 시점 5에서의 C값은 음의 값이어야 한다. 정지하기 위해선 아바타의 속도나 각속도가 감소해야 하기 때문이다.

| 시점  | 1    | 2    | 3        | 4        | 5     | 6   |
|-----|------|------|----------|----------|-------|-----|
| 시야각 | 140° | 110° | 95°      | 90°      | 90°   | 93° |
| C값  | 4    | 12   | $\geq 4$ | $\geq 0$ | $< 0$ | 4   |
| C값' | 12   | 6    | $\geq 2$ | $\geq 0$ | $< 0$ | 2   |

이감

## 대리권과 무권대리의 유형

### \* 지문 평가

대리권에 대한 기본적인 이해를 전제로 '무권대리'의 두 가지 유형을 설명하는 전형적인 법학 지문이다. 주어진 구체적인 예시를 통해 각 상황을 논리적으로 이해하는 게 중요하다.

### \* 키워드로 정리하는 지문 속 개념

#### 사회 - 민법 - 대리 제도

의사 표시, 본인, 대리인, 대리 제도, 대리권, 법정 대리권, 수권 행위, 임의 대리권, 상대방, 착오, 무권대리, 표현대리, 협의의 무권대리, 추인, 계약 철회권

### \* 지문 분석

#### # 문단1 : 의사 표시와 대리 제도

- 1) 일정한 법률 효과를 발생시킬 목적으로 의사를 외부에 나타내는 행위를 **의사 표시**라 하며, 계약의 청약이나 승낙, 유언 등이 이에 속한다.  
⇒ 상대방과 계약을 체결하고 싶다는 의사를 나타내는 '청약', 누군가의 청약에 응하여 계약을 체결하겠다는 의사를 나타내는 '승낙', 자신의 사망을 기점으로 어떠한 효력을 발생시키겠다는 의사를 나타내는 '유언' 등이 전부 법률 효과를 일으키는 의사 표시의 예시들이다.
- 2) 법률 행위의 요건인 의사 표시는 당사자인 **본인** 스스로 하고 그 효과도 본인에게 귀속됨을 원칙으로 한다.  
⇒ 모든 법률 행위[→ '법률 효과를 발생시키려는 행위'로 이해하면 된다.]는 '의사 표시'를 필요로 한다. 다만 의사 표시는 어디까지나 본인 스스로 해야 한다.
- 3) 그런데 법률 효과를 얻기 위한 의사 표시를 본인이 직접 할 수 없어서 **대리인**을 내세워 법률 행위를 해야 하는 상황이 있다. 이때에 활용되는 것이 **대리 제도**이다.  
⇒ 그러나 의사 표시가 본인인 아닌 자에 의해 이루어져도 효과는 본인에게 귀속되는 특수한 경우가 있는데, 이를 가리켜 '대리 제도'라 한다.  
**[맥락 짚기]** 화제가 제시되었다. 대리 제도는 어디까지나 2)에 명시된 의사 표시의 원칙에 어긋나는 경우인 만큼, 그 요건을 엄격하게 이해하는 게 중요하겠다.

#### # 문단2 : 대리 의사 표시의 결함 및 취소

- 1) 대리인이 대리 행위를 하려면 우선 **대리권**을 지녀야 한다. 대리권에는 미성년자인 자녀에 대해 부모가 갖는 친권처럼 **본인의 의사와 관계없이** 법률 규정에 의해 발생하는 **법정 대리권**도 있고, ……  
⇒ 대리인은 당연히 '대리권'을 가져야 한다. 먼저 '법정 대리권'이 있는데, 대표적으로 '친권'은 부모가 자녀의 대리인이 되는 대리권이다.
- 2) …… 본인이 위임장 작성 등으로 대리권을 수여하는 행위인 **수권 행위**에 의해 발생하는 **임의 대리권**도 있다.  
⇒ 반면, '임의 대리권'은 법정 대리권과 달리 본인의 의사에 의해 발생하므로 '수권 행위'를 필요로 한다.
- 3) 대리인이 제3자인 **상대방**과 법률 행위를 하여 법률 효과를 얻기 위해서는 자신이 대리하는 당사자인 **본인 명의로** 하는 법률 행위임을 표명해야 한다.  
⇒ 대리 행위가 유효하기 위해서는 대리인에게 대리권이 있어야 하며, 또한 그것이 대리인의 명의로 아니라 본인 명의로 하는 것임을 표명해야만 한다.

**[맥락 짚기]** 이때 대리 제도에 따른 법률 행위는 본인[→ 당사자], 대리인, 상대방 사이에서 이루어진다는 것도 알아 두자.

- 4) 대개 **착오**를 일으켜 잘못된 의사 표시를 한 경우와 같이 의사 표시에 결함이 있을 때에는 **의사 표시를 한 이가 이를 취소**할 수 있는데, ……  
⇒ 잠시 초점이 이동하였다. 의사 표시에 결함이 있으면, 의사 표시를 한 이가 이를 취소할 수 있다. 문단1-2)의 원칙에 따르면, 결국 의사 표시를 한 본인이 취소할 수 있다는 뜻이겠다.  
**[참고]** 민법 제109조에 따르면 착오로 인한 의사 표시는 취소할 수 있다. 단순 변심은 '착오'로 인정되지 않으며, 마찬가지로 어떠한 착오가 본인의 중대한 과실에 의해 발생하였다면 해당 의사 표시는 취소될 수 없다.
- 5) …… 대리인은 대리권의 범위 내에서 독자적인 의사 표시를 하기 때문에 그 결함 여부는 대리인을 기준으로 판정하되 취소할 수 있는 권리는 본인에게 귀속된다. 대리인이 착오에 의한 의사 표시를 했다면 본인이 착오하지 않았더라도 본인이 그 대리 행위를 취소할 수 있는 것이다.  
⇒ 다시 본래의 초점으로 돌아와서 대리 행위의 경우를 따져 보자. 대리인의 의사 표시는 그 자체로 독자적이기 때문에[→ 대리인을 단순한 쪽두각시로 이해하면 안 된다는 뜻이기도 하다.], 따라서 결함 여부는 본인이 아닌, 대리인을 기준으로 판단하게 된다.  
**[주목]** 그러나 결함의 원인이 대리인에게 있을지라도, 결함 있는 의사 표시를 취소할 수 있는 권리는 대리인이 아닌 본인에게 있다. 그 의사 표시에 의한 법률 효과는 본인에게 귀속되기 때문이겠다.
- 6) 다만 대리인이 본인의 구체적 지시에 따른 행위만을 하여 의사 표시를 했을 경우에는 [독자적인 의사 표시라고 보기가 어려운 만큼] 본인을 기준으로 결함 여부를 판정한다.  
⇒ 그대로 이해하면 되겠다. 이 경우에는 '대리인'이 존재하기는 하나 사실상 본인에 의한 의사 표시라고 보는 것이다.

|                    | 대리인의 독자적인 의사 표시 | 대리인이 본인의 구체적 지시에 따름 |
|--------------------|-----------------|---------------------|
| 의사 표시의 결함 여부 판단 기준 | 대리인             | 본인                  |
| 의사 표시를 취소하는 이      | 본인              | 본인                  |

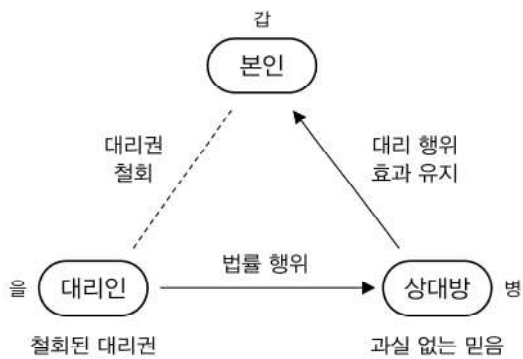
#### # 문단3 : 표현대리

- 1) 대리 행위에서 본인 명의의 법률 행위임이 표명됐지만 실제로는 대리권이 없는 경우를 **무권대리**라고 하는데, 이런 경우에 대리 행위의 효과를 본인에게 귀속할 수 있는지의 여부가 문제가 된다.  
**[맥락 짚기]** 문단2까지는 '대리권'에 대한 기본적인 설명이었다면, 앞으로는 '대리권이 없는 대리인'에 의한 구체적인 문제 상황을 다룬다.  
⇒ 이러한 '대리권이 없는 대리인'의 문제 상황을 '무권대리'라 하는데, 이때에도 [대리권이 없는] 대리인에 의한 법률 행위의 효과가 본인에게 귀속될 수 있는지가 문제가 된다.  
⇒ 대리권이 없는 대리인이 본인 명의의 법률 행위를 표명하지 않았다면, 애초에 대리 행위의 효과가 발생하지 않는 만큼 문제가 되지 않을 것이다. 즉, 대리 행위의 효과를 본인에게 귀속할 수 있는지를 따질 필요조차 없다.[문단2-3)]
- 2) 예컨대 갑이 자신의 건물을 매도하기 위한 목적으로 을에게 위임장을 교부했으나[→ 수권 행위] 얼마 뒤 대리권을 철회했다고 하자.  
⇒ 을은 본래 '임의 대리권'에 의해 갑의 대리인이었으나 철회에 의해 더 이상 대리인이 아니게 된 상황이다.
- 3) 그럼에도 을이 그 위임장[→ 이미 철회된 대리권]으로 상대방 병과 건물 매도 계약의 법률 행위를 했다면 이는 대리권 없이 이루어진 것이다.  
⇒ 1)에 따르면 이러한 '무권대리'에 의한 효과를 갑에게 귀속할 수 있는지가 문제 될 것이다.

4) 대리권이 있는 것과 같은 외관이 형성되어 병이 을에게 대리권이 있다고 믿었고 그렇게 믿는 데에 있어 과실이 없었다면, 선의의 상대방인 병을 보호하고 거래의 안정을 도모할 필요가 있다. 대리권이 없으나 있는 것과 같은 외관이 형성된 것을 '표현대리'라고 하는데, 이런 경우에 한해 병은 갑에게 책임을 물어 대리 행위의 효과를 유지할 수 있다.

[주목] 먼저 중요한 요건이 제시되고 있다. 상대방인 병을 보호하기 위해서는, 을이 갑의 대리인임을 병이 과실 없이 믿었어야 한다→ 병이 선의의 상대방이어야 한다.].

⇒ 위의 사례와 같은 경우를 무권대리 중 '표현대리'라고 한다. 이러한 경우에는 갑에게 책임을 물을 수 있다. 즉, 본인에게 대리 행위의 효과를 귀속시킬 수 있어 갑과 병 사이의 매도 계약이 유효해진다.



5) 표현대리로 인정되는 상황은 다음과 같은 세 가지이다. 수권 행위가 실제로 없었지만 본인이 대리인에게 대리권 수여 의사가 있음을 거래 상대방에게 표명했을 때, 수여된 대리권의 범위를 넘어섰을 때, 그리고 수여된 대리권이 철회되거나 소멸되었을 때가 그것이다.

⇒ 표현대리로 인정되는 상황이 매우 제한적인가 보다. 본인 입장에서 는 억울할 수도 있으니 어쩔 수 없는 일이겠다. 세 가지 상황 전부 챙겨 두자.

6) 다만 상대방이 대리권 없음을 알았거나 과실로 알지 못했을 경우에는 그것이 표현대리라 주장할 수 없다.

⇒ 4)에서 어느 정도 파악할 수 있었던 내용이다. 상대방인 병이 고의나 과실로 을에게 대리권 없음을 알지 못한 경우에는 표현대리를 주장할 수가 없다.

#### # 문단4 : 협의의 무권대리

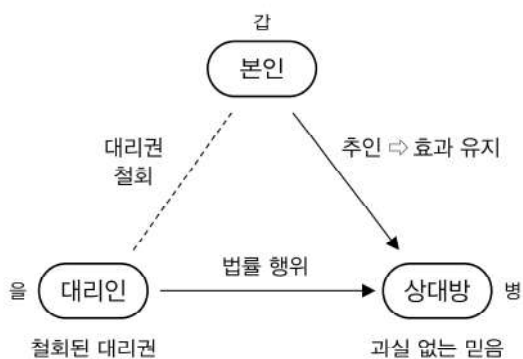
1) 무권대리 중에 표현대리가 아닌 것을 협의의 무권대리라고 하며, 이런 경우에 상대방은 대리 행위의 효과 발생을 주장할 수 없다.

⇒ 문단3-6)의 설명을 고려했을 때, 무권대리 중에서 상대방이 표현대리라 주장할 수 없는 경우를 '협의의 무권대리'로 이해해야겠다.

⇒ 이 경우 상대방은 대리 행위의 효과를 본인에게 귀속할 수가 없다.

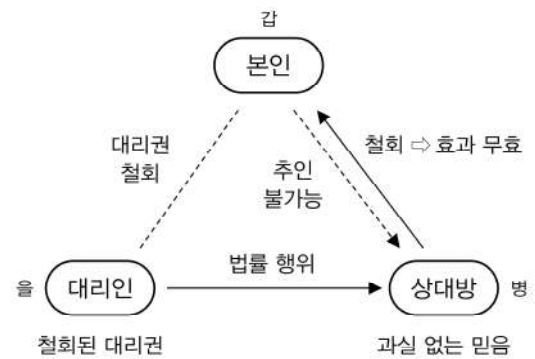
2) 이 상황이 반드시 본인에게 불리한 것은 아니므로, 본인이 원한다면 그것을 추인하여 효과를 생기게 하는 것은 가능하다.

⇒ 다만 본인이 자신에게 효과가 귀속되기를 원한다면, 해당 대리 행위의 효과를 본인에게 귀속시키는 것 역시 가능하다. 표현대리가 아니더라도 갑은 병과의 계약을 추인하여 수용할 수도 있다.



3) 물론 본인의 추인 여부에 따라 대리 행위의 효과가 좌우된다는 점에서 상대방이 불확정한 상태에 놓이게 되므로, 민법은 상대방이 과실 없이 대리권이 있다고 믿은 경우에 그를 보호하기 위해 계약 철회권을 인정하고 있다. 거래 당사자인 본인의 추인이 있기 전에는 상대방이 먼저 해당 법률 행위를 철회할 수 있는 것이다. 상대방이 계약 철회권을 행사하면 무권대리는 확정적으로 무효가 되며, 본인은 더 이상 추인할 수 없게 된다.

⇒ 다만 병 입장에서 '협의의 무권대리'의 상황은 해당 계약이 유효한지, 유효하지 않은지가 불명확해진다는 점에서 문제가 된다. 따라서 본인이 추인하기 전까지는 언제든지 먼저 해당 계약이 유효하지 않음을 주장→ 해당 법률 행위를 철회할 수 있다. 상대방이 계약 철회권을 행사하면 무권대리는 확정적으로 무효가 되며, 본인은 더 이상 추인할 수 없게 된다.



⇒ 다만 이것도 어디까지나 상대방 병이 과실 없이 대리권이 있다고 믿은 경우에만 해당된다. 이 역시 문단3-4)와 유사하게 선의의 상대방인 병을 보호하는 방법이기 때문이다.

## [14~17] 인문

### 보편자 유명론과 트롭 이론

#### \* 지문 평가

보편자가 과연 이 세계에 실재하는지에 대해 다른 주장을 펼치는 ‘보편자 실재론’과 ‘보편자 유명론’이라는 두 관점에 대해 설명하는 지문이다. 특히 후자의 입장에서 ‘트롭 이론’이 왜 필요한지, 트롭 이론이 왜 ‘보편자 유명론’을 지지하는지 이해하는 게 핵심이다.

#### \* 키워드로 정리하는 지문 속 개념

인문 - 현대 철학 - 실재론, 유명론

개별자, 속성, 보편자, 보편자 실재론, 보편자 유명론, 예화 가능성, 집합, 닮음 집합, 트롭 이론, 트롭

#### \* 지문 분석

##### # 문단1 : 화제 제시 - 개별자와 보편자

1) “소크라테스는 현명하다.”라는 문장 S에서 고유 명사 ‘소크라테스’는 개별자로서 소크라테스를 지칭한다. 개별자란 세계에 실재하는 개개의 사물을 이르는 말이다. 그리고 S에서 술어 ‘현명하다’는 속성인 ‘현명함’을 지칭한다. 이러한 속성처럼 개별 사물들이 공통적으로 지니고 있는 특성을 보편자라 하는데, ……

⇒ 본격적인 논의에 앞서, 지문의 이해에 필요한 다양한 표현들을 제시하고 있다. 문장 S는 고유 명사와 술어로 구성되는데, 이들 각각은 ‘개별자’와 ‘속성’을 지칭한다.

⇒ 이 둘은 분명히 구분되는 것으로 보인다. 세계에 실재하는 특정 사물인 개별자와 달리, 속성은 그러한 사물들이 공통적으로 갖는 특성이다. 우리 세계에서 ‘소크라테스’는 특정되는 하나의 사물이지만, ‘현명함’은 ‘소크라테스’만이 아니라 ‘프레게’, ‘레비스트로스’ 같은 수많은 개별자들도 공통적으로 가질 수 있는 것이기 때문이다. 그래서 ‘보편자’라고 일컫는 것이다.

2) …… 개별자와는 완전히 다른 종류의 존재자로서 보편자가 실재한다고 보는 ‘보편자 실재론’이 있는가 하면, 보편자는 실재하지 않고 단지 이름일 뿐이라고 보는 ‘보편자 유명론’이 있다.

⇒ 지문의 초점이 제시되고 있다. “보편자는 이 세계에 실재하는가?”라는 질문에 대해 “그렇다.”라고 답하는 ‘보편자 실재론’이 있고, “그렇지 않다.”라고 답하는 ‘보편자 유명론’이 있다.

##### # 문단2 : 보편자의 실재에 대한 현대의 논쟁

1) 보통 보편자와 개별자는 ‘예화 가능성’의 여부로 구분된다. ‘현명함’이 소크라테스에 의해 예화된다는 것은 소크라테스가 ‘현명함’의 예(例)가 됨을 뜻한다. 이처럼 보편자는 예화될 수 있지만, 개별자는 예화될 수 없다.

⇒ ‘예화 가능성’의 의미를 예시를 통해 설명하고 있다. 문장 S에서 개별자 ‘소크라테스’는 보편자 ‘현명함’의 예가 될 수 있다→ 예화가 가능하다.].

⇒ 즉 보편자는 개별자에 의해 예화될 수 있지만, 개별자는 다른 개별자에 의해 예화될 수 없다. 소크라테스는 그냥 ‘소크라테스’이지, 그 예를 들 수는 없다.

2) 현대의 보편자 실재론자들은 S를 참으로 만드는 사실이 무엇이라는 물음에 대해 ‘현명함’이 소크라테스에 의해 예화된다는 사실을 든다.

⇒ 문장 S가 왜 참이 되는지에 대한 ‘보편자 실재론자’의 설명이다. 쉽게 말해서, 고유 명사가 지칭하는 개별자가 술어가 지칭하는 보편자를 예화하기 때문에→ 그 보편자의 예시이기 때문에 문장 S가 참이 된다.

3) 반면 현대의 보편자 유명론자들은 개별자들만을 동원해도 S의 참을 충분히 설명할 수 있으므로, 보다 간단히 설명할 수 있는 보편자 유명론이 더 우월하다고 주장한다.

⇒ 문장 S가 왜 참이 되는지에 대한 ‘보편자 유명론자’의 설명이 아니다. 그보다는 문장 S의 참을 설명하기 위해 ‘보편자’라는 존재자를 동원할 필요가 없다는 설명이다.

**[맥락 짚기]** 이제부터는 본격적으로 ‘보편자 유명론자’의 입장에서 왜 보편자가 실재하지 않는지, 즉 왜 보편자라는 개념을 굳이 도입할 필요가 없는지에 대한 설명이 이어지겠다.

##### # 문단3 : 보편자 유명론의 ‘보편자’에 대한 설명

1) 현대의 보편자 유명론자들은 보편자를 개별자들의 집합으로 대체한다. 집합은 추상적인 존재자이지만 실재하는 개별자이다.

**[주목]** 보편자 유명론의 결론을 함축하는 중요한 문장이다. 이들에 따르면 ‘속성’은 보편자가 아니라 ‘개별자들의 집합’이다. 따라서 굳이 보편자라는 개념을 도입할 필요가 없다.

⇒ 이때 집합은 추상적이지만, 분명히 ‘소크라테스’처럼 이 세계에 실재하는 어떤 개별자이다. 보편자는 개별자가 아닌 무언가가 아니라, 그저 ‘개별자들의 집합’이라는 또 다른 개별자를 부르는 이름에 불과하다.

2) 이를테면 ‘푸름’이라는 속성을 ‘어떤 개별자들의 집합’이라는 개별자로 볼 수 있다.

⇒ 1)의 내용을 설명하기 위한 예시다. 보편자 실재론은 ‘푸름’이라는 속성이 그 자체로 실재하는 ‘보편자’라고 주장하겠지만, 보편자 유명론에 따르면 ‘푸름’은 그저 ‘개별자들의 집합’일 뿐이다. 다만 이때 ‘어떤 개별자들’이 무엇인지가 문제가 될 것 같다.

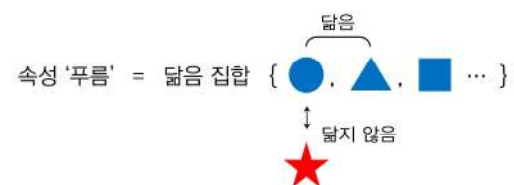
속성 ‘푸름’ = 집합 { ●, ▲, ■ … }

3) 하지만 그 집합을 ‘푸른 개별자들의 집합’이라고 규정하는 것은 ‘푸름’이라는 속성을 ‘푸름’으로 설명하는 것과 같다는 점에서 순환적이다.

⇒ ‘푸른 개별자들’이라고 하면 이미 ‘푸름’이 무엇인지를 ‘푸름’에 해당하는 대상으로 설명하는 셈이다. 따라서 이러한 방식의 대체→ ‘보편자’를 개별자인 ‘집합’으로 대체는 부적절하다.

4) 그래서 그들은 ‘특정 집합에 속하는 어떤 두 개별자도, 이것들 중 하나가 이 집합에 속하지 않는 다른 개별자를 닮은 것보다 서로 더 닮은, 그러한 것들의 최대 집합’이라는 정의의 닮음 집합을 속성으로 간주한다.

⇒ 말은 어렵지만, 풀어서 이해하면 어렵지 않다. 가령 ‘푸름’ 집합에 속하는 어떤 개별자 ‘푸른 동그라미’는 ‘푸름’ 집합에 속하지 않는 어떤 개별자 ‘붉은 별’보다 ‘푸름’ 집합에 속하는 다른 개별자인 ‘푸른 세모’와 훨씬 더 닮았다.



⇒ 이렇게 닮은 개별자들끼리 최대한 모으면 결과적으로 ‘푸름’ 속성에 해당하는 닮음 집합이 완성된다는 설명이다. 이제는 정말로 ‘보편자’를 개별자인 ‘닮음 집합’으로 대체하는 것에 성공한 것도 같은데……

##### # 문단4 : 닮음 집합을 활용한 정의의 한계

1) 그러나 색깔, 크기, 모양 등에서 하나를 정하지 않고 그저 닮음을 고려하는 이 정의에 의해서는, 우리가 원하는 닮음 집합을 얻지 못할 수 있다.

⇒ 하지만 여전히 문제가 남아 있다. 보아하니 ‘푸름’ 속성에 해당하는

다음 집합을 정의하려면 ‘푸름’이라는 색깔 하나를 정해야 한다는 것으로 보이는데…… 일단 조금 더 읽어 보자.

2) 가령 개별자 1이 ‘푸름, 큼, 사각임’의 속성을, 그리고 개별자 2가 ‘붉음, 작음, 둥글’, 개별자 3이 ‘푸름, 작음, 둥글’의 속성을 갖고 있다고 하자. ‘푸름’이라는 속성에 해당하는 다음 집합은 개별자 1, 3이 원소인 집합이지만, 이는 앞선 정의에 부합하지 않는다. 개별자 1과 3은 색깔이라는 측면에서 닮았지만 개별자 2와 3은 크기와 모양의 두 측면에서 닮았기 때문이다[→ 서로 더 많이 닮았기 때문이다.].

⇒ 분명 ‘푸름’ 속성의 다음 집합은 개별자 1과 3을 원소로 가져야 한다. 해당 개별자들만이 ‘푸름’을 속성으로 갖고 있기 때문이다.

⇒ 그러나 문단3-4)의 정의에 따르면, 해당 집합은 개별자 2와 3을 원소로 갖게 된다. 개별자 1, 3은 ‘푸름’이라는 하나의 측면에서만 닮았지만, 개별자 2, 3은 ‘작음’, ‘둥글’이라는 두 측면에서 닮았기 때문이다. 즉, 개별자 2, 3이 서로 더 많이 닮았기 때문에 이 둘이 ‘푸름’ 속성의 다음 집합을 구성하게 된다.



3) 한편 다음 집합을 ‘색깔이라는 측면에서 서로 닮은 개별자들의 최대 집합’이라고 정의하는 것은 개별자의 색깔이라는 보편자를 가정하는 셈이어서 유명론자에게 허용되지 않는다.

⇒ 그렇다고 1)의 지적대로 ‘색깔’이라는 하나의 측면을 정하여 다음 집합을 정의할 수도 없다. 색깔이라는 하나의 측면을 선택하는 순간, 우리는 이미 색깔이라는 보편자를 전제하는 셈이기 때문이다.

⇒ ‘보편자’를 대체하기 위해 ‘보편자’를 동원하는 헛수고를 들이는 셈이다. 이래도 문제, 저래도 문제인 상황이 되었는데……

## # 문단5 : 트롭 이론

1) 이에 트롭 이론이 등장하였다. ‘트롭’이란 개별자에 내재한 고유 속성으로서의 특수한 개별자를 말한다.

⇒ ‘트롭’을 활용하면 비로소 개별자들만으로 다음 집합을 정의할 길이 열리나 보다.

[주목] 여기서 ‘트롭’이 무엇인지 정확히 이해할 필요는 없다. 이것이 특수한 개별자로 정의된다는 사실이 중요하다. 문단4-3)에서 지적했듯이 보편자를 다음 집합의 정의에 포함할 수는 없기 때문이다.

2) 이에 따르면 속성은 트롭들을 원소로 갖는 다음 집합이다. 가령 ‘푸름’이라는 속성은 개별자 1의 색깔 트롭, 개별자 3의 색깔 트롭을 원소로 갖는 다음 집합인 셈이다.

⇒ 문단3-4)의 ‘다음 집합’에 대한 정의와 문단4-2)의 예시를 다시 끌고 와야겠다. 이제 ‘푸름’ 속성의 다음 집합은 이렇게 정의된다.

특정 집합에 속하는 어떤 두 색깔 트롭도, 이것들 중 하나가 이 집합에 속하지 않는 다른 색깔 트롭을 닮은 것보다 서로 더 닮은, 그러한 것들의 최대 집합

⇒ 이 경우에는 ‘푸름’을 속성으로 갖는 개별자 1, 3의 색깔 트롭만이 다음 집합에 포함된다[→ 개별자 1, 3 자체가 포함되는 게 아니다.]. ‘붉음’을 속성으로 갖는 개별자 2의 색깔 트롭은 여기에 포함되지 않는다. 우리가 원하던 결론에 도달할 수 있게 되는 것이다.

3) 이처럼 트롭 이론으로는 색깔이라는 보편자를 가정하지 않고도, 우리가 원하는 적합한 다음 집합을 규정할 수 있다.

⇒ 다시 짚고 가자면, 이때 트롭은 어디까지나 개별자이기 때문에, 문단4-3)과 같은 문제를 낳지도 않는다. 이제는 정의에 보편자가 포함되지 않기 때문이다.

4) 한편 개별자는 색깔 트롭, 크기 트롭, 모양 트롭 등 여러 트롭들의 다발로 이해된다. 트롭 이론에 따르면 “이 의자는 푸르다.”라는 문장을 참으로 만드는 사실은 이 의자를 이루는 트롭들의 다발에 포함된 어떤 트롭이 ‘푸름’이라는 속성에 해당하는 ‘트롭들의 다음 집합’의 한 원소라는 사실이다.

⇒ 가령 문단4-2)에서 개별자 1은 ‘푸름’ 색깔 트롭, ‘큼’ 크기 트롭, ‘사각임’ 모양 트롭으로 이루어진 다발이 된다.

개별자 = 여러 트롭들의 다발

⇒ 트롭 이론에 의해 ‘보편자 유명론’은 비로소 보편자를 배제하면서도 ‘속성’을 정의할 수 있게 되었다. 다시 문단1-1)로 돌아가 보자. ‘보편자 유명론’에 따르면 문장 S “소크라테스는 현명하다.”가 참이 되는 이유는, ‘소크라테스’를 이루는 트롭들의 다발에 포함된 어떤 트롭이 ‘현명함’이라는 속성에 해당하는 ‘트롭들의 다음 집합’의 한 원소이기 때문이다.

## \* <보기> 분석

### # <보기>문단 : 구체적인 존재자로서의 보편자 이론

1) 보통 구체적인 존재자는 시공간에 존재하는 존재자이고 추상적인 존재자는 시공간에 존재하지 않는 존재자로 여겨진다.

⇒ 지문에서는 딱히 중요하게 다루었던 설명은 아니지만, 문단3-1)에 등장한 ‘집합’이 바로 추상적인 존재자의 예시다. 이러한 집합은 시공간에 존재하지 않는, 따라서 여타의 구체적 사물들과는 구분되는 개별자로 이해하면 좋겠다.

2) 그래서 보편자가 지니고 있는 추상성이 보편자의 실재를 의심하게 만든다는 이유로, 보편자 실재론자들 중 일부는 보편자를 구체적인 존재자로 간주하는 구체적인 존재자로서의 보편자 이론을 제안한다.

⇒ 중요한 건 ‘구체적인 존재자로서의 보편자 이론’은 보편자 실재론에 해당한다는 점이다. 따라서 이들은 보편자가 개별자와는 별개로, 실재하는 존재자로 본다.

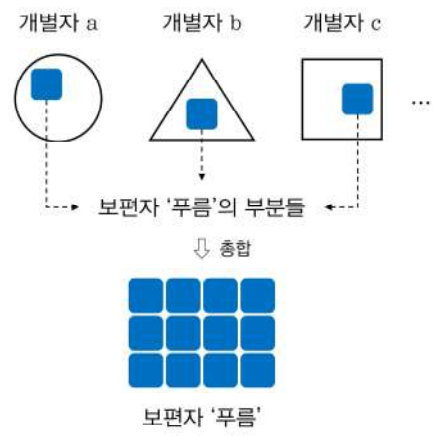
⇒ 따라서 트롭 이론과는 이렇게 구분된다. 트롭 이론은 보편자를 개별자로 대체하였지만, 이들은 그저 ‘추상적인 보편자’를 ‘구체적인 보편자’로 대체하려는 것이다. 이 점만 분명히 하였어도 세 번째 <보기> 문제를 비교적 수월하게 처리할 수 있었을 것이다.

| 트롭 이론                     | 구체적인 존재자로서의 보편자 이론        |
|---------------------------|---------------------------|
| 추상적인 보편자<br>↓<br>추상적인 개별자 | 추상적인 보편자<br>↓<br>구체적인 보편자 |

3) 속성을 보편자로 보는 이 이론은 보편자 부분들이 이 속성을 갖는 각 개별자의 시공간에 존재한다고 본다. 이와 달리 보편자 전체가 각 개별자의 시공간에 존재한다고, 예컨대 ‘푸름’ 전체가 개별자 a와 b 각각에 있다고 가정해 보자. 그러면 ‘푸름’의 시공간이 a의 시공간과 같고, ‘푸름’의 시공간이 b의 시공간과 같다는 점에서 a의 시공간과 b의 시공간이 같다는 뻔한 거짓말이 발생한다. 결국 보편자는 개별자 각각에 존재하는 보편자의 부분들의 단순한 합인 셈이다.

⇒ 이들은 보편자를 구체적인[→ 시공간에 존재하는] 보편자로 봄에 따라, 보편자 부분이 개별자의 시공간을 차지하는 것으로 이해한다.

다음과 같은 구성을 떠올렸으면 좋겠다.



이감

## [22~27] 고전시가

### (나) 권호문, 「한거십팔곡」

#### \* 수록 지문 평가

작가는 평생을 벼슬길에 나아가지 않고 은거하며 살았는데, 「한거십팔곡」은 제목처럼 강호 자연에 한가하게 거하면서 느끼는 만족감을 나타내고 있다. 제목에서는 ‘십팔곡’이라 했지만 총 19수로 구성된 연시조이다.

#### \* 수록 지문 분석

##### # 제4수 : 충(忠)의 의무와 자연에 대한 사랑 사이에서 느끼는 갈등

강호(江湖)에 놀자 하니 성주(聖主, 어질고 덕이 뛰어난 임금)를 버리겠고  
→ 자연에서 놀려고 하니 [그것은] 임금을 저버리는 일이 되]겠고  
성주를 섬기자 하니 소락(所樂, 자신이 좋아하는 바)에 어긋나네  
→ 임금을 섬기자 하니 [그것은] 내가 좋아하는 바와 어긋나는구나.  
⇒ ‘소락’은 화자 자신이 좋아하는 것, 즉 ‘강호에 놀’고 싶은 마음으로 이해하면 된다.  
호온자 기로(岐路)에 서서 갈 데 몰라 하노라  
→ 홀로 갈림길에 서서 갈 곳 몰라 하노라.  
⇒ ‘성주’를 섬기는 일과 ‘소락’을 좇아 ‘강호’에 은거하는 일 사이에서 갈등하고 있다.

##### # 제8수 : 현명한 군자가 가야 할 길

출(出)하면 치군택민(致君澤民, 임금에게 충성하고 백성을 잘 다스림)  
처(處)하면 조월 경운(釣月耕雲, 자연을 벗 삼아 한가롭게 지내는 삶)  
→ 나아가면 임금을 섬겨 백성에게 은덕을 미치게 하고, 들어오면 달빛 아래 고기 낚고 밭을 가네.  
명철 군자(明哲君子)는 이[→ ‘치군택민’과 ‘조월 경운’]를 즐기나니  
→ 총명하고 밝은 군자는 이것을 즐기나니  
하물며 부귀(富貴)는 위기(危機)라 빈천거(貧賤居)를 하오리라  
⇒ 세상에 나가면 올바른 정치를 하고, 은거하게 되면 자연과 더불어 살아가는 것이 이상적인 삶의 방식이라는 얘기다.

##### # 제17수 : 성현의 도(道)를 따르는 삶

성현(聖賢)의 가신 길이 만고(萬古)에 한가지라  
→ 성현이 가신 길은 예부터 한가지라.  
은(隱)커나 현(見)커나(= 은거하거나 세상에 나아가거나) 도(道)가 어찌 다르리  
→ 은거하거나 출사하거나 도가 어찌 다르리오.  
⇒ ‘은’은 관직에 나아가지 않고 은거하는 삶을, ‘현’은 세상에 나가 벼슬하는 삶을 가리킨다. 성현의 ‘도’는 하나이니, 은거하든 출사하든 성현의 ‘도’를 추구하는 삶이라는 점에서 다르지 않다는 것이다.  
일도(一道)요 다르지 아니커니 아무 댄들 어떠리  
→ 하나의 도(道)요, 다르지 않으니 아무 곳인들 어떠하리.  
⇒ <제4수> 및 <제19수>와 관련지어 읽어 보면, 화자가 은거하는 삶을 선택하고서 그러한 삶 또한 성현의 도를 따르는 것이라 말하고 있음을 알 수 있다.

##### # 제19수 : 인생의 짧음을 깨닫고 ‘진세 일념’에서 벗어나

강변에 누워서 강수(江水) 보는 뜻은  
→ 강가에 누워서 [저] 강물을 보는 뜻은  
서자여사(逝者如斯, 세월 가는 것이 이 강물 흘러가는 것과 같음)하니 백세(百歲)인들 몇 근이라

→ 지나가는 것이 저와 같으니 백 년인들 얼마나 길겠느냐.

⇒ 인생도 저 강물처럼 빨리 흐르는 것이어서 인생 백 년도 길지 않다는 것이다.

십 년 전 진세(塵世) 일념(一念)이 얼음 녹듯 한다

→ 십 년 전 속세[에서의] 집착이 얼음 녹듯 하는구나.

⇒ 십 년 전에는 ‘진세 일념’을 지녔었으나, 이제 강가에 누워 강물을 바라보다 보니 그때 지녔었던 ‘진세 일념’이 완전히 사라진다는 것이다.

## [28~30] 현대시

### (나) 김춘수, 「분수」

#### \* 작품 평가

숫구쳤다 떨어지기를 반복하는 분수를 바라보며 화자는 ‘왜’라고 묻기 시작한다. 분수를 바라보는 화자의 시선과 분수에 부여하는 의미가 무엇인지를 꼼꼼하게 짚어 가며 읽어 보자.

#### \* 작품 분석

##### # 토막1 : 이상을 향한 동경과 좌절

1

발돋움하는[→ 숫구치는 분수의 모습] 발돋움하는 너의 자세는

왜 이렇게[→ 안타까움]

두 쪽으로 갈라져서 떨어져야 하는가.[→ 종결 어미의 반복]

⇒ 숫구쳤다 떨어지기를 반복하는 속성을 가진 분수의 모습을 불가능한 일[→ 이상에 도전하는 인간의 모습으로 표현하고 있다. 특히 ‘왜’로 시작하는 시구는 여러 번 변주되며 분수의 속성을 부각하고 주제 의식을 강조하는 역할을 한다.

그리움으로 하여[→ 이상에 대한 동경으로 인하여]

왜 너는 이렇게[→ 반복과 변주를 통한 강조]

산산이 부서져서 흩어져야 하는가.

⇒ 의문형 문장을 통해 숫구쳤지만 흩어져서 떨어져야만 하는 분수를 지켜보는 화자의 안타까움, 즉 이상을 동경하지만 한계로 인해 좌절할 수밖에 없는 존재의 운명에 대한 안타까운 정서를 강조한다.

##### # 토막2 : 좌절의 고통과 슬픔

2

[이상을 추구하기 위해] 모든 것을 바치고도

왜 나중에는

이 찢어지는 아픔[→ 좌절된 고통]만을

가져야 하는가.

네[→ 분수]가 네[→ 흩어진 물방울들] 스스로에 보내는

이별의

이 안타까운 눈짓[→ 좌절의 슬픔]만을 가져야 하는가.

⇒ 물줄기가 흩어져 물방울이 되는 스스로의 좌절된 모습을 ‘안타까운 눈짓’으로 지켜볼 수밖에 없는 분수의 ‘찢어지는 아픔’을 환기하고 있다.

##### # 토막3 : 좌절에도 포기하지 않는 의지의 아름다움

3

왜 너는

다른 것이 되어서는 안 되는가.

⇒ 이 구절은 중의적으로 해석할 수 있다. 이상을 추구하지 않고 좌절할 필요도 없는 존재, 즉 ‘현실에 안주하는 것’이 되어서는 안 되는가 혹은 이상을 추구하는 존재가 아닌 다른 어떤 존재가 되어서는 안 되는가 정도로 읽을 수 있겠다. 어느 쪽으로 보건, ‘이상 추구’라는, 숙명과도 같은 분수의 존재 양상에 대한 안타까움이 담긴 질문이 되겠다.

떨어져서 부서진 무수한[→ 술한 좌절] 네가

왜 이런 선연한 무지개[→ 물줄기에 햇빛이 비쳐 무지개 빛깔이 나타나는 모습]로

다시 숫아야만[→ 한계와 좌절에도 굴하지 않는 의지] 하는가.

⇒ 이상 추구를 포기하지 않는 분수를 무지개처럼 아름다운 존재로 표현하며 한계와 좌절에도 도전을 거듭하는 의지적인 존재의 모습을 떠올리고 있다.

#### # 주제

이상을 향한 끝없는 동경과 좌절, 좌절 속에서도 도전을 거듭하는 의지의 아름다움