

[1-2] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

피동문과 사동문은 어떤 기준 문장과 대조되는 용어로 사용된다. 그 기준 문장은 피동문과 대조해서는 능동문이라고 하고 사동문과 대조해서는 주동문이라고 한다.

- (ㄱ) 호랑이가 고기를 먹었다.
- (ㄴ) 고기가 호랑이에게 먹혔다.
- (ㄷ) 사육사가 호랑이에게 고기를 먹였다.

(ㄱ)을 기준 문장으로 하여 피동사 ‘먹히다’가 사용된 피동문 (ㄴ)과 사동사 ‘먹이다’가 사용된 사동문 (ㄷ)이 성립된다. 그러므로 (ㄱ)은 피동문과 대조해서는 능동문이 되고, 사동문과 대조해서는 주동문이 된다.

능동문의 목적어는 피동문에서 주어가 되고 능동문의 주어는 피동문에서 부사어가 되는 것이 일반적이다. 이때 부사어는 종종 생략된다. 이와 반면에 사동문에서는 사동주라고 불리는 새로운 참여자를 도입한다. 사동주는 사동문에서 피사동주라고 불리는 주동문의 주어가 하는 행위나 처한 상태를 야기하는 주어로 사용한다. 이 때문에 피동문에 비해 사동문은 그 구조가 훨씬 복잡하다.

- (ㄹ) Y가 자동사/형용사.
 - X가 Y를 사동사. ㉠
 - X가 [Y가 자동사/형용사]-게 하다. ㉡
 - X가 Y를 [(Y가) 자동사/형용사]-게 하다. ㉢
- (ㅁ) Y가 Z를 타동사.
 - X가 Y에/에게 Z를 사동사. ㉣
 - X가 [Y가 Z를 타동사]-게 하다. ㉤
 - X가 Y에/에게 [(Y가) Z를 타동사]-게 하다. ㉥

(ㄹ)과 (ㅁ)에서 사동사를 사용한 사동문은 홀문장이므로 구조가 단순한 반면, ‘-게 하다’ 사동문의 구조는 다소 복잡하다. (ㄹ)과 (ㅁ)의 ‘-게 하다’ 사동문에서는 주동문이 부사형 어미‘-게’가 이끄는 부사절로 안겨 있다. 절에는 원칙적으로 주어가 있어야 하므로 (ㄹ)과 (ㅁ)의 부사절인 [] 속에도 주어가 있어야 하는데, 그 주어인 Y는 [] 앞에 있는 목적어나 부사어와 같은 말이므로 생략된다. 이에 더해 사동문 ㉣과 ㉥에서는 ‘Y에/에게’ 대신에 ‘Y를’을 쓰는 것도 가능하여 그 구조가 좀 더 복잡한 양상을 띤다.

1. ㉠~㉥의 예문으로 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠: 어머니께서 아기가 차게 했다.
- ② ㉡: 인부가 길을 넓게 했다.
- ③ ㉢: 나는 그 회사에 사실을 알렸다.
- ④ ㉣: 어머니께서 아이가 우유를 먹게 하셨다.
- ⑤ ㉥: 의사가 침대에 환자를 눕게 하였다.

2. 윗글의 내용을 바탕으로 할 때, <보기>의 ㄱ~ㄷ 중 적절한 진술만을 있는 대로 고른 것은?

< 보 기 >

ㄱ. 사동문에 있는 주어와 목적어를 바꾸면 주동문이 된다.

ㄴ. “나는 타조를 보았다.”는 ‘나’가 주체가 되어 행동한 것이므로 “타조가 나에게 보였다.”와 대조하면 능동문이다.

ㄷ. ‘-게 하다’ 사동에서 피사동주가 안긴 문장의 주어로 나타날 수 있다.

ㄹ. “나는 동생을 과일을 먹였다.”에서 목적어 ‘동생’과 ‘과일’은 부사어로 나타날 수 있다.

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

3. <보기>의 ㄱ~ㄷ에서 음운 변동이 일어난 횟수를 바르게 비교한 것은?

< 보 기 >

ㄱ. 색연필[생년필] ㄴ. 살살이[산싸치]

ㄷ. 훑었소[훑털쏘] ㄹ. 잊히다[이치다]

- ① ㄴ=ㄷ>ㄱ=ㄹ
- ② ㄴ=ㄷ>ㄱ>ㄹ
- ③ ㄴ>ㄱ=ㄷ>ㄹ
- ④ ㄷ>ㄴ>ㄱ>ㄹ
- ⑤ ㄷ>ㄱ=ㄴ>ㄹ

4. <보기>의 ㉠~㉣을 분석한 내용으로 적절한 것은?

— < 보 기 > —

우리말 어미는 위치에 따라 선어말 어미와 어말 어미로 구분되고, 어말 어미는 기능에 따라 종결 어미, 연결 어미, 전성 어미로 나뉜다. 전성 어미는 결합하는 용언이 어떤 품사의 역할을 할 수 있게 하는지에 따라 명사형 어미, 관형사형 어미, 부사형 어미로 나뉜다.

다음 문장에 쓰인 어미를 분석해 보자.

- 재호가 이마에 ㉠흐른 땀을 ㉡씻었다면, 조금 더 깔끔해 ㉢보였겠지.
- 나무가 잘 ㉣자라도록 물을 ㉤주겠다고 이슬이가 ㉥말했다.

- ① ㉠, ㉡에서는 동일한 기능의 선어말 어미가 분석된다.
- ② ㉠, ㉢에서는 동일한 기능을 하는 어미가 분석된다.
- ③ ㉡, ㉤에서는 각각 동일한 개수의 어미가 분석된다.
- ④ ㉢, ㉤에서는 각각 한 개의 선어말 어미가 분석된다.
- ⑤ ㉠, ㉢, ㉤에서는 각각 한 개의 어미만 분석된다.

5. <보기>의 ㉠에서의 모음 조화와 ㉡에서의 모음 조화를 모두 확인할 수 있는 예들로 적절한 것은?

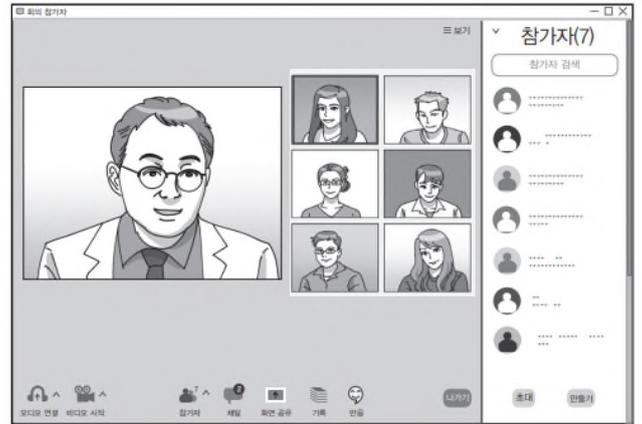
— < 보 기 > —

중세 국어에서 양성 모음과 음성 모음은 체계적인 대립을 이루었으므로 모음 조화가 현대 국어보다 잘 지켜졌다. 양성 모음과 음성 모음의 대립은 단모음뿐만 아니라 단모음을 포함한 이중 모음에서도 확인된다. 중세 국어의 모음 조화는 ㉠하나의 형태소 내부, 체언과 조사의 결합, ㉡어간과 어미의 결합 등에서 나타날 수 있었다.

- ① 나논(나는), 너는(너는)
- ② 잘흐는(잘하는), 어울워(어울어)
- ③ 말쯔물(말씀을), 넘그물(임금을)
- ④ 효도이(효도의), 버르술(버릇을)
- ⑤ 자브니(잡으니), 저브니(접으니)

[6-11] (가)는 비대면 온라인 인터뷰의 일부이고, (나)는 인터뷰에 참가한 학생이 찾은 자료이다. 물음에 답하십시오.

(가) 비대면 온라인 인터뷰



학생 1: 안녕하세요? 저희 동아리 인터뷰에 응해 주셔서 감사합니다. 미국은 지금 늦은 밤이지요? 화면과 소리 상태는 괜찮나요?

연구원: 네, 잘 들리고 손 흔들어 인사하시는 분들 모습도 잘 보입니다. 정보 통신 동아리 학생 여러분, 만나서 반갑습니다. 저는 메타버스 연구를 하고 있는 조○○ 연구원입니다.

학생 1: 동아리 주제 발표 영상을 준비하면서 학생들이 가장 알고 싶은 주제로 메타버스를 꼽아서 이렇게 모시게 되었습니다. 먼저 메타버스의 개념은 무엇인가요?

연구원: 메타버스는 미국의 공상 과학 소설에서 처음 언급된 말로 완벽하게 정의가 내려져 있지는 않습니다. 디지털 연결이 진화하면서 우리는 현실의 물리 법칙이 적용된 가상 공간에서 사회·경제·문화 활동을 하고 있지요. 이러한 3차원 가상 세계를 ‘메타버스’라는 용어로 포괄하여 말할 수 있을 것 같습니다.

학생 2: 굉장히 포괄적인 개념이라 사실 이해가 어렵더라고요. 구체적으로 어떤 유형들이 있는지 궁금합니다.

연구원: 일반적으로 메타버스는 구현되는 공간과 정보 유형에 따라 라이프 로깅, 거울 세계, 증강 현실, 가상 현실로 분류하는데요. (파일을 찾아 공유하고) 공유한 화면을 보면서 설명해 드릴게요.



먼저 라이프 로깅은 (화면의 글자에 동그라미를 하며) 현실에서 겪은 경험이나 정보를 디지털 플랫폼에 기록하여 저장, 공유하는 활동을 가리키는데, 대표적인 예가 누리 소통망[SNS]입니다. 라이프 로깅은 스스로가 기록하여 이루어지기도 하지만 본인의 의사와 상관없이 스마트폰의 위치나 검색 내역 등이 기록될 수도 있는데요, 이 기록들은 빅데이터로 정리되어 @다른 메타버스를 활용하는 요소가 됩니다. 거울 세계는 실제 세계의 모습, 정보 등을 디지털 세계에 복사하듯 가져와 만든 메타버스입니다. 예를 들어 스마트폰에서 지도 앱을 켜면 우리 동네와 똑같은 동네가 나오는데 이것을 거울 세계라고 합니다. 하지만 이 세계는 원하는 정보만 가공하여 보여주기 때문에 현실 세계와는 다릅니다. 증강 현실은 현실 세계라는 바탕에 디지털 요소를 가미해서 덧칠을 하는 것으로 실존하는 물건이나 사람이 있어야만 완성되는 세계입니다. 실제 세계에 다양한 가상 필터 이미지를 덧입히면 누구든 만화나 게임 속 주인공이 될 수 있죠.

학생 2: 혹시 게임 속 캐릭터를 현실 세계에서 찾을 수 있게 하여 전 세계를 사냥터로 만든 것도 바로 증강 현실 기술인가요?

연구원: 네, 맞습니다. 증강 현실이 상상을 현실로 만들어 준 것입니다. 마지막으로 가상 현실은 우리가 메타버스라고 하면 가장 먼저 떠올리는 것으로 새로운 세상을 디지털화한 것을 의미합니다. 가상 현실은 공간, 시대, 문화, 제도 등 모든 것을 자유롭게 만들 수 있고 그렇게 만들어진 디지털 세상에서 새로운 '나'로 살아갈 수 있습니다. 현실에 존재하지 않는 공간에서 현실에 존재하지 않는 내가 살아가는 것이죠. 영화 「아바타」의 주인공 공을 떠올려 보면 쉬울 거예요.

학생 3: 메타버스가 이미 우리 삶에 스며들어 있는 것은 분명한 것 같아요. 미국 청소년들이 가장 많이 사용하는 앱인 가상 현실 플랫폼 △△△는 코로나19 팬데믹으로 기업 가치가 수십 배 올랐다고 들었어요. 많은 기업이 메타버스에 관심을 가질 수 밖에 없겠어요.

연구원: 맞습니다. 메타버스는 비즈니스 공간의 제공, 아이템의 상거래, 간접 광고, 콘텐츠 제공 등의 속성을 지니고 있어서 기업들이 주목할 만한 시장이죠. 또 채팅 창에 송◇◇ 학생이 사용자의 수익 창출 관련해서도 사례를 알고 싶다고 질문 주셨는데요. 사례는 대단히 많습니다. 시간 관계상 채팅 창에 제 블로그를 링크해 드릴게요.

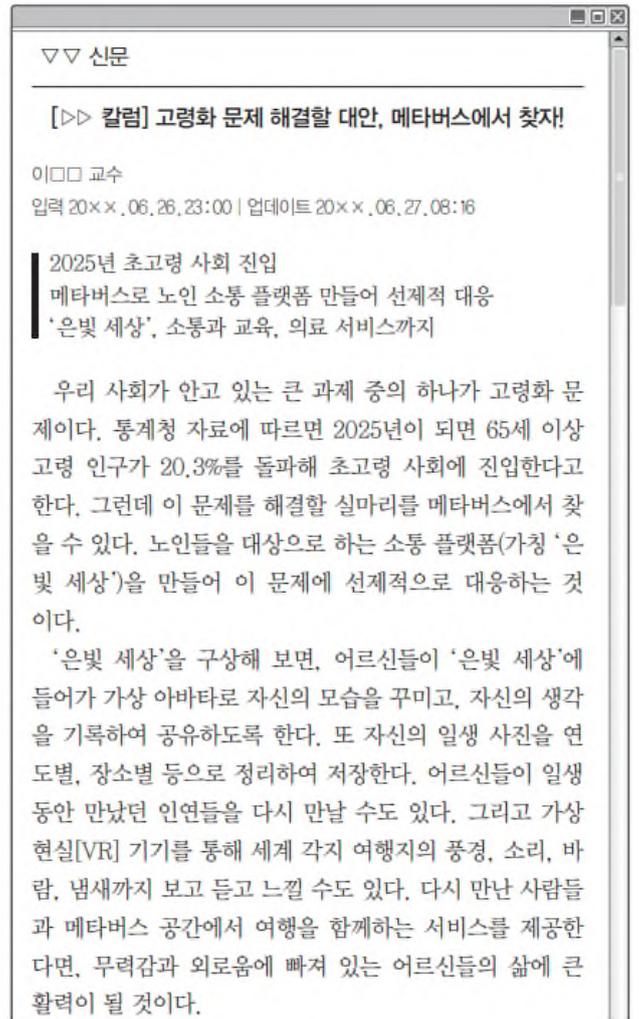


학생 1: 저는 메타버스가 양날의 검과 같다고 생각합니다. 이미 메타버스로 인한 부작용이 나타나고 있는데, 이에 대해서는 어떻게 생각하시나요?

연구원: 메타버스 공간에서는 현실 세계와 ①다른 가치관과 규범이 통용되고 있는데 이에 따라 옳고 그름에 대한 윤리나 사회적 통념도 바뀌고 있죠. 특히 현실과 가상 공간을 구분하지 못하는 탈감각화로 인한 사회 문제가 대두되고 있습니다. 가상 세계에서 아무렇지도 않게 폭력을 행사하고 이를 현실에서도 죄의식 없이 저지른 사건이 이슈가 되기도 했죠. 또한 개인 정보 유출로 비밀이 없는 세계가 도래할 것이라는 불안감도 확산되고 있습니다. 메타버스를 잘 활용하는 세대와 그렇지 못한 세대의 정보 격차가 빠르게 나타나고 있는 것도 문제라고 할 수 있습니다. 사이버 폭력, 개인 정보 보호 문제, 부족한 대중성 등 해결해야 할 숙제들이 많지만 새로운 미래를 열어 갈 혁신의 아이콘으로서 메타버스의 가능성을 무시할 수는 없습니다. 저는 여러분이 직접 부딪쳐 경험하면서 메타버스 세상의 나침반과 같은 역할을 해 주기를 바랍니다.

(나) 학생이 찾은 자료

a. 인터넷 신문 칼럼



‘은빛 세상’은 ‘은빛 학교’나 ‘은빛 병원’과 같은 ㉠ 다른 플랫폼을 파생시킬 수도 있다. 주위를 돌아보면 배움에 대한 갈증이 있지만 먹고사느라 바빠 여유가 없었거나 몸이 불편해 집 밖으로 나갈 수 없는 어르신들이 많다. ‘은빛 학교’는 이런 어르신들에게 배움의 기회를 제공하는 플랫폼이다. 교육 서비스를 제공하는 기업이나 개인은 수익을 창출할 수도 있다. 한편 어르신들의 가장 큰 관심사는 건강이다. 메타버스 공간에서 다양한 원격 의료 서비스를 제공함으로써 건강한 노년을 보낼 수 있도록 적극 지원할 수 있다.

이렇게 메타버스 서비스를 통해 노인들에게 새로운 생활을 열어 준다면 그들의 삶과 우리 사회를 더욱 건강하게 만들 수 있을 것이다.

b. 개인 블로그

열아홉 살이 꿈꾸는 세상
URL 복사 +이웃 추가

메타버스 이대로 괜찮은가?

<1> 현실 세계에서의 안전 문제

요즘 걷거나 운전하는 중에 스마트폰을 보는 사람들로 인한 사고가 증가하고 있습니다. 특히 증강 현실 게임은 이용자를 몰입하게 하기 때문에 게임 이용자는 물론 주변 사람들에게 안전사고나 교통사고를 일으키고, 무단 침입 등의 문제를 야기합니다. 증강 현실 게임에 빠진 ‘스몸비족’(☹클릭)은 자신과 주변의 ㉠ 다른 사람들 모두를 위험에 빠뜨립니다. 따라서 시야를 가리거나 주변을 파악하기 힘들 만큼의 몰입을 요하는 증강 현실 프로그램에 대해서는 적절한 규제가 필요해 보입니다.

<2> 메타버스에서의 범죄 문제

메타버스 속의 아이들은 각종 디지털 범죄에 노출되어 있습니다. 메타버스에서는 마치 현실 세계처럼 생활하며 새로운 친구를 사귀기도 쉽고 자신의 아바타를 치장해 대리 만족을 느낄 수도 있으며 게임 아이템을 만들어 돈을 버는 것도 가능하기 때문에 일반적인 디지털 범죄와 달리 다양한 가치를 침해당할 위험성이 높습니다. 전문가들은 메타버스에서 성적 침해뿐만 아니라 사용자들의 사회적 평가와 재산에 대한 침해가 야기되고 있다고 경고합니다. 특히 메타버스 속 아바타를 자신의 분신과 같이 인식한다는 점에서 피해자에게는 큰 충격이 될 수 있습니다.

* 최근 1년간 관련 사건 기사들, 찾아보니 많네요. TT

<https://m××lbo.com/News/Read/26560004267>
<http://www.▽▽news.co.kr/news/aidxno=25861>

메타버스의 이용자인 우리가 이런 상황에 그대로 노출되어 있는데도 관련 법령이나 제도가 최신 기술을 따라가지 못하고 있어 개선이 시급합니다.

의견을 함께 나누어요. 공감 클릭! 댓글 적기!

♡공감 19 | 댓글 11 |

6. (가)를 통해 알 수 있는 매체의 특성으로 적절한 것은?

- ① 인터넷이 연결되는 장소라면 어디서든 가능하므로 공간과 시간적 제약이 적다.
- ② 인터뷰 과정에 문자나 하이퍼링크 등을 사용하고 있어 정보를 선형적으로 구성할 수 있음을 알 수 있다.
- ③ 여러 명이 함께 실시간으로 인터뷰 과정에 참여하기 때문에 진행 중에 궁금한 내용을 즉각적으로 질문하기 어렵다.
- ④ 화면과 소리의 상태를 확인하고 있는 것으로 보아 연결 방법에 따라 회의의 방식이 달라짐을 알 수 있다.
- ⑤ 화면을 공유하고 해당 내용에 표시하며 설명하는 것으로 보아 대면 상태와 완전히 다른 인터뷰 방식이 적용된다.

7. 다음은 (가)에 참여하고 (나)를 읽은 학생들이 나눈 대화이다. (가)와 (나)를 수용한 내용으로 적절하지 않은 것은?

태호 : 나는 메타버스로 인해 파생되는 문제와 우리의 역할에 대해 생각해 보게 되었어. 증강현실 게임이 몰두하여 일어나는 안전 사고는 본인뿐만 아니라 다른 사람들에게도 피해를 줄 수 있어서 큰 문제라고 생각해.

은아 : 맞아. 나는 메타버스에서의 아바타를 통해 일반적인 디지털 범죄와 달리 다양한 가치를 침해당할 위험성이 높다는 것을 처음 알게 되었어. 그런데, 어떠한 위험에 처할 수 있는지 구체적으로 나와 있지 않아서 조금 더 찾아봐야 할 것 같아.

윤주 : 나도 같은 생각이야. 그리고 문제점에 대해서만 나와 있어서 그 문제를 예방하기 위한 방법을 알 수 없어서 아쉬웠어.

세훈 : 나는 메타버스로 고령화 사회의 문제를 해결할 수 있다는 내용도 흥미로웠어. 그런데 노인분들에게 메타버스를 활용할 수 있는 정보 교육이 더 우선시되어야 한다고 생각해.

석진 : 또한 어르신들을 위한 플랫폼에서 개인과 기업 간의 이익 갈등이 있다는 것도 처음 알게 되었어. 최신 기술에 맞는 법령이나 제도 보완이 시급하다고 생각해.

- ① 태호 ② 은아 ③ 윤주 ④ 세훈 ⑤ 석진

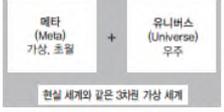
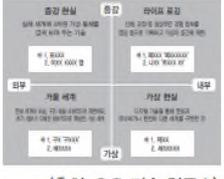
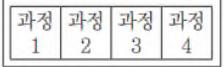
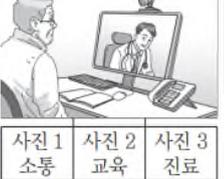
8. (나)에 나타난 정보 전달 방식에 대한 설명으로 가장 적절하지 않은 것은?

- ① a는 칼럼의 내용을 본문 앞에 요약적으로 제시하여 수용자들이 글의 구성과 핵심 정보를 파악할 수 있도록 하였다.
- ② a는 칼럼의 최초 작성 시간과 수정 시간을 병기하여 수용자들이 수정 전과 후의 내용을 비교하여 볼 수 있도록 하였다.
- ③ b는 문자 언어와 사진을 함께 활용하여 독자가 서로 다른 양식의 정보를 결합하여 내용을 이해할 수 있도록 하였다.
- ④ b는 소재목을 본문과 다른 굵기와 형태의 글자로 제시하여 수용자가 집중할 수 있도록 하였다.
- ⑤ a와 b의 제목은 청유형과 물음의 형식으로 관점과 전달하고자 하는 내용을 수용자가 인식할 수 있도록 하였다.

9. (나)의 a와 b를 수용할 때 유의할 점으로 적절한 것은?

- ① a는 고령화 문제 해결을 위한 메타버스 플랫폼을 제시하고 있으므로 신뢰할 수 있는 내용인지 확인해야 한다.
- ② b는 메타버스에 대한 전문적인 지식을 갖춘 개인이 정보를 제공하고 있으므로 보편적으로 수용할 만한 정보인지 판단해야 한다.
- ③ a는 b와 달리 메타버스 안팎에서 발생하는 문제에 대한 서로 대립되는 두 주장을 나열하고 있으므로 편파적으로 서술되지 않았는지 확인해야 한다.
- ④ b는 a와 달리 다수의 대중을 대상으로 하는 공식적인 매체이므로 논리적으로 타당성을 갖춘 정보인지 판단해야 한다.
- ⑤ a와 b는 메타버스에 대한 서로 다른 관점을 보여 주고 있으므로 각 의견이 논리적으로 타당성을 갖추고 있는지 판단해야 한다.

10. 다음은 (가)와 (나)를 참고하여 작성한 동아리 주제 발표 영상의 스토리보드 일부이다. 학생들이 고려했을 내용으로 적절한 것을 모두 고르시오.

	화면	화면 설명	화면 및 음향 효과
#1	<p>똑똑! 메타버스는 어디에서 타나요?</p>	주의를 환기하고 호기심을 자극하는 제목을 제시함.	실제 노크 소리, 이어 타자 소리에 맞춰 한 글자씩 제시함.
#2	<p>메타버스란</p> 	어원을 제시하여 개념을 쉽게 이해할 수 있도록 함.	차분하고 잔잔한 음악
#3	<p>메타버스의 분류</p>  <p>(출처: ○○ 기술 연구소)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 각 유형의 칸에 개념과 대표적인 예를 함께 제시함. - 출처를 제시함. 	기준을 먼저 제시하고 각 유형에 대한 내용은 설명 시 하나씩 나타남.
#4	<p>메타버스를 활용한 경제 활동</p> <p>☆☆☆ 사용자가 게임 아이템을 제작해 수익을 창출하는 가상 세계 플랫폼</p> 	메타버스를 활용해 수익을 창출하는 플랫폼을 소개하고 수익 창출 과정을 구체적으로 보여 줌.	각 과정에 해당하는 사진을 차례대로 제시함.
#5	<p>메타버스의 명(明)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - 메타버스의 긍정적인 측면을 제시함. - 노인이 컴퓨터 앞에 앉아 메타버스를 활용하고 있는 모습을 제시함. 	<ul style="list-style-type: none"> - 빠르고 경쾌한 음악 - 소통, 교육, 진료 사진을 차례대로 제시함.
#6	<p>메타버스의 암(暗)</p> <p>① https://m×lbo.com/News/Read/26560004267 ② http://www.▽news.co.kr/news/aidxno=25861</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 메타버스의 부정적인 측면을 제시함. - 각종 문제를 최근 1년간 사건 기사 중심으로 제시함. 	<ul style="list-style-type: none"> - 느리고 우울한 음악으로 바뀜. - 하이퍼링크로 기사 연결 시 클릭 소리

- ① (가)에서 언급된 내용 중에서 메타버스를 활용한 수익 창출에 대한 설명을 표로 정리해서 제시하자.
- ② (가)에서 설명한 메타버스의 유형에 대한 설명이 부족했으므로, 외부 자료를 찾아 정리하되, 분명한 출처를 밝히자.
- ③ (나)에 제시된 메타버스로 인해 발생한 사건 기사를 직접 연결하여 보여 줌으로써 신뢰할만한 정보임을 보여 주자.
- ④ (나)에 제시된 메타버스의 명과 암을 각각의 화면으로 구성하고 분위기에 맞는 음악을 통해 전달 효과를 높이자.
- ⑤ (가)와 (나)에 제시된 메타버스의 어원을 제시하여 개념을 이해하기 쉽도록 설명하자.

11. <보기>의 설명을 토대로 ㉠~㉤에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

< 보 기 >

‘다른’은 ‘해당되는 것 이외의.’를 뜻하는 관형사인 경우가 있고, ‘비교되는 두 대상이 서로 같지 아니하다.’의 의미를 갖는 형용사 ‘다르다’의 관형사형인 경우도 있다.

- ① ㉠은 뒤의 체언을 꾸며주므로 관형사에 속한다.
- ② ㉡는 비교 대상이 문장 성분으로 나타난 것으로 보아 형용사에 속한다.
- ③ ㉢는 문맥적으로 ‘은빛 병원’ 이외의 플랫폼’을 뜻하므로 관형사에 속한다.
- ④ ㉤는 의미적으로 ‘다르다’의 의미가 없으므로 형용사로 볼 수 없다.
- ⑤ ㉠~㉤는 품사는 다르지만 문장에서의 기능은 같다.