

# PART 1

## 혼자하기

---

2027 THEME DNA 1.0

'혼자하기'는 수업을 듣기 전 연습을 위한 파트입니다.

[1~6] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

(가)

대중 예술인 영화는 대중의 취향에 민감하게 반응해 왔다. 장르 영화가 대표적인 사례다. 특정 장르가 유행했다가 침체되는 현상이나, 장르의 전형적인 관습이 형성되고 변형되는 과정에는 대중의 취향이 반영되어 있다.

영화를 사회적 생산물로 간주한 지크프리트 크라카우어는 영화에는 대중의 취향뿐만 아니라 대중이 공유하고 있는 이념도 반영되어 있다고 생각했다. 그런데 이런 이념은 영화에 투명하게 드러나지 않는다. 크라카우어에 따르면, 영화는 드러내면서 동시에 숨기는 매체이다. 사회에서 불순하거나 위험하다고 간주되는 이념은 영화의 이면에 감추어진다. 크라카우어는 영화의 표면에 가시적으로 드러난, 전형적인 모티브나 이미지가 암시하고 비유하는 것을 해석함으로써 그 이면에 감추어진 이념을 읽어 내고, 이를 바탕으로 사회를 이해할 수 있다고 보았다. 예를 들어, 1920년대 독일 영화에 반복해서 등장하는 밀실, 광인, 독재자 등을 담은 이미지의 이면에서 패전 이후 독일 사회 전반에 만연했던 현실 도피의 퇴행적인 심리와, 왕정복고를 바라는 정치적 이념을 읽어 낼 수 있다는 것이다.

크라카우어가 모티브나 이미지에 대한 해석을 통해 사회를 심층적으로 이해하고자 한다면, 프레드릭 제임슨은 영화의 서사를 통해 영화에 반영된 사회를 총체적으로 이해하고자 한다. 그에 따르면, 오늘날의 사회는 분산적이고 파편적이기 때문에 그 총체적인 양상은 시간이 흐른 뒤에야, 즉 역사가 된 이후에야 파악된다. 그런데 만약 현재를 역사처럼 조망할 수 있다면, 우리가 속한 사회의 총체적인 양상을 파악할 수 있을 것이다. 제임슨은 서사를 통한 ‘역사화’의 가능성에 주목했다. 서사는 사건을 회고적인 방식으로 이미 완료된 과거처럼 서술한다는 점에서 총체적인 조망을 가능하게 한다. 이러한 ㉠ ‘역사화’는 미래를 다룬 SF의 경우에도 해당된다.

(나)

SF(Science Fiction)는 기존의 검증된 과학적 지식을 기반으로 한 허구적인 상황 설정을 통해 미래에 대한 상상력을 자극하는 서사 예술이다. 과학적 지식에 기반을 ㉡ 둔다고 해서 SF가 다루는 소재나 서사가 모두 과학적으로 사실이어야 하는 것은 아니다. SF에서는 과학적 진위가 아니라 개연성, 즉 작품의 주요 설정이나 사건의 인과 관계가 합리적

로 납득될 수 있느냐가 중요하다.

기발한 상상력이 촉발하는 경이로움은 SF의 중요한 장르적 특징이다. SF에 등장하는 장대하고 압도적인 대상들은 광대한 자연을 마주했을 때와 유사한 경이로움을 선사한다. SF 연구자 다르코 수빈은 SF에서 당대의 지식, 기술, 경험을 뛰어넘어 경이로움을 안겨 주는 대상을 **노뭉**이라고 이름 붙였다. 라틴어로 ‘새로움’을 의미하는 노뭉은 일회적인 놀라움을 유발하는 장치가 아니라, 작품 전반에 영향을 미치는 지배적인 요소이자, 현실 세계와 SF 작품이 묘사하는 허구적 세계 사이의 차이를 드러내는 핵심적인 요소이다. 또한 작품의 세계관을 드러내는 장치이기도 하다. 그런 점에서 노뭉은 SF 작품의 진정한 주인공이라고도 할 수 있다.

수빈은 SF가 현실의 반영이라고 말한다. SF는 미래 세계에 대한 상상을 표현하지만, 그 상상은 작품이 생산된 그 시대에 기반하고 있기 때문이다. 따라서 SF에 등장하는 인물이나 시·공간적 설정 등은 그 시대의 현실과 유사하면서도 다르다. 수빈은 이처럼 현실을 닮았지만 현실과는 다른 SF 속의 세계가 **인지적 낮습**을 촉발한다고 말한다. SF 속에 등장하는 대상은 현실에서 일상적이고 친숙했던 대상을 낮설고 새롭게 느끼도록 만든다. 이 ‘낮습’을 유발하는 것은 ‘다름’이며, 작품을 통해 다름을 인지함으로써, 우리는 현실에 거리를 ㉢ 두고 비판적으로 현실을 바라보게 된다. 따라서 인지적 낮습은 감각적 충격을 통해 이성적 성찰에 도달하는 정서적이고 지적인 체험이라고 할 수 있다.

수빈은 SF가 등장하기 이전에도 인간은 허구적 이야기를 통해, 낯선 미지의 세계에 대한 동경심을 충족해 왔다고 말한다. 특히 수빈은 이상적인 세계인 유토피아에 대한 동경을 다룬 이야기와 SF 사이의 유사성을 인정하고 유토피아를 SF의 중요한 소재로 받아들인다. 오늘날 환경 오염, 전쟁 등으로 인해 인류가 심각한 위기에 처한 상황에서 현실 너머에 존재하는 이상적인 세계를 탐색하는 SF의 역할이 더욱 중요해졌다고 수빈은 주장한다.

[A]

## 01

(가), (나)에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① (가): 영화에 나타나는 전형적인 모티브는 특정 시대의 대중이 공유하고 있는 이념을 투명하게 드러낸다.
- ② (가): 크라카우어는 독일 영화들에 쓰인 밀실, 광인, 독재자의 이미지에서 불순하다고 여겨지는 이념을 읽어 낼 수 있다고 본다.
- ③ (나): SF 속 세계와 현실 세계 간의 '다름'은 SF의 허구적 설정을 통해 그 간격을 좁힐 수 있다.
- ④ (나): 수빈은 당대에서 체험할 수 있는 범위를 넘어서는 상상은 SF의 소재로 부적절하다고 본다.
- ⑤ (나): SF 작품의 허구적 세계가 현실 세계와 닮았다는 점을 깨달아야 현실에 대한 비판적 인식이 가능하다.

## 02

'프레드릭 제임슨'의 견해를 바탕으로, ㉠의 의미를 추론한 내용으로 가장 적절한 것은?

- ① SF는 현재 시점에서 미래를 묘사하여 사회의 발전 양상에 대한 총체적인 전망을 드러낸다.
- ② SF는 미래를 완료된 과거처럼 바라보는 방식을 통해 오늘날의 사회를 총체적으로 이해하게 한다.
- ③ SF는 현재 진행되는 사건이 미래에 완료되는 내용을 담아 사회 변화를 통시적으로 고찰하게 한다.
- ④ SF는 미래에 일어날 법한 사건을 현재의 사건으로 재구성하여 보여 줌으로써 우리 사회의 지향점을 제시한다.
- ⑤ SF는 미래 시점에서 시작해서 현재 시점을 향해 전개되는 이야기를 통해 우리 사회의 총체적 면모에 주목하게 한다.

## 03

다음의 입장에서 [A]를 평가한 내용으로 가장 적절한 것은?

수많은 SF 영화나 소설이 유토피아를 소재로 삼는 것은 현실에서 벗어나고 싶은 인간의 욕망이 본연의 것임을 말해 준다. SF 작품들에 묘사된 유토피아는 대부분 '봉쇄된 요새' 같은 공간으로 묘사된다. 공간적으로 분리되고 차단됨으로써 SF 속 유토피아는 안전하고 평화로운 듯 보인다. 하지만 궁극적으로 유토피아는 외부의 위협이나 내부의 갈등에 의해 붕괴되고 만다. 이런 결말은 유토피아가 근본적으로 실현 불가능하다는 점과 더불어, 현실의 문제에 대한 해답이 현실 너머에는 존재하지 않는다는 점을 말해 준다.

- ① 수빈은 현실의 부정적 양상에 대한 인식이 부재한 상황에서, SF에서 그리는 이상적 가치에 대한 탐색을 말하고 있다.
- ② SF에서 이상적인 세계를 상정할 수 있다는 수빈의 생각은 유토피아의 근원적인 모순에 대한 인식에 기반한 것이다.
- ③ SF가 유토피아에 대한 동경을 계승한다는 수빈의 생각은 유토피아에 대한 인간의 갈망이 항구적임을 간과한 것이다.
- ④ 수빈이 말하는 유토피아는 현실에서 실현될 수 없지만, 현실을 벗어나려는 욕망은 SF의 허구적 이야기를 통해 해소된다.
- ⑤ 유토피아의 한계를 고려할 때, SF를 통해 현실 너머에서 대안을 모색하고자 하는 수빈의 생각은 수정될 필요가 있다.

## 04

**노붐**, **인지적 낮섬**에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① 노붐은 현실 세계와 작품 속 세계 간의 차이를 드러내는 요소이다.
- ② 노붐은 당대의 지식이나 기술로는 현실적으로 구현하기 어려운 새로운 대상이다.
- ③ 노붐은 작품 전반에 영향을 미치는 요소이자, 작품의 세계관을 드러내는 장치이다.
- ④ 인지적 낮섬은 친숙함을 주던 일상적인 대상이나 세계에 대해 낮섬을 느끼게 되는 경험이다.
- ⑤ 인지적 낮섬은 작품에 표현된 세계에서 촉발되는 감각적 충격이 이성적 성찰에 수반되는 체험이다.

## 05

<보기>는 영화 비평이다. (가), (나)를 바탕으로 이를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

### <보기>

지난주 개봉한 SF 영화「○○」속 미래 세계는 두 구역으로 나뉘어 있다. 첫 화면에 등장하는 허공의 도시는 첨단 과학 기술이 집약된 거대한 우주선 같은 공간이고, 지상은 무너진 콘크리트 건물의 잔해로 뒤덮인 공간이다. 화면 가득 등장하는, 은빛으로 빛나는 허공의 도시는 가히 압도적이다. 몇몇 장면은 물리적 법칙에 어긋나 보이지만, 주요 사건의 인과 관계가 설득력이 있어서 영화의 전개를 따라가는 데 전혀 문제가 없다. 두 구역 사이의 갈등을 중심으로 한 서사는 우리 사회를 조망하게 한다. 다만, 두 구역 간의 갑작스러운 화해로 맺는 결말은 요즘 유행하는 SF 영화의 경향에서 크게 벗어나지 못했다.

- ① <보기>에서 ‘지상’을 ‘콘크리트 건물의 잔해로 뒤덮인 공간’이라고 언급한 것은, (가)에 따르면 이미지의 이면을 읽어 내어 사회를 심층적으로 이해한 결과에 해당하겠군.
- ② <보기>에서 ‘허공의 도시와 관련해 언급한 ‘압도적인 느낌은, (나)에 따르면 SF의 장르적 특징에 해당하는 것이라고 할 수 있겠군.
- ③ <보기>에서 ‘몇몇 장면의 과학적 오류를 문제 삼지 않은 것은, (나)에 따르면 SF에서 과학적 진위가 아니라 개연성이 중요하다는 점과 관련 있겠군.
- ④ <보기>에서 두 구역의 갈등을 다룬 서사가 ‘우리 사회를 조망하게 한다’라고 언급한 것은, (가)에 따르면 분산적이고 파편적인 사회를 종합적으로 통찰한 것이라고 할 수 있겠군.
- ⑤ <보기>에서 최근 ‘SF 영화의 경향’이라고 간주한 ‘갑작스러운 화해’는, (가)에 따르면 대중의 취향이 영화에 반영된 것이라고 할 수 있겠군.

## 06

㉠, ㉡의 의미로 쓰인 예가 바르게 짝지어진 것은?

- ① ㉠: 우리가 들은 이야기는 실화에 근거를 두고 있었다.  
㉡: 곁에 있어도 그와 두었던 거리는 멀어지기만 했다.
- ② ㉠: 그렇게 어리석은 사람에게서는 큰 미련을 두지 마라.  
㉡: 그는 할 수 없이 산 아래 두었던 본진을 포기했다.
- ③ ㉠: 뜻을 어디에 두느냐에 따라 다양한 길이 펼쳐진다.  
㉡: 우리는 올해부터 체력 증진을 목표로 두려고 한다.
- ④ ㉠: 사랑하는 누이를 뒤에 두고도 떠날 수밖에 없었다.  
㉡: 나는 이사를 하면서 큰언니와 거리를 두게 되었다.
- ⑤ ㉠: 우리들은 환경 문제 해결에 최고의 가치를 두었다.  
㉡: 그는 결승선을 겨우 6미터 앞에 두고 힘이 빠졌다.

# PART 2

## 같이하기

---

2027 THEME DNA 1.0

## THEME 1

### 지문 속 모든 문장은 유기적으로 연결된다

'같이하기'는 본인이 예습을 한 부분과 수업 간 설명하는 내용, 사고 과정 등을 비교하며 필기를 하는 파트입니다.

[1~6] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

(가)

대중 예술인 영화는 대중의 취향에 민감하게 반응해 왔다. 장르 영화가 대표적인 사례다. 특정 장르가 유행했다가 침체되는 현상이나, 장르의 전형적인 관습이 형성되고 변형되는 과정에는 대중의 취향이 반영되어 있다.

영화를 사회적 생산물로 간주한 지크프리트 크라카우어는 영화에는 대중의 취향뿐만 아니라 대중이 공유하고 있는 이념도 반영되어 있다고 생각했다. 그런데 이런 이념은 영화에 투명하게 드러나지 않는다. 크라카우어에 따르면, 영화는 드러내면서 동시에 숨기는 매체이다. 사회에서 불순하거나 위험하다고 간주되는 이념은 영화의 이면에 감추어진다. 크라카우어는 영화의 표면에 가시적으로 드러난, 전형적인 모티브나 이미지가 암시하고 비유하는 것을 해석함으로써 그 이면에 감추어진 이념을 읽어 내고, 이를 바탕으로 사회를 이해할 수 있다고 보았다. 예를 들어, 1920년대 독일 영화에 반복해서 등장하는 밀실, 광인, 독재자 등을 담은 이미지의 이면에서 패전 이후 독일 사회 전반에 만연했던 현실 도피의 퇴행적인 심리와, 왕정복고를 바라는 정치적 이념을 읽어 낼 수 있다는 것이다.

크라카우어가 모티브나 이미지에 대한 해석을 통해 사회를 심층적으로 이해하고자 한다면, 프레드릭 제임슨은 영화의 서사를 통해 영화에 반영된 사회를 총체적으로 이해하고자 한다. 그에 따르면, 오늘날의 사회는 분산적이고 파편적이기 때문에 그 총체적인 양상은 시간이 흐른 뒤에야, 즉 역사가 된 이후에야 파악된다. 그런데 만약 현재를 역사처럼 조망할 수 있다면, 우리가 속한 사회의 총체적인 양상을 파악할 수 있을 것이다. 제임슨은 서사를 통한 ‘역사화’의 가능성에 주목했다. 서사는 사건을 회고적인 방식으로, 이미 완료된 과거처럼 서술한다는 점에서 총체적인 조망을 가능하게 한다. 이러한 ㉠ ‘역사화’는 미래를 다룬 SF의 경우에도 해당된다.

(나)

SF(Science Fiction)는 기존의 검증된 과학적 지식을 기반으로 한 허구적인 상황 설정을 통해 미래에 대한 상상력을 자극하는 서사 예술이다. 과학적 지식에 기반을 ㉡ 둔다고 해서 SF가 다루는 소재나 서사가 모두 과학적으로 사실이어야 하는 것은 아니다. SF에서는 과학적 진위가 아니라 개연성, 즉 작품의 주요 설정이나 사건의 인과 관계가 합리적으로 납득될 수 있느냐가 중요하다.

기발한 상상력이 촉발하는 경이로움은 SF의 중요한 장르적 특징이다. SF에 등장하는 장대하고 압도적인 대상들은 광대한 자연을 마주했을 때와 유사한 경이로움을 선사한다. SF 연구자 다르코 수빈은 SF에서 당대의 지식, 기술, 경험을 뛰어넘어 경이로움을 안겨 주는 대상을 **노뽀**이라고 이름 붙였다. 라틴어로 ‘새로움’을 의미하는 노뽀는 일회적인 놀라움을 유발하는 장치가 아니라, 작품 전반에 영향을 미치는 지배적인 요소이자, 현실 세계와 SF 작품이 묘사하는 허구적 세계 사이의 차이를 드러내는 핵심적인 요소이다. 또한 작품의 세계관을 드러내는 장치이기도 하다. 그런 점에서 노뽀는 SF 작품의 진정한 주인공이라고도 할 수 있다.

수빈은 SF가 현실의 반영이라고 말한다. SF는 미래 세계에 대한 상상을 표현하지만, 그 상상은 작품이 생산된 그 시대에 기반하고 있기 때문이다. 따라서 SF에 등장하는 인물이나 시·공간적 설정 등은 그 시대의 현실과 유사하면서도 다르다. 수빈은 이처럼 현실을 닮았지만 현실과는 다른 SF 속의 세계가 **인지적 낮센**을 촉발한다고 말한다. SF 속에 등장하는 대상은 현실에서 일상적이고 친숙했던 대상을 낮설고 새롭게 느끼도록 만든다. 이 ‘낮센’을 유발하는 것은 ‘다름’이며, 작품을 통해 다름을 인지함으로써, 우리는 현실에 거리를 ㉢ 두고 비판적으로 현실을 바라보게 된다. 따라서 인지적 낮센은 감각적 충격을 통해 이성적 성찰에 도달하는 정서적이고 지적인 체험이라고 할 수 있다.

[A] 수빈은 SF가 등장하기 이전에도 인간은 허구적 이야기를 통해, 낯선 미지의 세계에 대한 동경심을 충족해 왔다고 말한다. 특히 수빈은 이상적인 세계인 유토피아에 대한 동경을 다룬 이야기와 SF 사이의 유사성을 인정하고 유토피아를 SF의 중요한 소재로 받아들인다. 오늘날 환경 오염, 전쟁 등으로 인해 인류가 심

각한 위기에 처한 상황에서 현실 너머에 존재하는 이상적인 세계를 탐색하는 SF의 역할이 더욱 중요해졌다고 수빈은 주장한다.

## 01

(가), (나)에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① (가): 영화에 나타나는 전형적인 모티브는 특정 시대의 대중이 공유하고 있는 이념을 투명하게 드러낸다.
- ② (가): 크라카우어는 독일 영화들에 쓰인 밀실, 광인, 독재자의 이미지에서 불순하다고 여겨지는 이념을 읽어 낼 수 있다고 본다.
- ③ (나): SF 속 세계와 현실 세계 간의 '다름'은 SF의 허구적 설정을 통해 그 간격을 좁힐 수 있다.
- ④ (나): 수빈은 당대에서 체험할 수 있는 범위를 넘어서는 상상은 SF의 소재로 부적절하다고 본다.
- ⑤ (나): SF 작품의 허구적 세계가 현실 세계와 닮았다는 점을 깨달아야 현실에 대한 비판적 인식이 가능하다.

## 02

'프레드릭 제임슨'의 견해를 바탕으로, ㉠의 의미를 추론한 내용으로 가장 적절한 것은?

- ① SF는 현재 시점에서 미래를 묘사하여 사회의 발전 양상에 대한 총체적인 전망을 드러낸다.
- ② SF는 미래를 완료된 과거처럼 바라보는 방식을 통해 오늘날의 사회를 총체적으로 이해하게 한다.
- ③ SF는 현재 진행되는 사건이 미래에 완료되는 내용을 담아 사회 변화를 통시적으로 고찰하게 한다.
- ④ SF는 미래에 일어날 법한 사건을 현재의 사건으로 재구성하여 보여 줌으로써 우리 사회의 지향점을 제시한다.
- ⑤ SF는 미래 시점에서 시작해서 현재 시점을 향해 전개되는 이야기를 통해 우리 사회의 총체적 면모에 주목하게 한다.

## 03

다음의 입장에서 [A]를 평가한 내용으로 가장 적절한 것은?

수많은 SF 영화나 소설이 유토피아를 소재로 삼는 것은 현실에서 벗어나고 싶은 인간의 욕망이 본연의 것임을 말해 준다. SF 작품들에 묘사된 유토피아는 대부분 '봉쇄된 요새' 같은 공간으로 묘사된다. 공간적으로 분리되고 차단됨으로써 SF 속 유토피아는 안전하고 평화로운 듯 보인다. 하지만 궁극적으로 유토피아는 외부의 위협이나 내부의 갈등에 의해 붕괴되고 만다. 이런 결말은 유토피아가 근본적으로 실현 불가능하다는 점과 더불어, 현실의 문제에 대한 해답이 현실 너머에는 존재하지 않는다는 점을 말해 준다.

- ① 수빈은 현실의 부정적 양상에 대한 인식이 부재한 상황에서, SF에서 그리는 이상적 가치에 대한 탐색을 말하고 있다.
- ② SF에서 이상적인 세계를 상정할 수 있다는 수빈의 생각은 유토피아의 근원적인 모순에 대한 인식에 기반한 것이다.
- ③ SF가 유토피아에 대한 동경을 계승한다는 수빈의 생각은 유토피아에 대한 인간의 갈망이 항구적임을 간과한 것이다.
- ④ 수빈이 말하는 유토피아는 현실에서 실현될 수 없지만, 현실을 벗어나려는 욕망은 SF의 허구적 이야기를 통해 해소된다.
- ⑤ 유토피아의 한계를 고려할 때, SF를 통해 현실 너머에서 대안을 모색하고자 하는 수빈의 생각은 수정될 필요가 있다.

04

노름, 인지적 낮섬에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① 노름은 현실 세계와 작품 속 세계 간의 차이를 드러내는 요소이다.
- ② 노름은 당대의 지식이나 기술로는 현실적으로 구현하기 어려운 새로운 대상이다.
- ③ 노름은 작품 전반에 영향을 미치는 요소이자, 작품의 세계관을 드러내는 장치이다.
- ④ 인지적 낮섬은 친숙함을 주던 일상적인 대상이나 세계에 대해 낮섬을 느끼게 되는 경험이다.
- ⑤ 인지적 낮섬은 작품에 표현된 세계에서 촉발되는 감각적 충격이 이성적 성찰에 수반되는 체험이다.

05

<보기>는 영화 비평이다. (가), (나)를 바탕으로 이를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

< 보기 >

지난주 개봉한 SF 영화「○○」속 미래 세계는 두 구역으로 나뉘어 있다. 첫 화면에 등장하는 허공의 도시는 첨단 과학 기술이 집약된 거대한 우주선 같은 공간이고, 지상은 무너진 콘크리트 건물의 잔해로 뒤덮인 공간이다. 화면 가득 등장하는, 은빛으로 빛나는 허공의 도시는 가히 압도적이다. 몇몇 장면은 물리적 법칙에 어긋나 보이지만, 주요 사건의 인과 관계가 설득력이 있어서 영화의 전개를 따라가는 데 전혀 문제가 없다. 두 구역 사이의 갈등을 중심으로 한 서사는 우리 사회를 조망하게 한다. 다만, 두 구역 간의 갑작스러운 화해로 맺는 결말은 요즘 유행하는 SF 영화의 경향에서 크게 벗어나지 못했다.

- ① <보기>에서 ‘지상’을 ‘콘크리트 건물의 잔해로 뒤덮인 공간’이라고 언급한 것은, (가)에 따르면 이미지의 이면을 읽어 내어 사회를 심층적으로 이해한 결과에 해당하겠군.
- ② <보기>에서 ‘허공의 도시’와 관련해 언급한 ‘압도적인’ 느낌은, (나)에 따르면 SF의 장르적 특징에 해당하는 것이라고 할 수 있겠군.
- ③ <보기>에서 ‘몇몇 장면의 과학적 오류를 문제 삼지 않은 것은, (나)에 따르면 SF에서 과학적 진위가 아니라 개연성이 중요하다’는 점과 관련 있겠군.
- ④ <보기>에서 두 구역의 갈등을 다룬 서사가 ‘우리 사회를 조망하게 한다’라고 언급한 것은, (가)에 따르면 분산적이고 파편적인 사회를 종합적으로 통찰한 것이라고 할 수 있겠군.
- ⑤ <보기>에서 최근 ‘SF 영화의 경향’이라고 간주한 ‘갑작스러운 화해’는, (가)에 따르면 대중의 취향이 영화에 반영된 것이라고 할 수 있겠군.

## 06

㉠, ㉡의 의미로 쓰인 예가 바르게 짝지어진 것은?

- ① [ ㉠: 우리가 들은 이야기는 실화에 근거를 두고 있었다.  
㉡: 곁에 있어도 그와 두었던 거리는 멀어지기만 했다.
- ② [ ㉠: 그렇게 어리석은 사람에게에는 큰 미련을 두지 마라.  
㉡: 그는 할 수 없이 산 아래 두었던 본진을 포기했다.
- ③ [ ㉠: 뜻을 어디에 두느냐에 따라 다양한 길이 펼쳐진다.  
㉡: 우리는 올해부터 체력 증진을 목표로 두려고 한다.
- ④ [ ㉠: 사랑하는 누이를 뒤에 두고도 떠날 수밖에 없었다.  
㉡: 나는 이사를 하면서 큰언니와 거리를 두게 되었다.
- ⑤ [ ㉠: 우리들은 환경 문제 해결에 최고의 가치를 두었다.  
㉡: 그는 결승선을 겨우 6미터 앞에 두고 힘이 빠졌다.

# PART 3

## 복습하기

---

2027 THINK AND APPRECIATE

주교재를 통해 진행된 지문들에 대한 '복습하기'를 제공합니다. '복습하기'에는 수업에서 설명한 내용(PinPoint, Summary 등의 이 정표 활용), 인용된 기출 문제, 문학의 경우 활용된 삽화(이미지) 등이 수록됩니다. 뿐만 아니라 복습을 위한 지문과 더불어 한국교육과정평가원에서 발간/발표한 학습방법안내서, 출제 방향 보도 자료, 출제 근거, 이의제기 및 언론 보도를 통한 답변까지 모두 탑재하였습니다.

'복습하기'의 경우 미리 보고 수업에 오는 것이 아닌, 수업이 끝난 후 수업 때 들은 내용을 바탕으로 발체독을 권장하며 필요시 온라인으로 수업을 다시 듣지 않더라도 독학을 할 수 있도록 설계하였습니다.

'복습하기'에 인용된 '단어의 정의와 용례'의 경우 표준국어대사전의 정의와 용례를 활용하되, 그 용례는 문학 작품의 구절을 우선적으로 배치하였습니다. 이는 실생활에서 단어를 직접적으로 활용하는 것을 보여드리기 위함입니다.

(가)

대중 예술인 영화는 대중의 취향에 민감하게 반응해 왔다. 장르 영화가 대표적인 사례다. 특정 장르가 유행했다가 침체되는 현상이나, 장르의 전형적인 관습이 형성되고 변형되는 과정에는 대중의 취향이 반영되어 있다.

영화를 사회적 생산물로 간주한 지크프리트 크라카우어는 영화에는 대중의 취향뿐만 아니라 대중이 공유하고 있는 이념도 반영되어 있다고 생각했다. 그런데 이런 이념은 영화에 투명하게 드러나지 않는다. 크라카우어에 따르면, 영화는 드러내면서 동시에 숨기는 매체이다. 사회에서 불순하거나 위협하다고 간주되는 이념은 영화의 이면에 감추어진다. 크라카우어는 영화의 표면에 가시적으로 드러난, 전형적인 모티브나 이미지가 암시하고 비유하는 것을 해석함으로써 그 이면에 감추어진 이념을 읽어 내고, 이를 바탕으로 사회를 이해할 수 있다고 보았다. 예를 들어, 1920년대 독일 영화에 반복해서 등장하는 밀실, 광인, 독재자 등을 담은 이미지의 이면에서 패전 이후 독일 사회 전반에 만연했던 현실 도피의 퇴행적인 심리와, 왕정복고를 바라는 정치적 이념을 읽어 낼 수 있다는 것이다.

크라카우어가 모티브나 이미지에 대한 해석을 통해 사회를 심층적으로 이해하고자 한다면, 프레드릭 제임슨은 영화의 서사를 통해 영화에 반영된 사회를 총체적으로 이해하고자 한다. 그에 따르면, 오늘날의 사회는 분산적이고 파편적이기 때문에 그 총체적인 양상은 시간이 흐른 뒤에야, 즉 역사가 된 이후에야 파악된다. 그런데 만약 현재를 역사처럼 조망할 수 있다면, 우리가 속한 사회의 총체적인 양상을 파악할 수 있을 것이다. 제임슨은 서사를 통한 '역사화'의 가능성에 주목했다. 서사는 사건을 회고적인 방식으로, 이미 완료된 과거처럼 서술한다는 점에서 총체적인 조망 가능하게 한다. 이러한 ㉠ '역사화'는 미래를 다룬 SF의 경우에도 해당된다.

(나)

SF(Science Fiction)는 기존의 검증된 과학적 지식을 기반으로 한 허구적인 상황 설정을 통해 미래에 대한 상상력을 자극하는 서사 예술이다. 과학적 지식에 기반을 ㉡ 둔다고 해서 SF가 다루는 소재나 서사가 모두 과학적으로 사실이어야 하는 것은 아니다. SF에서는 과학적 진위가 아니라 개연성, 즉 작품의 주요 설정이나 사건의 인과 관계가 합리적으로 납득될 수 있느냐가 중요하다.

기발한 상상력이 촉발하는 경이로움은 SF의 중요한 장르적 특징이다. SF에 등장하는 장대하고 압도적인 대상들은 광대한 자연을 마주했을 때와 유사한 경이로움을 선사한다. SF 연구자 다르코 수빈은 SF에서 당대의 지식, 기술, 경험을 뛰어넘어 경이로움을 안겨 주는 대상을 노름이라고 이름 붙였다. 라틴어로 '새로움'을 의미하는 노름은 일회적인 놀라움을 유발하는 장치가 아니라, 작품 전반에 영향을 미치

는 지배적인 요소이자, 현실 세계와 SF 작품이 묘사하는 허구적 세계 사이의 차이를 드러내는 핵심적인 요소이다. 또한 작품의 세계관을 드러내는 장치이기도 하다. 그런 점에서 노름은 SF 작품의 진정한 주인공이라고도 할 수 있다.

수빈은 SF가 현실의 반영이라고 말한다. SF는 미래 세계에 대한 상상을 표현하지만, 그 상상은 작품이 생산된 그 시대에 기반하고 있기 때문이다. 따라서 SF에 등장하는 인물이나 시·공간적 설정 등은 그 시대의 현실과 유사하면서도 다르다. 수빈은 이처럼 현실을 닮았지만 현실과는 다른 SF 속의 세계가 인지적 낮섬을 촉발한다고 말한다. SF 속에 등장하는 대상은 현실에서 일상적이고 친숙했던 대상을 낮설고 새롭게 느끼도록 만든다. 이 '낮섬'을 유발하는 것은 '다름'이며, 작품을 통해 다름을 인지함으로써, 우리는 현실에 거리를 ㉢ 두고 비판적으로 현실을 바라보게 된다. 따라서 인지적 낮섬은 감각적 충격을 통해 이성적 성찰에 도달하는 정서적이고 지적인 체험이라고 할 수 있다.

수빈은 SF가 등장하기 이전에도 인간은 허구적 이야기를 통해, 낯선 미지의 세계에 대한 동경심을 충족해 왔다고 말한다. 특히 수빈은 이상적인 세계인 유토피아에 대한 동경을 다룬 이야기와 SF 사이의 유사성을 인정하고 유토피아를 SF의 중요한 소재로 받아들인다. 오늘날 환경 오염, 전쟁 등으로 인해 인류가 심각한 위기에 처한 상황에서 현실 너머에 존재하는 이상적인 세계를 탐색하는 SF의 역할이 더욱 중요해졌다고 수빈은 주장한다.

한국교육과정평가원 출제 방향 보도자료

'영화와 SF(Science Fiction)'를 소재로 한 이 문항들은 '대중 예술인 영화와 사회의 관계'를 다룬 (가) 글과 'SF의 개념과 장르적 특징'을 다룬 (나) 글을 지문으로 제시하였다. 이러한 지문 구성을 통해 영화에 반영된 사회상을 이해하는 방식과 SF의 장르적 특징을 관련지어 읽고, 글의 내용을 비판적 창의적으로 이해할 수 있는지 측정하고자 하였다.

(가)

대중 예술인 영화는 대중의 취향에 민감하게 반응해 왔다.

- ✓ 영화는 대중 예술이기 때문에 이를 즐기는 대중의 취향에 민감하게 반응해 왔다.
- 대중의 취향에 민감하다는 것은 영화가 대중의 취향에 맞는 형태로 제작되며, 취향이 달라질 때 발 빠르게 반응한다는 의미로 이해할 수 있다.

- \* **대중 예술(大衆藝術)**: 향유되고 있는 그 시대의 대중을 대상으로 하는 예술.
- \* **취향(趣向)**: 하고 싶은 마음이 생기는 방향. 또는 그런 경향. **[용례]** 취향이 독특하다.
- \* **민감(敏感)하다**: 자극에 빠르게 반응을 보이거나 쉽게 영향을 받는 데가 있다. **[용례]** 물고기는 염분 변화에 민감하게 반응한다.

장르 영화가 대표적인 사례다. 특정 장르가 유행했다가 침체되는 현상이나, 장르의 전형적인 관습이 형성되고 변형되는 과정에는 대중의 취향이 반영되어 있다.

- ✓ 영화가 대중의 취향에 민감하게 반응한다는 점을 잘 보여주는 사례로 장르 영화를 들 수 있다.
- ✓ 특정 장르가 유행했다가 침체되는 현상이나 특정 장르에서 전형적인 관습이 만들어지는 것, 그리고 장르적 특성이 시간이 지나며 달라지는 과정 모두에는 대중의 취향이 반영되어 있다.

- \* **장르 영화(genre 映畫)**: 서부극, 뮤지컬, 멜로드라마, 공포 영화 따위처럼 이야기 구조, 세부적인 관습, 상징적인 도상 따위가 반복되거나 변주되는 영화. 영화에서 다루는 이야기의 성격, 영화에 주요한 요소로 등장하는 배경이나 물체, 영화를 전달하는 데 중요하게 쓰이는 노래 따위의 매체를 중심으로 구분된다. **[용례]** 장르 영화는 양날의 칼이다. 익숙한 설정들을 어떻게 풀어내느냐에 따라 평가가 엇갈리기 때문이다.

영화를 사회적 생산물로 간주한 지크프리트 크라카우어는 영화에는 대중의 취향뿐만 아니라 대중이 공유하고 있는 이념도 반영되어 있다고 생각했다.

- ✓ 지크프리트 크라카우어는 영화를 사회적 생산물로 간주했다. → 사회적 생산물이라는 개념은 ‘사회가 영화를 만들었다’라는 의미로 볼 수 있다. 영화의 내용이 감독이나 작가에만 의존하는 것이 아니라, 영화를 제작하던 당시 사회로부터 영향을 받을 수밖에 없다고 보는 것이다.
- ✓ 그런데 크라카우어에 따르면 영화에는 대중의 취향만이 아니라 당대의 사회가 공유하는 생각이나 가치관, 즉 ‘이념’이 반영되어 있다고 주장했다.

- \* **이념(理念)**: 이상적인 것으로 여겨지는 생각이나 견해. **[용례]** 이념 대립.

# 2020학년도 9월 한국교육과정평가원 모의평가

역사를 소재로 한 역사 영화는 역사적 고증에 충실한 개연적 역사 서술 방식을 취할 수 있다. 혹은 역사적 사실을 자료로 삼되 상상력에 의존하여 가공의 인물과 사건을 덧대는 상상적 역사 서술 방식을 취할 수도 있다. 그러나 비단 역사 영화만이 역사를 재현하는 것은 아니다. **모든 영화는 명시적이거나 우회적인 방법으로 역사를 증언한다.** 영화에 대한 역사적 독해는 영화에 담겨 있는 역사적 흔적과 맥락을 검토하는 것과 연관된다. 역사가는 영화 속에 나타난 풍속, 생활상 등을 통해 역사의 외연을 확장할 수 있다. 나아가 제작 당시 대중이 공유하던 욕망, 강박, 믿음, 좌절 등의 집단적 무의식과 더불어 이상, 지배적 이데올로기 같은 미처 파악하지 못했던 가려진 역사를 끌어내기도 한다.

본문에 등장한 크라카우어의 견해는 윗글에서 확인할 수 있는 영화에 대한 역사적 독해와 유사하다고 볼 수 있다. 영화에는 영화가 제작되던 당시 사회의 모습이 직·간접적으로 담겨 있으므로, 영화를 통해 사회의 흔적과 맥락을 읽어 낼 수 있다.

그런데 이런 이념은 영화에 투명하게 드러나지 않는다. 크라카우어에 따르면, 영화는 드러내면서 동시에 숨기는 매체이다. 사회에서 불순하거나 위험하다고 간주되는 이념은 영화의 이면에 감추어진다.

- ✓ 그런데 영화에 반영된 당대의 이념은 영화에 투명하게 드러나지 않는다. 사회가 불순하다거나 위험하다고 생각하는 이념은 영화 전면에 드러나지 않고, 이면에 감추어진다.
- ✓ 이러한 특징을 두고 크라카우어는 “영화는 드러내면서 동시에 숨기는 매체”라고 말했다. → 영화를 피상적으로만 감상하면 당대의 취향을 비추는 내용만 보게 되며, 이념과 관련된 내용은 정확히 파악하기 어려울 것이다.

- \* **이면(裏面)**: 겉으로 나타나거나 눈에 보이지 않는 부분. **[용례]** 감정의 **이면**.

- \* **불순(不純)하다**: 탄 속셈이 있어 참되지 못하다. **[용례]** 불순한 동기.

크라카우어는 영화의 표면에 가시적으로 드러난, 전형적인 모티브나 이미지가 암시하고 비유하는 것을 해석함으로써 그 이면에 감추어진 이념을 읽어 내고, 이를 바탕으로 사회를 이해할 수 있다고 보았다.

- ✓ 영화의 표현에 가시적으로 드러난 것은 전형적인 모티브나 이미지에 해당한다.
  - 이것만으로는 대중이 공유하는 이념을 온전히 알아낼 수 없다.
- ✓ 이것들이 암시하고 비유하는 것을 '해석'할 때 이면에 감추어진 이념을 읽어 낼 수 있고, 이를 바탕으로 당시 사회를 이해할 수 있다.
  - 영화를 사회적 생산물로 보고 영화를 통해 사회상을 읽어 내고자 한다면, 반드시 표면적인 내용을 넘어 암시와 비유를 해석하는 과정이 필요할 것이다.

- \* **가시적(可視的)**: 눈으로 볼 수 있는. [용례] 가시적 노력.
- \* **전형적(典型的)**: 어떤 부류의 특징을 가장 잘 나타내는. [용례] 한국의 전형적 목조 건축 양식.

예를 들어, 1920년대 독일 영화에 반복해서 등장하는 밀실, 광인, 독재자 등을 담은 이미지의 이면에서 패전 이후 독일 사회 전반에 만연했던 현실 도피의 퇴행적인 심리와, 왕정복고를 바라는 정치적 이념을 읽어 낼 수 있다는 것이다.

- ✓ 예를 들어 1920년대 독일 영화에는 밀실이나 광인, 독재자 등을 담은 이미지가 반복적으로 등장한다.
  - 가시적인 모습만 보면 강압적이거나 무서운 분위기만 느껴질 것이다.
- ✓ 그런데 이것에 감추어진 이면을 보면 패전 이후 독일 사회 전반에 만연했던(1920년대 독일 사회의 대중이 공유하던) 현실 도피의 퇴행적인 심리와 왕정복고를 바라는 정치적 이념을 읽어 낼 수 있다.
  - 가령 밀실이나 광인 이미지의 이면에는 현실을 마주하지 않으려는 현실 도피의 퇴행적인 심리를, 그리고 독재자의 이미지의 이면에는 왕정에 대한 향수를 확인할 수 있을 것이다.

- \* **만연(漫然)하다**: 1. 어떤 목적이 없이 되는대로 하는 태도가 있다.  
2. 멧힌 데가 없다.  
3. 길고 멀어 막연하다.
- \* **퇴행적(退行的)**: 1. 공간적으로 현재의 위치에서 뒤로 물러가거나 시간적으로 현재보다 앞선 시기의 과거로 가는.  
2. 사람이 장애를 만나 욕구 불만에 빠져 현재 도달한 정신 발달 수준 이전으로 돌아가 미숙한 행동을 취하는.  
3. 진보한 것이 원래의 상태로 돌아가는.
- \* **왕정복고(王政復古)**: 공화 정체나 그 밖의 다른 정체가 무너지고 다시 군주 정체로 되돌아가는 일.

크라카우어가 모티브나 이미지에 대한 해석을 통해 사회를 심층적으로 이해하고자 한다면, 프레드릭 제임슨은 영화의 서사를 통해 영화에 반영된 사회를 총체적으로 이해하고자 한다.

- ✓ 앞서 확인한 크라카우어는 모티브나 이미지, 즉 영화를 이루는 '개별 요소'를 깊게 해석해서 사회를 심층적으로 이해하고자 하는 것으로 볼 수 있다.
  - 표면에 드러나는 이미지를 넘어 그 이면에 숨겨진 이념까지 살펴보기 때문에 다층적 혹은 심층적으로 이해하고자 한다고 말할 수 있다.
- ✓ 반면 프레드릭 제임슨은 영화의 서사, 즉 '영화 전반'에 적용되는 이야기 구조를 통해 영화에 반영된 사회를 총체적으로 이해하고자 한다.

**찬우의 Pin Point**

크라카우어가 집중한 개별 상징을 통해서만 사회의 부분적인 모습만 확인할 수 있을 것이다. 가령 1920년대 독일 영화를 통해서 당시 현실 도피의 분위기가 팽배했다는 것은 알 수 있으나, 전체적인 사회의 모습이 어떤 형상이었는지는 파악하기 어렵다.

그래서 제임슨은 반대로 영화 전체를 통해 사회의 종합적인 모습이나 구조적인 특징 등을 이해하고자 하는 것으로 볼 수 있다.

- \* **심층적(深層的)**: 깊숙한 부분까지 자세하게 파고드는. [용례] 심층적 논의.
- \* **서사(書史)**: 일정한 목적, 내용, 체제에 맞추어 사상, 감정, 지식 따위를 글이나 그림으로 표현하여 적거나 인쇄하여 묶어 놓은 것.
- \* **총체적(總體的)**: 있는 것들을 모두 하나로 합치거나 묶은. [용례] 총체적 결론.

그에 따르면, 오늘날의 사회는 분산적이고 파편적이기 때문에 그 총체적인 양상은 시간이 흐른 뒤에야, 즉 역사가 된 이후에야 파악된다.

- ✓ 제임슨에 따르면 오늘날의 사회는 분산적이고 파편적이다.
- ✓ 그러므로 사회의 총체적인 양상은 시간이 흐른 뒤에야, 즉 특정 시점의 사회를 종합적으로 살펴 정리한 '역사'가 된 이후에야 파악된다.
  - 제임슨의 견해에 따르면 파편화된 시대를 살고 있는 우리는 현 시점의 우리 사회의 전체적이고 종합적인 모습을 파악할 수 없다. 그래서 시간이 흐른 후 과거 사회의 파편들을 재구성하여 '역사'로 정리하는 작업을 통해 과거 사회의 모습을 총체적으로 파악이 가능하다.

✓ 그럴수록 유토피아가 무엇인지를 제시하고 상상할 수 있게 하는 SF의 역할이 더욱 중요해졌다고 수빈은 주장한다.

**찬우의 Pin Point**

SF는 장르적 특징으로 인해 비판적으로 현실을 바라볼 수 있게 하며, 현실의 문제를 해결한 결과가 무엇인지(유토피아)를 상상하게 한다. 이것이 심각한 위기를 겪고 있는 현대 사회에서 SF가 가지는 의의가 된다.

**01. (가), (나)에 대한 이해로 가장 적절한 것은?**

1번	①	②	③	④	⑤
화작	4%	72%	7%	7%	11%
언매	2%	82%	4%	4%	8%

- ① (가) : 영화에 나타나는 전형적인 모티브는 특정 시대의 대중이 공유하고 있는 이념을 투명하게 드러낸다.  
→ 영화에서 전형적인 모티브는 영화 표면에 가시적으로 드러나지만, 특정 시대의 대중이 공유하고 있는 이념은 투명하게 드러나지 않는다. 이를 읽어 내기 위해서는 전형적인 모티브나 이미지가 ‘암시하고 비유하는 것을 해석’해야 한다.
- ② (가) : 크라카우어는 독일 영화들에 쓰인 밀실, 광인, 독재자의 이미지에서 불순하다고 여겨지는 이념을 읽어 낼 수 있다고 본다.  
→ 크라카우어는 사회에서 불순하거나 위험하다고 간주되는 이념은 영화의 이면에 감추어진다고 본다. 1920년대 독일 영화에서는 밀실, 광인, 독재자 등을 담은 이미지가 반복해서 등장하는데, 크라카우어는 이러한 이미지의 이면에서 패전 이후 독일 사회 전반에 만연했던 현실 도피의 퇴행적인 심리와 왕정복고를 바라는 정치적 이념을 읽어 낼 수 있다고 본다.
- ③ (나) : SF 속 세계와 현실 세계 간의 ‘다름’은 SF의 허구적 설정을 통해 그 간격을 좁힐 수 있다.  
→ 수빈에 따르면 SF 속에 등장하는 대상은 현실에서 일상적이고 친숙했던 대상을 낯설고 새롭게 느끼도록 만든다. 이 ‘낯설음’을 유발하는 것이 SF 속 세계와 현실 세계 간의 ‘다름’이다. 그런데 SF의 허구적 설정은 이 간격을 좁히는 기능을 하는 것이 아니라, 오히려 허구적 설정으로 인해 SF 속 세계와 현실 세계 간의 다름이 발생한다고 볼 수 있다.
- ④ (나) : 수빈은 당대에서 체험할 수 있는 범위를 넘어서는 상상은 SF의 소재로 부적절하다고 본다.  
→ 수빈은 SF에서 당대의 지식, 기술, 경험을 뛰어넘어 경이로움을 안겨 주는 대상을 ‘노름’이라고 이름 붙이면서, 노름이 SF 작품의 진정한 주인공이라고 본다. 이를 고려하면 수빈은 당대에서 체험할 수 있는 범위를 넘어서는 상상이 SF의 소재로 적절하다고 볼 것이다.
- ⑤ (나) : SF 작품의 허구적 세계가 현실 세계와 닮았다는 점을 깨달아야 현실에 대한 비판적 인식이 가능하다.  
→ 수빈에 따르면 SF 작품의 허구적 세계가 현실 세계와 다름을 인지함으로써 현실에 거리를 두고 비판적으로 현실을 바라보게 된다.

02. '프레딕 제임슨'의 견해를 바탕으로, ㉠의 의미를 추론한 내용으로 가장 적절한 것은?

2번	①	②	③	④	⑤
화작	9%	71%	9%	7%	4%
언매	8%	78%	6%	4%	3%

㉠ '역사화'는 미래를 다룬 SF의 경우에도 해당된다.

- ① SF는 현재 시점에서 미래를 묘사하여 사회의 발전 양상에 대한 총체적인 전망을 드러낸다.
  - (나)에 따르면 SF는 미래 세계에 대한 상상을 표현하지만, 그 상상은 작품이 생산된 그 시대에 기반하고 있다. 이를 고려하면 SF가 현재 시점에서 미래를 묘사한다고 볼 여지가 있다.
  - 그러나 제임슨은 '역사화'를 통해 앞으로의 '사회 발전 양상'에 대한 총체적인 전망을 구하는 것이 아니다. 그는 현재의 사회 그 자체를 총체적으로 이해하기 위해 영화의 서사를 통한 역사화의 가능성에 주목한다.
- ② SF는 미래를 완료된 과거처럼 바라보는 방식을 통해 오늘날의 사회를 총체적으로 이해하게 한다.
  - 제임슨은 역사화를 통해 '오늘날의 사회', '우리가 속한 사회'를 총체적으로 이해하고자 한다. 그리고 이러한 '역사화'는 미래를 다룬 SF의 경우에도 해당한다. 우선 미래 시점의 세계를 다루는 SF에서도 역사화가 가능하다는 것은, 미래를 완료된 과거처럼 바라볼 수 있게 한다는 의미로 볼 수 있다. 그런데 미래에는 이미 흘러간 현재가 반영될 수밖에 없다. 그래서 미래를 이미 완료된 과거처럼 서술하면 당연하게도 그 이전 시점에 해당하는 현재 사회의 모습도 완료된 과거처럼 다루어질 것이다. 그러므로 미래를 다룬 SF를 통해서도 '오늘날의 사회'를 총체적으로 이해할 수 있다.
- ③ SF는 현재 진행되는 사건이 미래에 완료되는 내용을 담아 사회 변화를 통시적으로 고찰하게 한다.
  - SF가 현재 진행되는 사건이 미래에 완료되는 내용을 다룬다고 할 수 없다. 그리고 제임슨이 SF에 대한 역사화를 통해 시간의 경과에 따라 나타나는 사회 변화를 고찰하려는 것도 아니다.
- ④ SF는 미래에 일어날 법한 사건을 현재의 사건으로 재구성하여 보여 줌으로써 우리 사회의 지향점을 제시한다.
  - SF는 미래에 일어날 법한 사건을 마치 현재에 일어나는 사건인 것처럼 재구성하여 보여 주는 것이라고 볼 수는 있다. 그러나 제임슨이 말한 SF에서의 '역사화'란 해당 사회

를 완료된 시점에서 조망하는 방법을 통해 사회를 총체적으로 이해하는 데 목적이 있으며, 우리 사회의 지향점을 제시하려는 것이 아니다.

- ⑤ SF는 미래 시점에서 시작해서 현재 시점을 향해 전개되는 이야기를 통해 우리 사회의 총체적 면모에 주목하게 한다.
  - SF는 미래 시점에서 시작해서 현재 시점을 향해 전개되는 이야기가 아니다. 한편 제임슨이 SF의 역사화를 통해 우리 사회를 총체적으로 이해하고자 한다는 것은 적절하다고 볼 수 있으나, 역사화를 통해 총체적 면모에 '주목'하게 한다는 의미는 아니다.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
②	②	⑤	⑤	①	①	②	⑤	⑤	④
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
⑤	④	①	④	④	⑤	②	④	⑤	①
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
④	④	②	④	②	①	④	①	③	④
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
④	②	②	①	⑤	②	③	②	①	④
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
④	③	③	②	④	③	③	②	⑤	①
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
③	④	①	②	③	④	⑤	③	②	⑤
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
②	④	⑤	③	②	①	②	②	⑤	④
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
⑤	②	②	②	③	③	③	④	①	①
81	82	83	84	85	86	87	88	89	
⑤	①	④	⑤	④	②	①	①	④	