

****1번 문제:** 윗글에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

*** **정답:** ④**

*** **해설:****

* ④번 선지는 하위징아가 놀이의 성립을 위해 자율성이 규칙에 선행한다고 보았다고 기술합니다. 그러나 (나) 지문 2문단에서 놀이는 "자발적 의지에 따른 '자유로운' 행위"인 동시에 "자체적인 '규칙'에 의해 질서가 부여된다"고 설명하여, 자율성(자유)과 규칙이 놀이를 함께 구성하는 요소임을 보여줍니다. 어느 하나가 다른 하나에 '선행'해야만 놀이가 성립한다고 보지 않았으므로, 이 선지는 지문의 내용과 일치하지 않습니다.

*** **오답 검토:****

* ①: (가) 1, 2문단. 로티는 표상주의(언어가 세계 반영)를 비판하고 언어를 '도구'로 보았으므로, 그의 비판은 새로운 언어 이해 방식(가변적 도구)을 이끌었다고 볼 수 있습니다.

* ②: (가) 3문단. 로티의 아이러니스트는 '최종 어휘의 우연성 자각'을 통해 '타인의 다양한 삶의 방식에 대한 개방적 태도'를 가지며, 이는 상호 이해 가능성을 넓히는 것으로 이어집니다.

* ③: (나) 1, 2문단. 하위징아는 놀이가 "현실과 분리"되지만 "문명을 발생시키는 근본 동력"이라고 보았습니다.

* ⑤: (나) 1, 4문단. 하위징아는 놀이 정신의 왜곡(예: 상업화)이 놀이의 본질인 "문명의 창조적 동력"을 약화시킬 수 있다고 우려한 것으로 추론할 수 있습니다.

****2번 문제:** (가)에 나타난 로티의 철학에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

*** **정답:** ⑤**

*** **해설:****

* ⑤번 선지는 로티가 철학이 '문화 정치로 기능할 때에만' 실용적 문제 해결에 기여한다고 주장했다고 말합니다. 그러나 (가) 지문 2문단에서 로티는 이미 철학의 역할을 "실용적 문제 해결에 기여하고 대화를 풍성하게 하는 데 있다"고 규정합니다. 6문단에서 철학적 실천을 '문화 정치'로 간주한 것은 이러한 역할의 한 형태나 방식이지, 실용적 문제 해결이 '오직 문화 정치일 때만' 가능하다는 배타적 조건은 아닙니다. 따라서 선지 ⑤는 로티 사상의 적용 범위를 부당하게 축소하여 지문의 내용과 일치하지 않습니다.

*** **오답 검토:****

* ①: (가) 1문단. 로티가 비판한 전통 철학관은 "세계를 정확히 반영하는 '정신의 거울'로서의 지식관" 즉, 표상주의입니다.

* ②: (가) 2문단. 로티는 '정초주의'(절대적 토대)를 거부하고 철학의 역할을 "다양한 어휘를 비교하고 재구성하며 ... 대화를 풍성하게 하는 데 있다"고 봅니다.

* ③: (가) 4문단. 로티는 "사적 영역에서의 아이러니를 통한 자기 창조와 공적 영역에서의 연대를 통한 고통 감소를 구분했다"고 명시합니다.

* ④: (가) 5문단. 로티의 문학 비평은 "텍스트 속에 숨겨진 ... 본래 의미를 발굴하는 작업이 아니"며, "'재기술'하여 독자에게 새로

운 자기 이해의 가능성을 제공"하는 것을 중시했습니다.

****3번 문제:** (가)의 '로티'와 (나)의 '하위징아'가 모두 동의할 수 있는 진술로 가장 적절한 것은?

*** **정답:** ③**

*** **해설:****

* ③번 선지는 "인간의 문화적 질서는 절대적 토대에만 의존하여 성립되는 것이 아니다."라고 진술합니다.

* 로티: (가) 지문 2문단에서 '정초주의'를 거부하고 모든 신념 체계가 '역사적 우연의 산물'이라고 보므로, 문화적 질서가 절대적 토대에만 의존하지 않는다는 데 동의할 것입니다.

* 하위징아: (나) 지문 2, 3문단에서 놀이는 '자유로운' 활동이며 '허구의 세계를 구성'하고 '자체적인 규칙'을 만들며, 이것이 '문화 현상의 창조적 원형'이라고 봅니다. 이는 문화적 질서가 고정된 외부의 절대적 토대뿐 아니라, 인간의 창조적 놀이 활동을 통해서도 형성될 수 있음을 시사합니다.

* 따라서 두 사상가 모두 이 진술에 동의할 수 있습니다.

*** **오답 검토:****

* ①: 로티는 객관적 진리 탐구를 비판합니다.

* ②: 하위징아는 놀이가 '비생산적'이라고 했으므로, 문화 발전이 실용적 가치 추구의 '결과'로만 설명된다는 데 동의하지 않을 것입니다.

* ④: 하위징아는 놀이의 '규칙'을 중시하며, 로티도 '연대'를 위한 공적 규범을 부정하지는 않습니다.

* ⑤: 로티는 '경직된 규칙'을 비판하며, 하위징아는 '놀이 정신의 쇠퇴'를 우려했지 '과도한 유희'나 '규칙의 부재'만을 문제 삼지는 않았습니다.

****4번 문제:** ㉠과 ㉡에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

*** **정답:** ③**

*** **해설:****

* 선지 ③: "㉠은 문제의 인식틀 자체를 바꾸려는 시도를, ㉡은 놀이가 문화의 다양한 형식을 생성하는 근본임을 보여준다."

* ㉠(로티: 철학적 문제의 틀을 어휘의 재기술로 해소하려 시도했다): (가) 지문 6문단에서 로티는 문제를 '해결'이 아닌 '해소'하려 하며, 이는 "문제의 배경이 되는 어휘 자체를 바꿈으로써 문제를 다른 시각에서 보거나 더 이상 문제로 여기지 않게 만드는 방식"입니다. 즉, '문제의 인식틀 자체를 바꾸려는 시도'와 일치합니다.

* ㉡(하위징아: 놀이가 모든 문화 현상의 창조적인 원형이라고 간주하였다): (나) 지문 3문단에서 ㉡은 놀이가 문화 현상의 원형임을 나타내며, 1문단과 3문단 전체에서 놀이가 "문명을 발생시키는 근본 동력"이자 "진지한 문화 활동의 형식을 만드는 근본적인 힘"이라고 설명합니다. 이는 '놀이가 문화의 다양한 형식을 생성하는 근본임'을 보여주는 것과 일치합니다.

*** **오답 검토:**** (각 선지의 한쪽 또는 양쪽 설명이 지문의 내용이나 각 사상가의 핵심 주장과 어긋납니다.)

* ①: ㉠은 절대적 진리 발견이 아니며, ㉡은 놀이가 현실과

완전히 단절된 것만은 아닙니다.

* ②: ㉠은 최종 어휘의 보편적 타당성 확보를 중시하지 않으며(오히려 우연성 강조), ㉡은 타당한 설명입니다.

* ④: ㉠은 최종 해결을 지향하지 않으며, ㉡은 놀이가 규칙을 포함한다고 봅니다.

* ⑤: ㉠은 타당한 설명일 수 있으나, ㉡은 놀이의 사회적, 문화적 기능을 간과하고 개인적 만족만을 우선한다고 왜곡했습니다.

****5번 문제:** (가), (나)를 이해한 학생이 <보기>에 대해 보인 반응으로 적절하지 않은 것은? [3점]**

(<보기> 내용: '고요서당'이 새로운 교육 방식(서양식 토론술, 빠른 문답식 강론) 도입 후, 초기에는 활기를 띠었으나 점차 말재주 경쟁으로 변질되고 전통적 수양 방식이 경시되며 원로 유생들이 한탄하는 상황)

* ****정답:**** ②

* ****해설:****

* ②번 선지는 로티가 철학을 '대화'로 본 점에서, <보기>의 토론이 '말재주 경쟁'으로 변질된 것은 그의 지향과 '명백히 다르다고 분개하겠군'이라는 학생의 반응을 제시합니다. 로티는 철학을 '대화'로 보며(2문단) 다양한 언어 게임의 공존을 중시합니다. <보기>의 상황은 분명 로티가 지향하는 생산적 대화와는 다릅니다. 그러나 로티의 '아이러니스트'적 태도(3문단)나 '재기술'을 통한 문제 '해소' 방식(6문단)을 고려할 때, 그가 이러한 현상에 대해 단순히 '분개'하며 '명백한 대립'으로만 규정할 것이라고 '단정'하는 것은 그의 철학적 태도를 다소 평면적으로 이해한 '적절하지 않은 반응'일 수 있습니다. 그는 변질된 토론조차 하나의 사회적 실천이나 언어 게임으로 분석하려 할 수 있기 때문입니다.

* ****오답 검토 (모두 '적절한 반응'):****

* ①: 로티는 기존 어휘의 '재기술'을 중시하므로(5문단), <보기>의 새 강론 방식을 지식 전달의 새로운 시도로 긍정적으로 이해할 여지가 있습니다.

* ③: 로티는 절대적 진리나 고정된 가치를 부정하므로(1, 2문단), <보기>에서 전통적 수양 방식의 가치가 하락한 것을 새로운 가치(실용성 등)가 대두됨에 따른 '어휘 변화'(가치 체계 변화)의 결과로 설명할 수 있습니다.

* ④: 하위징아는 놀이의 '규칙'과 '경쟁적 요소(아곤)'를 언급했으므로(2, 3문단), <보기>의 변질된 토론도 새로운 규칙 하의 경쟁적 놀이의 한 단면으로 파악할 수 있습니다.

* ⑤: 하위징아는 놀이의 '비생산성'(자체 목적성)을 특징으로 들었고(2문단), 놀이 정신의 '왜곡'을 우려했습니다(4문단). <보기>에서 토론이 '명성 추구'(외적 목적)로 변질된 것은 놀이가 본래 목적을 잃고 왜곡된 것으로 진단할 수 있습니다.
