

## 1. It is(was) ~ that 강조

- 1) It is(was)와 that 사이에 위치한 부분을 강조하며, '~한 것은 바로 ~이다'라고 해석한다.
- 2) 원래 문장의 주어, 목적어, 부사구 등을 강조 할 수 있다.
- 3) 강조하고자 하는 것이 사람일 경우 that대신 who를, 장소일 경우 where을, 시간일 경우 when을 사용한다.

## [교과서 예문으로 확인하기]

It was a new training suit **that** changed the team.

- ✓ 'A new training suit changed the team.'이라는 원래 문장에서 주어를 강조하기 위해 it is(was) ~ that 강조 구문을 사용하였다. 강조하고자 하는 주어를 it was와 that 사이에 넣었다. 원래 문장의 시제가 과거 이므로, 강조 구문도 was를 사용하여 과거로 표현하였다.

<해석> 그 팀을 바꾼 것은 바로 새로운 운동복이었다.

It was goal-line technology **that** settled any disputes over goals.

- ✓ 'Goal -line technology settled any disputes over goals.'

<해석> 골에 관한 모든 분쟁을 잠재운 것은 바로 골라인 판독 기술이었다.

## 2. as if 가정법

- 1) '마치 ~인 것처럼' 이라고 해석하며 현재의 사실과 반대되는 일을 나타낸다.
- 2) 가정법 과거를 나타낼 때, 동사를 과거형으로 쓰며 be동사는 주어와 상관없이 were로 쓰는 게 원칙이다.
- 3) 과거 사실의 반대를 나타낼 경우(가정법 과거 완료), 동사를 과거 완료형(had p.p)으로 써서 표현한다.

## [교과서 예문으로 확인하기]

The soccer fans in the theater felt **as if** they were part of the game.

- ✓ 당시 상황(경기의 일부가 아님)의 반대되는 상황을 나타내기 위해 as if 가정법 과거를 사용했다. as if절의 be동사를 과거형인 were로 나타냈다.

<해석> 극장에 있던 축구 팬들은 경기의 일부가 된 것 같은 느낌을 받았다.

## 미리보는 빈출문장

★ Technology affects 1)how players 2)are trained, how rules 2)are enforced, how audiences enjoy the games, and how the public exercises

## 1) 간접의문문

주절에서 의문사절이 명사(주어, 목적어, 보어)처럼 사용된 경우를 간접의문문이라고 한다.

간접의문문은 직접의문문과 달리 「의문사+ 주어+동사」의 구조다. 예문에서는 네 개의 의문사 절이 affect에 대한 목적어로서 병렬로 나열되었다.

## 2) 수동태

「be동사+p.p(과거분사)」로 구성되며 ‘~되다’라고 해석하며 행위가 수동적으로 주어에게 가해짐을 나타낸다.

예문에서 선수들이 훈련되고 규칙이 시행되는 것은 각 주어에게 가해지는 것이므로 수동태를 사용했다.

〈해석〉 기술은 선수들이 훈련하고, 경기 규칙이 집행되며, 관중이 경기를 즐기며, 그리고 대중이 운동하는 방식에 영향을 미치고 있다.

★ The app 1)lets coaches see in real time which muscle groups 2)are being used during practice.

## 1) 사역동사

5형식 문장 「주어 + 동사 + 목적어 + 목적보어」에서 동사로서 사역동사(make, have, let)가 올 경우, 목적 보어로 동사 원형이 온다.

※ get : 목적보어로 to 부정사

help : 목적보어로 to 부정사 / 동사 원형

## 2) 수동 진행형

동사의 진행형(be ~ing)과 수동태(be p.p)가 합쳐진 구조로, ‘~되고 있는 중이다’라고 해석한다.

〈해석〉 이 앱은 코치들이 연습 중에 어떤 근육군이 사용되고 있는지를 실시간으로 볼 수 있게 해 준다.

★ A system 1)using this technology employs 2)as many as 14 cameras 3)that capture a ball from various angles, 4)showing exactly where the ball is at a certain time.

## 1) 주격 관계대명사 + be동사의 생략

주격 관계대명사는 단독으로 생략 불가하나, 뒤에 be동사가 올 경우 함께 생략한다.

본문에서는 선행사 a system을 수식하는 「주격 관계대명사(that/which) + is」가 생략되었다.

## 2) as ~ as 원급 비교

「as 형용사/부사 as 비교대상」의 구조로 ‘~만큼 ~한/~하게’로 해석한다. 본문에서는 ‘14대 만큼 많은’이라는 형용사로서 사용되었다.

## 3) 주격 관계대명사 that

선행사(14 cameras)가 관계사 절에서 주어 역할을 하는 주격 관계대명사 절이다.

주격 관계대명사는 단독으로 생략이 불가능하다.

※선행사가 사람일 경우: who/that / 선행사가 사물, 동물일 경우: which/that / 선행사가 사람+사물(동물)일 경우: that

## 4) 분사 구문

동시상황을 나타내는 분사구문으로 접속사와 주어가 생략되고 동사+ing 형태가 되었다.

= as it(a system) shows exactly where the ball is at a certain time.

〈해석〉 이 기술을 사용한 시스템은 공을 여러 각도에서 포착하는 14개나 되는 카메라를 사용하여 특정 시점에 공이 어디에 있는지를 정확히 보여준다.

## 미리보는 빈출문장

★ They sat in a movie theater, but felt 1)as if they were part of the game, thanks to 2)the virtual reality gear they wore.

## 1) as if 가정법

‘마치 ~인 것처럼’이라고 해석하며 현재의 사실과 반대되는 일을 나타낸다.  
동사를 과거형으로 쓰며 be동사는 주어와 상관없이 were로 쓰는 게 원칙이다.

## 2) 목적격 관계대명사의 생략

선행사(the virtual reality gear)가 관계사 절에서 목적어 역할을 하는 목적격 관계사 절이다.  
목적격 관계대명사는 단독으로 생략이 가능하므로 생략되었다.  
= thanks to the virtual reality gear (which/that) they wore.

〈해석〉 그들은 극장에 앉아 있었지만 그들이 착용하고 있던 가상현실 장치 덕분에 경기의 일부가 된 것 같은 느낌을 받았다.

★ The fans 1)were even able to change perspectives, 2)choosing to be 3)either part of the audience, part of a team, or be on the field itself.

## 1) be able to

‘~ 할 수 있다’라는 뜻으로 조동사 can과 같은 의미이다. 시제가 과거이므로 be동사를 과거형으로 나타냈다.

## 2) 분사 구문

「접속사 + 주어 + 동사」의 부사절의 주어가 주절과 같을 경우, 접속사와 주어를 생략하고 동사를 현재분사(ing)로 표현할 수 있다.  
and they(fans) chose → choosing  
접속사 주어 동사 동사+ing

## 3) either A,B or C

either A or B는 ‘A와 B 둘 중 하나’라는 의미를 갖고 있으나 본문에서는 세 가지가 제시된 형태로 ‘A,B,C 셋 중 하나’라고 해석한다.  
choosing to be either part of the audience, part of a team, or be on the field itself.

A B C

〈해석〉 팬들은 심지어는 관점을 바꾸어 관중의 일부가 되거나, 팀의 일원이 되거나, 경기장 자체의 안에 들어설 수도 있었다.

★ After the successful test of the virtual reality broadcast of the soccer game, the NBA 1)decided to 2)allow fans to watch live games using virtual reality on their smartphones.

## 1) to 부정사만을 목적어로 취하는 동사

동사 decide는 to부정사만을 목적어로 취하므로 allowing이 아닌 to allow가 사용되었다.

\*\*to부정사만을 목적어로 취하는 동사 : plan, decide, want, wish, hope, promise, expect, learn ...

동명사만을 목적어로 취하는 동사 : keep, practice, avoid, mind, dislike, enjoy, stop, give up ...

to부정사/동명사를 둘 다 목적어로 취하는 동사 : like, love, hate, start, begin, continue ...

## 2) 5형식 문장

5형식 문장 「주어 + 동사 + 목적어 + 목적보어」에서 동사로서 allow, want, expect, tell, ask 등의 동사가 올 경우, 목적 보어로 to 부정사가 온다.

〈해석〉 축구 경기에서 가상현실 방송 테스트의 성공 이후, NBA는 팬들이 그들의 스마트폰에서 가상현실을 이용하여 생중계 경기를 볼 수 있게 하기로 결정했다.



◇「콘텐츠산업 진흥법 시행령」제33조에 의한 표시

- 1) 제작연월일 : 2018년 06월 15일
- 2) 제작자 : 교육지대(주)
- 3) 이 콘텐츠는 「콘텐츠산업 진흥법」에 따라 최초 제작일부터 5년간 보호됩니다.

◇「콘텐츠산업 진흥법」외에도 「저작권법」에 의하여 보호되는 콘텐츠의 경우, 그 콘텐츠의 전부 또는 일부를 무단으로 복제하거나 전송하는 것은 콘텐츠산업 진흥법 외에도 저작권법에 의한 법적 책임을 질 수 있습니다.