

# 무협지의 경공의 이해

커뮤니티

## 문제 생성 조건

- 학습 목표: 무협지의 경공의 이해
- 문제 유형: 사료(텍스트) 해석형
- 교과 과목: 국어 >
- 세부 조건: 본문 1500자 내외, 난이도 매우 어려움, 5문제
- 문제 스타일: 3문장 이내로 간결하게
- 선택지 스타일: 각 선택지는 30자 내외

## 제시문

경공을 단순히 "점프를 잘하는 기술"로만 이해한다면 그 깊이를 놓치게 된다. 무협 세계관 속에서 경공의 원리는 철저히 내공(內功)과 맞닿아 있다. 내공은 단순한 신체적 힘을 넘어, 인간의 정(情), 기(氣), 신(神)을 단련하여 얻는 초월적인 에너지로, 오장육부와 경락을 강화하고 소통시켜 기를 온몸에 자유롭게 운용할 수 있도록 한다. 이 기를 발바닥과 다리에 순간적으로 집중시켜 마치 몸 자체를 깃털처럼 가볍게 만드는 것이 경공의 핵심 원리다. 이는 단순히 무게를 줄이는 것을 넘어, 지면과의 마찰력을 최소화하고 동시에 강력한 추진력을 얻는 복합적인 과정이다. 그 결과 무림 고수는 평범한 인간이라면 불가능한 이동을 해낸다. 고층 담장을 마치 평지처럼 가볍게 뛰어넘는 비호경(飛虎功), 수면 위를 걷는 수상경공(水上驚功), 심지어 허공에서 몇 번이고 몸을 회전하며 마치 허공에 발판이 있는 것처럼 이동하고 착지하는 공중담보(空中擔保)나 천상비(天翔飛) 등은 모두 이 정교한 기의 운용에서 비롯된다. 이러한 경공은 인체의 한계를 아득히 뛰어넘어 비약적이고 환상적인 움직임을 가능케 한다.

흥미로운 것은 이러한 상상이 완전히 허구만은 아니라는 점이다. 실제 중국 무술에는 경신술(輕身術)이라 불리는 신체 단련법이 존재했다. 경신술은 수천 년간 중국 무술에서 전해져 온 실질적인 신체 훈련법으로, 기라는 동양적 개념이 더해지며 무협의 경공으로 발전했다. 실제 경신술은 심폐 지구력, 하체 근력, 균형 감각, 그리고 민첩성을 극대화하는 훈련으로 이루어져 있다. 예를 들어, 가벼운 신발을 신고 발끝으로만 걷기, 나뭇잎 밟기, 진흙탕에서 발 빼기 훈련 등을 통해 발의 감각과 순발력을 길렀으며, 이는 인체의 역학적 한계를 탐구하고 극복하려는 노력이었다. 오늘날 파쿠르 선수들이 보여주는 고난도 점프나 체조 선수들의 공중 회전 동작은, 당시 사람들의 눈에는 현실의 한계를 뛰어넘는 경신술의 일환으로 보였을 것이다. 무협은 이러한 실제 훈련법 위에 동양적 상상력을 더했다. 기(氣)라는 개념이 그 상상력에 결합하면서, 현실을 초월한 기술인 경공이 환상적인 형태로 완성된 것이다. 이처럼 "현실에서 가

생성: 문제로

<https://munjero.xyz/> 여기에서 추가로 더 많은 문제를 받을 수 있습니다

능했던 움직임 + 상상력이 만든 초월적 힘"의 조합이 경공의 매력이라면, 이 상상력은 현대 애니메이션에서도 다양한 형태로 계승되었다.

가장 대표적이고 대중에게 친숙한 사례는 나루토다. 나루토와 사스케가 처음으로 수련하는 장면은 바로 "벽타기"와 "물 위 걷기" 훈련이다. 이는 무협에서 전형적으로 묘사되는 벽력경과 수상경공을 떠올리게 한다. 무협에서는 내공을 발바닥에 운용하여 경공을 구사하는 것처럼, 나루토 세계관에서는 차크라를 발바닥에 끊임없이 모아 균형을 잡고 추진력을 얻는다. 이러한 기술은 단순히 이동 수단을 넘어 닌자의 숙련도를 보여주는 중요한 지표가 되며, 미숙한 차크라 제어는 즉시 실패로 이어져 경공 수련의 어려움을 간접적으로 보여준다. 원리의 언어는 다르지만, 결과적으로 사람은 더 이상 땅에 묶여 있지 않고 자유롭게 벽과 물 위를 넘나든다. 이 장면은 무협을 모르는 세대에게도 경공의 본질을 직관적으로 이해하게 만든다.

이 흐름은 드래곤볼에서도 이어진다. 드래곤볼의 세계에서 기(氣)는 단순한 힘이 아니라 초인적 능력의 근원이다. 그중에서도 "무공술(無空術)"이라 불리는 비행 능력은 무협 경공의 확장판이라 볼 수 있다. 무협의 허공답보가 몇 초간 허공을 밟는 정도라면, 드래곤볼은 이를 비약적으로 확장해 "전투의 기본"으로 만들어버렸다. 기를 전신에 운용하여 스스로의 몸을 공중에 띄우고 자유롭게 비행할 수 있게 만든 무공술은 초기에는 특별한 기술이었으나, 점차 전투의 기본적인 이동 방식이자 중요한 전술적 요소로 자리매김한다. 손오공이 하늘을 나는 장면은, 무협이 품었던 경공의 꿈을 더 거대한 스케일로 실현한 것이다.

원피스 역시 경공의 흔적을 담고 있다. 해군 CP9의 '육식(肉食)' 중 하나인 "월보(月歩)"는 허공을 발판 삼아 이동하는 기술이다. 이는 무협지에서 흔히 묘사되는 허공답보의 직계 후손이라 해도 과언이 아니다. 공기를 단단히 차고 순간적으로 도약하는 원리로 설명되며, 이는 기를 통해 몸을 가볍게 하고 추진력을 얻는 경공의 개념과 유사하다. 해상 모험물인 원피스 세계관에서 '월보'는 이동뿐 아니라 공중에서의 기동전, 회피, 공격 연계 등 다목적으로 활용되어 전투의 긴장감을 한층 끌어올린다. 이는 경공이 단순한 이동 기술을 넘어 전투 전략의 핵심이 될 수 있음을 보여준다.

블리치 또한 경공적 상상력을 계승했다. 작품 속 대표적인 초고속 이동술인 순포(瞬歩, Flash Step)는 영압(靈壓)을 사용하여 순간적으로 초고속 이동을 하는 기술로, 무협 경공의 이미지, 특히 '순보' 계열의 발상과 맞닿아 있다. 전투 장면에서 캐릭터들이 한순간에 사라졌다 나타나는 연출은, 무림 고수가 경공으로 전장을 누비는 모습을 연상시키기에 충분하다. 특히 강자일수록 더 자유롭고 정교하게 순포를 구사한다는 점은 무협 경공의 위계적 성격과도 닮아 있다. 순포는 사용자의 영압 수준과 숙련도에 따라 속도와 정교함이 달라지며, 전투에서 결정적인 우위를 점하는 핵심 기술로 작용한다.

최근 인기를 끈 귀멸의 칼날 역시 경공의 변주를 보여준다. 직접적으로 허공 걷기 같은 묘사는 드물지만, 캐릭터들이 전집중 호흡을 통해 신체 능력을 극한으로 끌어올려 초인적인 점프력과 순발력을 발휘해 건물 사이를 이동하거나 복잡한 지형지물 사이를 빠르게 회피하며 전투하는 장면은 무협적 경공을 떠올리게 한다. 이는 경공을 보다 현실적인 틀 안에서 재해석한 사례라고 할 수 있다. 호흡을 통해 신체를 제어하고 강화하는 개념은 내공 수련의 연장선상으로 볼 수 있다. 이 작품은 단순히 허구적 기술을 넘어, '인체 역학의 한계를 뛰어넘는 신체 능력'이라는 보다 현실적인 틀 안에서 경공이 어떻게 재해석될 수 있는지를 보여준다.

결론적으로, 애니메이션 속 곳곳에서 발견되는 경공은 단순히 빠른 이동 기술이 아니다. 그것은 인간이 자연의 중력과 공간적 한계

를 극복하고자 하는 보편적인 상상력의 산물이다. 무협에서는 내공과 기를 통해, 애니메이션에서는 차크라, 영압, 호흡 등 다양한 에너지 개념을 통해 표현된다. 이름은 달라도 모두 같은 상상력을 공유한다. 즉, "사람이 땅에 묶이지 않고 자유롭게 허공을 지배한다"는 근원적인 꿈 말이다. 따라서 우리는 이렇게 말할 수 있다. 경공은 결코 사라진 옛 무공이 아니다. 오히려 지금도 애니메이션이라는 매체 속에서 끊임없이 변주되고 있으며, 이는 단순한 무술 기술을 넘어 문화적 상상력의 원천이자 인류의 보편적 열망을 담고 있다. 무협을 읽지 않은 세대조차, 나루토의 벽타기와 물 위 걷기, 드래곤볼의 비행술, 원피스와 월보, 블리치의 쏜포, 귀멸의 칼날의 초인적 점프를 통해 이미 경공을 경험한 것이다. 경공은 동양 문화가 만들어낸 독창적인 상징이자, 세대를 넘어 이어지는 상상력의 원천이다. 앞으로도 "허공을 달리는 인간"의 이미지는 새로운 작품 속에서 계속 진화하며, 무협이 품었던 꿈을 또 다른 방식으로 살아 숨 쉬게 만들 것이다.

## 문제

**문항 1. 제시문에 제시된 내용을 바탕으로 할 때, '경신술'과 '내공'의 관계에 대한 이해로 가장 적절한 것은 무엇인가요?**

- ① 경신술은 인체 단련에 중점을 두지만, 그 실현 방식은 내공의 운용 없이도 충분히 초인적 힘을 발휘할 수 있다는 점에서 무협 경공의 핵심 원리와는 상반된다.
- ② 경신술은 실제 신체 단련에 기반을 둔 현실적 훈련법으로, 내공이라는 상상력이 더해져 무협 경공의 초월적 형태로 발전한 상호 보완적 관계를 지닌다.
- ③ 경신술은 내공의 존재를 부정하고 순수한 물리적 훈련만을 강조하는 반면, 무협 경공은 내공의 유무가 기술 발현의 절대적 기준이 된다는 점에서 본질적 차이가 있다.
- ④ 경신술은 기를 신체에 집중시켜 무게를 줄이는 방식이 아니라, 체력을 극한으로 끌어올리는 서양식 훈련에 가깝다는 점에서 동양 무술의 경공 원리와 거리가 멀다.
- ⑤ 경신술과 내공은 모두 허구적 개념이지만, 경신술은 무협 경공에 비하여 그 상상력의 폭이 훨씬 제한적이므로 경공의 현실적 기반을 상정하는 것은 부적절하다.

**문항 2. 나루토의 '차크라', 드래곤볼의 '기', 블리치의 '영압', 귀멸의 칼날의 '호흡법' 등 애니메이션 속 다양한 에너지 개념이 무협의 '기'와 어떻게 연결될 수 있는지 제시문을 바탕으로 추론한 내용으로 가장 적절한 것은 무엇인가요?**

- ① 각 매체마다 기의 운용 방식과 목표가 상이하여, 이들이 무협의 경공과 본질적으로 연결되어 있다고 보기는 어렵다.
- ② 서양 판타지의 마법 에너지와 동일한 기원과 원리를 가지며, 동양 무협의 기보다 더 보편적인 개념으로 확장되었다.
- ③ 이름은 다르지만 '인간이 땅에 묶이지 않고 자유롭게 허공을 지배한다'는 경공의 근원적 상상력을 공유하며 계승한다.
- ④ 대부분 전투력의 절대적 크기를 나타내는 지표로 기능하며, 무협 경공이 가진 공간적 한계 극복의 의미는 퇴색되었다.
- ⑤ 현실과의 괴리감을 줄이기 위해 기의 개념을 점차 약화시키고 물리적 한계를 강조하는 방향으로만 계승되었다.

**문항 3. 제시문에 언급된 애니메이션 작품들 속 경공적 기술들이 전투 장면에서 보여주는 공통적인 역할에 대한 설명으로 가장 적절한 것은 무엇인가요?**

- ① 각 작품에서 경공적 기술이 단순한 이동 수단을 넘어 전투의 핵심 전술이자 중요한 우위를 점하는 요소로 활용되는 공통점을 보인다.
- ② 전투 중 시각적 효과를 극대화하기 위한 연출적 장치에 불과하며, 실제 전투의 승패에는 큰 영향을 미치지 않는다.
- ③ 주인공급 캐릭터들만 습득할 수 있는 고유 기술로 묘사되며, 일반적인 전투원들은 이러한 기술을 사용할 수 없다.
- ④ 대부분 지형적 제약을 극복하는 데 초점을 맞추어 발전하였고, 공중 전투나 입체적 전개에는 제한적으로 활용된다.
- ⑤ 무협지처럼 내공의 깊이에 따라 기술의 숙련도가 달라지는 위계적 특성을 배제하고, 절대적 강함만을 강조하는 경향이 있다.

**문항 4. 귀멸의 칼날에서 '전집중 호흡'을 통한 캐릭터들의 움직임이 무협 경공의 어떤 변주를 보여주는지 제시문에 근거하여 가장 적절하게 설명한 것은 무엇인가요?**

- ① 인체에 내재된 에너지인 호흡법을 통해 중력을 무시하고 완전한 비행 능력을 구현하여 무협 경공의 최종 진화를 보여준다.
- ② 경공이 가진 초월적인 특성을 극대화하여 인간의 한계를 아득히 뛰어넘는 판타지적 요소를 대폭 강화한 사례에 해당한다.
- ③ 과거 무협의 '기' 개념을 직접적으로 계승하여 활용하며, 육체 단련을 통해 내공을 쌓는 과정을 상세히 묘사한다.
- ④ 경공적 움직임이 서사 전개에 큰 영향을 미치지 않으며, 주로 시각적 볼거리를 제공하는 보조적인 역할에 그친다.
- ⑤ 초월적 능력보다는 인체 역학적 한계를 뛰어넘는 물리적 순발력과 기동성 강화에 집중하여, 경공의 현실적 변주를 보여준다.

**문항 5. 제시문에 나타난 바에 따르면, 무협과 애니메이션 속 '경공'이 공유하는 근원적인 상상력의 본질은 무엇이라고 할 수 있나요?**

- ① 동양 무술의 우수성을 전 세계에 알리기 위한 문화적 상징으로, 실제 구현 가능성에 대한 탐구를 유도한다.
- ② 인간이 중력과 공간적 한계로부터 벗어나 자유롭게 이동하고자 하는 보편적이고 근원적인 상상력의 발현이다.
- ③ 각 매체의 독자적 세계관을 구축하기 위한 장치로, 외부 문화와의 교류나 연계 가능성은 희박하다.
- ④ 현대 과학 기술의 발전을 예측하고 반영하며, 미래 사회의 이동 수단에 대한 구체적인 비전을 제시한다.
- ⑤ 특정 캐릭터의 강력한 능력을 부각하여 서사적 긴장감을 높이는 데 주력하며, 철학적 의미는 미미하다.

**문항 6. 제시문에 근거할 때, 무협지 경공과 애니메이션 속 그 변주들을 관통하는 핵심적인 원리는 무엇인가요?**

- ① 발바닥에 특수 보조 장치를 착용하여 지면과의 마찰력을 최소화하고 추진력을 얻는 물리적 기술이다.
- ② 순수한 정신력으로 중력을 거스르는 초능력에 가까우며, 신체적 단련은 부수적인 요소에 불과하다.
- ③ 특정 에너지(기, 차크라 등)의 정교한 운용을 통해 몸의 무게를 줄이거나 신체 능력을 극대화하여 공간적 한계를 극복하는 원리이다.

- ④ 내공의 깊이에 상관없이 누구나 일정 수준 이상의 수련만으로 비약적인 이동 속도를 얻을 수 있는 보편적 기술이다.
- ⑤ 현실의 경신술처럼 순수한 근력과 유연성 훈련만으로 구현 가능하며, 기나 차크라 같은 개념은 상상력을 더하는 부수적 장치이다.

**문항 7. 제시문을 통해 볼 때, '경공은 결코 사라진 옛 무공이 아니다'라는 문장이 시사하는 바가 가장 적절하게 설명된 것은 무엇인가요?**

- ① 과거 무협 소설에만 등장하던 허구적 기술로, 현대 매체에서는 그 존재 의미를 상실하여 단순히 오마주 형태로만 나타난다.
- ② 주로 동양 문화권에 국한된 상상력으로, 서양 문화 콘텐츠에서는 경공과 유사한 개념을 찾아보기 어렵다.
- ③ 시대가 변함에 따라 그 의미가 점차 퇴색되어, 현대에는 주로 과거의 향수를 자극하는 일회성 요소로 소비된다.
- ④ 특정 매체나 장르에 고정되지 않고 진화하는 현상을 보이지만, 대중적 인기는 점차 감소하여 마이너 장르에 머무른다.
- ⑤ 과거 무협의 영역을 넘어 현대 애니메이션을 통해 대중에게 끊임없이 재해석되고 수용되며 문화적 생명력을 이어가고 있다.

**문항 8. 제시문을 통해 나루토의 '벽타기'와 '물 위 걷기' 훈련이 무협의 경공과 어떻게 연결될 수 있는지 가장 적절하게 설명한 것은 무엇인가요?**

- ① 특수 혈족만이 지닌 선천적 능력으로, 후천적 수련을 통해 습득하는 무협 경공과 본질적으로 차이가 있다.
- ② 무협의 내공과는 달리 외부의 특정 도구를 활용하여 비행하는 방식으로, 중력으로부터의 완전한 해방을 추구한다.
- ③ 현실의 경신술을 직접적으로 모방하여 물리적 한계를 뛰어넘는 초인적 점프를 가능하게 하는 데 집중한다.
- ④ 무협 경공이 가진 '기를 통한 공간적 제약 극복' 원리를 '차크라'라는 개념으로 재해석하여 시각적으로 구현한 사례이다.
- ⑤ 순수하게 육체적 단련만을 통해 발바닥의 마찰력을 조절하여 벽과 물 위를 이동하는 기술로, 내공과 무관하다.

**문항 9. 제시문의 내용을 바탕으로, 블리치의 '순포'가 무협 경공의 특성과 유사성을 보이는 측면으로 가장 적절한 것은 무엇인가요?**

- ① 사용자의 영압 수준과 숙련도에 따라 순포의 속도와 정교함이 결정되며, 이는 무협 경공의 위계적 성격과도 유사하다.
- ② 주로 복잡한 지형에서의 이동을 용이하게 하는 보조적 기술로, 전투 중 직접적인 공격이나 방어에는 활용도가 낮다.
- ③ 수련을 통해 내공을 축적하여 발현되는 기술로, 무협 경공과 완전히 동일한 원리와 단계를 거쳐 습득된다.
- ④ 캐릭터의 감정 상태나 의지에 따라 불규칙적으로 발동되며, 일관된 숙련도나 체계적인 훈련 과정을 요구하지 않는다.
- ⑤ 주변 환경의 에너지를 흡수하여 일시적으로 신체 능력을 증폭시키는 형태로, 영구적인 자기 능력 향상과는 거리가 멀다.

## 정답 및 해설

### 문항 1 해설

정답: ②

#### 해설

제시문에 따르면 경신술은 심폐 지구력, 하체 근력, 균형 감각, 민첩성 등 실제 신체 능력 단련에 중점을 둔 훈련이며, 동양적 상상력인 '기'가 더해지면서 초월적인 경공으로 발전했다고 설명합니다. 반면 내공은 신체의 정, 기, 신을 단련하여 얻는 초월적 에너지를 의미하므로, 경신술과 내공은 서로 보완적 관계이지 대립적인 개념으로 볼 수 없습니다. 경신술이 '현실적 기반'이라면 내공은 '상상력이 만든 초월적 힘'에 해당합니다.

### 문항 2 해설

정답: ④

#### 해설

제시문은 나루토의 차크라, 드래곤볼의 기, 블리치의 영압, 귀멸의 칼날의 호흡법이 모두 무협의 '내공'이나 '기'와 유사한 개념으로 작용하며, 이름은 다르지만 '사람이 땅에 묶이지 않고 자유롭게 허공을 지배한다'는 동일한 상상력을 공유한다고 강조합니다. 이는 단순한 힘의 크기나 절대적 강함을 넘어서, '공간적 한계 극복'이라는 경공의 본질적 목표를 계승하는 데 기여합니다. 1번 선택지는 상이한 본질을 강조하여 틀렸고, 2번 선택지는 외부 정보에 해당하며 제시문에 언급되지 않았습니다. 4번은 애니메이션마다 다른 목표를 가졌다고 하여 틀렸고, 5번은 현실과의 괴리감을 줄이는 방향으로만 계승되었다고 하여 틀렸습니다.

### 문항 3 해설

정답: ①

#### 해설

제시문은 드래곤볼의 '무공술'이 '전투의 기본'이 되었고, 원피스의 '월보'가 공중에서의 기동전, 회피, 공격 연계 등 '다목적

으로 활용되어 전투의 긴장감을 끌어올린다'고 명시합니다. 또한 블리치의 '순포'는 '전투에서 결정적인 우위를 점하는 핵심 기술로 작용한다'고 설명합니다. 이는 각 애니메이션에서 경공 관련 기술이 단순한 이동 수단을 넘어 전투의 핵심 요소이자 전략적 가치를 지닌다는 공통점을 보여줍니다.

#### 문항 4 해설

정답: ⑤

##### 해설

제시문은 귀멸의 칼날의 '전집중 호흡'이 직접적인 공중 걷기나 비행은 없지만, '신체 능력을 극한으로 끌어올려 초인적인 점프력과 순발력을 발휘해 건물 사이를 이동하거나 복잡한 지형지물 사이를 빠르게 회피하며 전투하는 모습'을 보여준다고 설명합니다. 또한 '인체 역학의 한계를 뛰어넘는 신체 능력'이라는 보다 현실적인 틀 안에서 경공이 재해석될 수 있음을 보여주는 사례라고 언급합니다. 이는 경공의 '빠른 이동'과 '공간 활용'이라는 본질을 유지하되, 초월적인 판타지 요소를 줄이고 물리적 한계 내에서 구현되는 형태로 변주되었음을 의미합니다.

#### 문항 5 해설

정답: ②

##### 해설

제시문의 마지막 단락에서 "경공은 단순히 빠른 이동 기술이 아니다. 그것은 인간이 자연의 중력과 공간적 한계를 극복하고자 하는 보편적인 상상력의 산물이다. 무협에서는 내공과 기를 통해, 애니메이션에서는 차크라, 영압, 호흡 등 다양한 에너지 개념을 통해 표현된다. 이름은 달라도 모두 같은 상상력을 공유한다. 즉, "사람이 땅에 묶이지 않고 자유롭게 허공을 지배한다"는 근원적인 꿈 말이다."라고 명시되어 있습니다. 이는 경공이 매체를 넘어서 인간의 본질적인 '공간 극복 의지'를 반영하고 있음을 강조합니다.

#### 문항 6 해설

정답: ③

**해설**

제시문은 경공의 원리에서 '내공(內功)'을 수련하여 온몸에 기(氣)를 순환시키고 그 기를 발바닥과 다리에 집중시켜 순간적으로 무게를 줄이는 것이라고 설명합니다. 또한 나루토의 차크라, 불리치의 영압, 귀멸의 칼날의 호흡법 등 다양한 에너지 개념들이 '이름은 다르지만' 같은 상상력을 공유하며 이러한 원리를 계승한다고 언급합니다. 즉, 단순히 체중을 줄이거나 물리적인 힘을 높이는 것을 넘어, 특정 에너지(기, 차크라 등)의 운용을 통해 중력의 영향을 최소화하거나 신체 능력을 극대화하여 공간적 한계를 극복하는 것이 핵심입니다.

**문항 7 해설****정답:** ⑤**해설**

제시문은 '경공은 결코 사라진 옛 무공이 아니다. 오히려 지금도 애니메이션이라는 매체 속에서 끊임없이 변주되고 있다'고 명시하며, 무협을 읽지 않은 세대조차 애니메이션을 통해 경공을 경험했음을 강조합니다. 이는 경공이 특정 시대나 문화에 갇히지 않고, 현대 매체를 통해 대중에게 끊임없이 재해석되고 수용되며 문화적 생명력을 이어가고 있음을 의미합니다.

**문항 8 해설****정답:** ④**해설**

제시문은 무협에서 '내공을 발바닥에 운용'하여 경공을 구사하는 것과, 나루토에서 '차크라를 발바닥에 끊임없이 모아 균형을 잡고 추진력을 얻는 것'을 직접적으로 비교합니다. 이는 원리의 언어는 다르지만 '결과는 같다'고 명시하며, '더 이상 땅에 묶여 있지 않고 자유롭게 벽과 물 위를 넘나든다'는 동일한 '공간적 한계 극복'이라는 결과를 보여준다고 설명합니다. 따라서 나루토의 벽타기/물 위 걷기는 무협 경공의 '원리를 유사한 방식으로 재해석'하여 공간적 제약을 극복하는 능력을 시각적으로 구현한 사례로 볼 수 있습니다.

**문항 9 해설****정답:** ①



## 해설

제시문은 '블리치'의 '순포'가 '영압을 사용하여 순간적으로 초고속 이동을 하는 기술'이며, '강자일수록 더 자유롭고 정교하게 순포를 구사한다는 점은 무협 경공의 위계적 성격과도 닮아 있다'고 명시합니다. 이는 무협 경공처럼 영압이라는 에너지의 숙련도에 따라 기술의 수준이 결정되며, 강함과 직결되는 핵심 기술임을 보여줍니다. 1번은 지형적 제약이 주된 요소라 보기 어렵고, 2번은 물리법칙 무시를 넘어서 초월적 힘이며, 3번은 내공과 영압은 다른 개념입니다. 4번은 감정 상태와 무관하게 숙련도가 중요하다고 볼 수 있습니다.

## AI 추천 학습 자료

- **namu.wiki**

[https://vertexaisearch.cloud.google.com/grounding-api-redirect/AUZIYQF0ynemEeoW\\_o1P3AkyNF3ONXCWKEZ4itIq06x-uw33HcIbYYzJCSBo6Gz6yoNzjBX4ICZtNdxdpakf1l7GLF3zMhozCPwH6gThLRLMYz1wAviI8jl0DG4bWQeA5v5DHeQyoSCZmmcWurUZbALTLTNbOF\\_3KXM8Wo-KW-iAzlCl6Wf3g-yNC25cMBDi](https://vertexaisearch.cloud.google.com/grounding-api-redirect/AUZIYQF0ynemEeoW_o1P3AkyNF3ONXCWKEZ4itIq06x-uw33HcIbYYzJCSBo6Gz6yoNzjBX4ICZtNdxdpakf1l7GLF3zMhozCPwH6gThLRLMYz1wAviI8jl0DG4bWQeA5v5DHeQyoSCZmmcWurUZbALTLTNbOF_3KXM8Wo-KW-iAzlCl6Wf3g-yNC25cMBDi)

- **namu.wiki**

[https://vertexaisearch.cloud.google.com/grounding-api-redirect/AUZIYQFYaitxXQ9SWHSLOjLirgtn3tHEB9CLnvLoWMIHt6w3n9nspZdQlfo\\_CrZWxfyBe8xIBrjUK8DjGgveRawNXsNwyFADFFoxsTid6x2kYaWnVu7AvB2-vpYsimp3DFWUuauE](https://vertexaisearch.cloud.google.com/grounding-api-redirect/AUZIYQFYaitxXQ9SWHSLOjLirgtn3tHEB9CLnvLoWMIHt6w3n9nspZdQlfo_CrZWxfyBe8xIBrjUK8DjGgveRawNXsNwyFADFFoxsTid6x2kYaWnVu7AvB2-vpYsimp3DFWUuauE)

- **daum.net**

[https://vertexaisearch.cloud.google.com/grounding-api-redirect/AUZIYQHkffXG7eIRbpZjKfaEwWWlgCwB7WcsX2YDGD-Us3we3Ei1HndtbL\\_aKo4L7aCTnxzwHEAHJDtT0YMX2TgQ3a8e5-ubQnPmJUvrn6CdwfAAsRRNo1Fl54Q6AviHzoRhUKbdeYkZDOXNu1zuc\\_lEtgbihKQ7bw==](https://vertexaisearch.cloud.google.com/grounding-api-redirect/AUZIYQHkffXG7eIRbpZjKfaEwWWlgCwB7WcsX2YDGD-Us3we3Ei1HndtbL_aKo4L7aCTnxzwHEAHJDtT0YMX2TgQ3a8e5-ubQnPmJUvrn6CdwfAAsRRNo1Fl54Q6AviHzoRhUKbdeYkZDOXNu1zuc_lEtgbihKQ7bw==)

- **daum.net**

[https://vertexaisearch.cloud.google.com/grounding-api-redirect/AUZIYQEnrV6lagEGAA7zszY6INGW8zVxrktjXj5tPvpwfMFI71C8CR\\_mgHJ9L7pkOjyrsKdU74VZbzLX7fNpt1HojlyFkP\\_Vqm1RfrduLYcL06fWgW5HRuS1pPQHSl-2OLRbwKKA==](https://vertexaisearch.cloud.google.com/grounding-api-redirect/AUZIYQEnrV6lagEGAA7zszY6INGW8zVxrktjXj5tPvpwfMFI71C8CR_mgHJ9L7pkOjyrsKdU74VZbzLX7fNpt1HojlyFkP_Vqm1RfrduLYcL06fWgW5HRuS1pPQHSl-2OLRbwKKA==)

- **namu.wiki**

[https://vertexaisearch.cloud.google.com/grounding-api-redirect/AUZIYQFHy5Tf5kM-fUpBKUgld-Z0JXoITMRdOkrMZ0vZuuu4gJdX0gpXssbV1Dlo6W6V\\_SJcibuk7DBj9E0ouVI2mTpe\\_JNgVWPpe3Lde6iArvWQaxspHIy1LkmCzUt\\_I0i1t2tn9](https://vertexaisearch.cloud.google.com/grounding-api-redirect/AUZIYQFHy5Tf5kM-fUpBKUgld-Z0JXoITMRdOkrMZ0vZuuu4gJdX0gpXssbV1Dlo6W6V_SJcibuk7DBj9E0ouVI2mTpe_JNgVWPpe3Lde6iArvWQaxspHIy1LkmCzUt_I0i1t2tn9)