



공식으로 명쾌하게, 국어도 방정식처럼!

2026학년도(2026년 6월 시행) 고2 국어 독서 [20~23]

빌렘 플루서의 매체·사진 철학 · 독서 학습지

인문 (매체·코드화, 전통적 이미지 대 기술 이미지, 장치와 주체성)

목 차

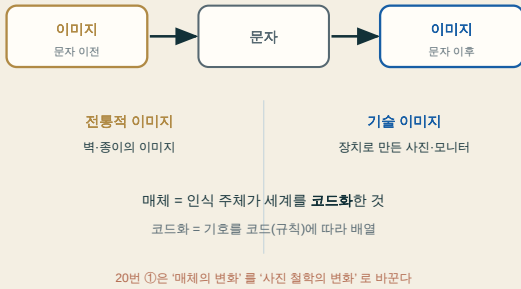
제목을 누르면 그 자리로 바로 넘어갑니다. 각 쪽 아래 「▲ 목차」로 되돌아옵니다.

① 본문 ▶ 바로가기	미리보기	3쪽
② 원문제 해설 ▶ 바로가기		5쪽
③ 3단계 요약 ▶ 바로가기		8쪽
④ 인포그래픽 요약 ▶ 바로가기	미리보기	9쪽
⑤ 기본 개념 해설 ▶ 바로가기		11쪽
⑥ 심화어구 해설 6 ▶ 바로가기	미리보기	12쪽
⑦ 변형 오지선다 15 (세트 1~3) ▶ 바로가기	미리보기	15쪽
⑧ 심화 — 응용 사례 3 + 초고난도 OX 30 ▶ 바로가기	미리보기	25쪽

미리보기 — 목차의 제목·쪽수·미리보기 표시, 어느 것을 눌러도 그 장이 바로 열립니다. 열려 있는 지면은 각 갈래의 첫 장이고, 그 뒤는 정식판에서 이어집니다. 지면의 내용·품질은 모두 같습니다.

매체의 변화 — 이미지→문자→이미지

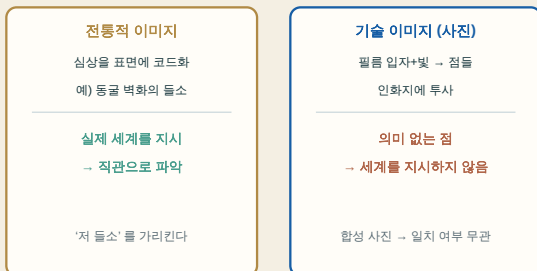
매체의 변화 — ㉠거쳐



1단락 [그림 1]

전통적 이미지 대 기술 이미지 — 지시 대 무지시

전통적 이미지 대 기술 이미지



사람들은 기술 이미지를 전통 이미지처럼 착각 → 플루서가 바로잡음

2·3단락 [그림 2]

① ^{1·1} 20세기 후반의 **매체** 철학자인 빌렘 플루서는 **인식 주체**로서의 인간이 대상으로서의 세계를 일정한 방식으로 **기초1 코드화**한 것을 ‘매체’로 보았다. ^{1·2} 여기서 ‘코드화’란 어떤 대상을 **지시**하기로 합의된 **기호**를 일정한 규칙 체계인 **코드**에 따라 **배열**하는 과정을 말한다. ^{1·3} **심화1** 그는 의사소통의 중심이 되는 매체가 **이미지**에서 **문자**를 **㉠거쳐** 다시 이미지로 변화해 왔다고 보았는데, 문자 이전에 동굴 벽이나 종이 등을 통해 드러나는 이미지를 ‘**기초3 전통적 이미지**’로, 문자 이후의 이미지를 ‘**기초2 기술 이미지**’로 구분하였다. ^{1·4} 그에 따르면, 기술 이미지란 과학 기술을 매개로 하여 **인화지**나 **모니터** 등을 통해 드러나는 이미지로, 과학 이론에 따라 제작된 **장치**를 통해 만들어진 것이다. ^{1·5} 플루서는 아날로그 카메라와 인화된 사진에 주목하여 기술 이미지가 주도하는 시대에 인간의 **주체성**을 회복하기 위한 **사진 철학**을 전개하였다.

② ^{2·1} 그는 사람들이 사진을 실제 세계를 있는 그대로 반영한 이미지라고 여기는 태도를 비판했다. ^{2·2} **심화2** 이는 사람들이 기술 이미지를 전통적 이미지와 유사한 방식으로 수용했기 때문이라고 보고, 이를 바로잡기 위해서 기술 이미지와 전통적 이미지의 근본적인 차이를 분명히 드러내고자 하였다. ^{2·3} 그에 따르면, 전통적 이미지는 세계를 나타내기 위해, 이미지의 생산자가 실재하는 대상을 보고 떠올린 **심상**을 벽이나 종이나 같은 **물리적 표면**에 코드화한 것이다. ^{2·4} 예를 들어, 불과 들소가 그려진 **동굴 벽화**에서 불과 들소의 형상은 각각 불과 들소를 지시한다고 볼 수 있다. ^{2·5} **심화3** 이와 같이 전통적 이미지를 이루는 요소들은 실제 세계의 시공간에 존재하는 사물이나 사건을 지시하기 때문에, 이미지의 **수용자**는 이를 대부분 **직관**으로 파악할 수 있다.

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

매체 = 인식 주체가 세계를 **코드화**한 것(기호를 코드에 따라 배열). 매체는 이미지→문자→이미지로 변해 왔고, 문자 **이전**이 전통적 이미지, **이후**가 기술 이미지(장치로 제작)다.

매체의 변화 — @거처



전통적 이미지

벽·종이의 이미지

기술 이미지

장치로 만든 사진·모니터

매체 = 인식 주체가 세계를 **코드화**한 것

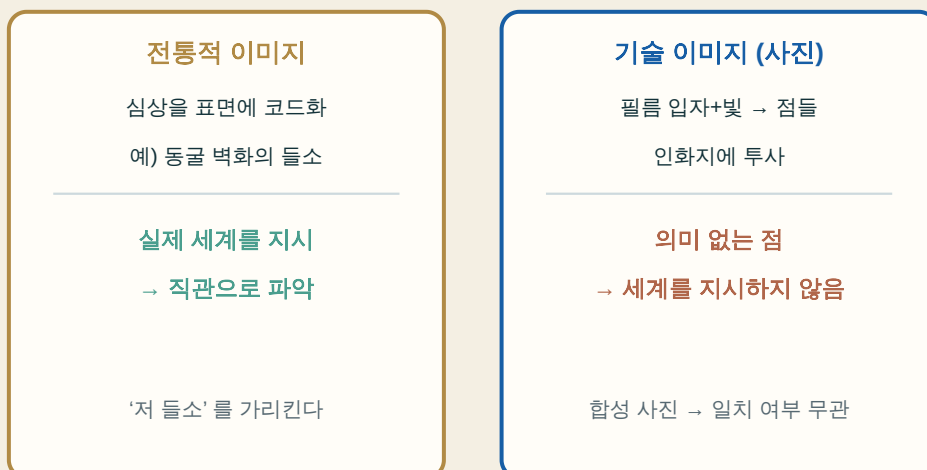
코드화 = 기호를 코드(규칙)에 따라 배열

20번 ①은 '매체의 변화'를 '사진 철학의 변화'로 바꾼다

[그림 1] 매체의 변화 — 이미지→문자→이미지

전통적 이미지: 생산자의 **심상**을 표면에 코드화 → 실제 세계를 **지시** → 직관으로 파악. 사진: 필름 입자가 빛과 반응한 **점들** → 아무 의미 없고 세계를 **지시하지 않음**.

전통적 이미지 대 기술 이미지



사람들은 **기술** 이미지를 **전통** 이미지처럼 착각 → 플루서가 바로잡음

[그림 2] 전통적 이미지 대 기술 이미지 — 지시 대 무지시

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

심화1 · [1-3]

J0·S1 · 총점1 · 기호㉠(무조건 표적)

- ① 원문 그는 의사소통의 중심이 되는 매체가 이미지에서 문자를 ㉠거쳐 다시 이미지로 변화해 왔다고 보았는데, ...
 ② 난도 J0·S1 · 총점1 · 기호㉠(무조건 표적) — ★㉠ ‘거치다’ = 단계를 지나다. 매체 변화의 **순서(이미지→문자→이미지)**가 글 전체의 뼈대다

매체의 변화: **이미지 → 문자 → 다시 이미지**
 문자 **이전** 이미지 = 전통적 이미지
 문자 **이후** 이미지 = 기술 이미지 [1-4]
 ㉠거쳐 = 한 단계를 **지나** 다음 단계로
 23번은 이 ‘단계를 거치다’를 묻는다

- ④ 풀이 기호 표적 — ㉠가 놓인 자리는 매체가 세 단계를 밟아 왔다는 **발전 순서**다. 이 순서에서 ‘문자 이전/이후’라는 기준으로 전통적 이미지와 기술 이미지가 갈린다. 쉽게: 이미지 → 문자 → 이미지의 계단을 하나씩 거쳐 왔다.

- ⑤ 함정·공격 23번은 ㉠를 ‘발전 단계를 지나다’(어린→어른)로 읽어야 한다. ‘장소 경유’(집을 거쳐)나 ‘걸리다’(발에 걸렸다)로 읽으면 오답이다. 20번 ①은 이 ‘매체의 변화’를 ‘사진 철학의 변화’로 살짝 바꿔 함정을 판다. § 8 OX1·5.

심화2 · [2-2]

J0·S2 · 총점2 · 표적

- ① 원문 이는 사람들이 기술 이미지를 전통적 이미지와 유사한 방식으로 수용했기 때문이라고 보고, 이를 바로잡기 위해서 기술 이미지와 전통적 이미지의 근본적인 차이를 분명히 드러내고자 하였다.
 ② 난도 J0·S2 · 총점2 · 표적 — ★★‘무엇을 무엇처럼’의 방향 — 사람들은 **기술을 전통처럼** 수용한다. 뒤집으면 21번 ③

사람들의 착각: **기술** 이미지를 **전통** 이미지처럼 수용
 = 사진도 실재를 ‘있는 그대로’라 여김 [2-1]
 ↓ 그래서 플루서는
 두 이미지의 **근본적 차이**를 드러내려 함
 ‘전통을 기술처럼’으로 뒤집으면 오답 [21③]

- ④ 풀이 S=2 — 이 문장은 플루서 사진 철학의 출발점이다. 사람들이 기술 이미지(사진)를 전통적 이미지처럼 ‘세계의 반영’으로 받아들이는 착각을 바로잡는 것이 목표다. 방향은 항상 ‘기술 → 전통처럼’이다. 쉽게: 사진을 그림처럼 믿는 버릇을 고치려 한다.

- ⑤ 함정·공격 21번 ③이 ‘전통적 이미지를 기술 이미지와 유사하게 수용’이라며 주객을 뒤집고, 그 이유마저 ‘불투명성’(촬영자의 문제, [4-3])으로 잘못 붙여 **두 번** 틀린다. § 8 OX7·8.

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

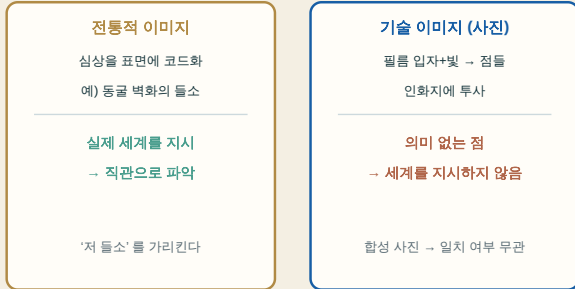
미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

[변형 1~5] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

전통적 이미지 대 기술 이미지 — 지시 대 무지시

전통적 이미지 대 기술 이미지



사람들은 기술 이미지를 전통 이미지처럼 착각 → 플루서가 바로잡음

[그림 2] 2·3단락

1 20세기 후반의 매체 철학자인 빌렘 플루서는 인식 주체로서의 인간이 대상으로서의 세계를 일정한 방식으로 코드화한 것을 ‘매체’로 보았다. 여기서 ‘코드화’란 어떤 대상을 지시하기로 합의된 기호를 일정한 규칙 체계인 코드에 따라 배열하는 과정을 말한다. 그는 의사소통의 중심이 되는 매체가 이미지에서 문자를 ㉠ 거쳐 다시 이미지로 변화해 왔다고 보았는데, 문자 이전에 동굴 벽이나 종이 등을 통해 드러나는 이미지를 ‘전통적 이미지’로, 문자 이후의 이미지를 ‘기술 이미지’로 구분하였다. 그에 따르면, 기술 이미지란 과학 기술을 매개로 하여 인화지나 모니터 등을 통해 드러나는 이미지로, 과학 이론에 따라 제작된 장치를 통해 만들어진 것이다. 플루서는 아날로그 카메라와 인화된 사진에 주목하여 기술 이미지가 주도하는 시대에 인간의 주체성을 회복하기 위한 사진 철학을 전개하였다.

2 그는 사람들이 사진을 실제 세계를 있는 그대로 반영한 이미지라고 여기는 태도를 비판했다. 이는 사람들이 기술 이미지를 전통적 이미지와 유사한 방식으로 수용했기 때문이라고 보고, 이를 바로잡기 위해서 기술 이미지와 전통적 이미지의 근본적인 차이를 분명히 드러내고자 하였다. 그에 따르면, 전통적 이미지는 세계를 나타내기 위해, 이미지의 생산자가 실재하는 대상을 보고 떠올린 심상을 벽이나 종이나 같은 물리적 표면에 코드화

한 것이다. 예를 들어, 불과 들소가 그려진 동굴 벽화에서 불과 들소의 형상은 각각 불과 들소를 지시한다고 볼 수 있다. 이와 같이 전통적 이미지를 이루는 요소들은 실제 세계의 공간에 존재하는 사물이나 사건을 지시하기 때문에, 이미지의 수용자는 이를 대부분 직관으로 파악할 수 있다.

3 이에 반해 기술 이미지인 사진은 시각적 환상을 창조하기 위해, 필름 위의 입자들이 피사체에서 반사된 빛과 화학적으로 반응하여 만들어진 ‘점’들이 인화지에 투사되는 방식으로 코드화한 것이다. 결국 사진은 아무 의미를 갖지 않은 점들로 이루어져 있으며, 이 점들은 세계를 지시하고 있지도 않다. 더 나아가 플루서는 피사체로부터 반사되는 빛 없이 점들의 조합만으로 만들 수 있는 컴퓨터 합성 사진을 제시하며, 기술 이미지가 실제 세계와 일치하는지의 여부는 중요하지 않다고 여겼다.

4 그는 카메라가 사진을 자동으로 생성한다고 해서 그 과정을 객관적이라고 간주해서는 안 된다고 보았다. 왜냐하면 카메라 내부에서의 코드화는 결국 장치 설계자가 사전에 계획한 과정이기 때문이다. 또한 플루서는 카메라가 내부의 작동 원리를 알 수 없는 불투명성을 지닌다고 지적했다. 이 때문에 촬영자는 장치 내부에서 사진이 어떻게 생산되는지도 모른 채, 장치가 제공하는 범주 안에서 셔터 속도나 조리개 값 등만 선택하게 된다. 결국 플루서는 인간이 장치를 단순히 작동하는 ‘수행인’으로 전락하여, 주체성을 상실할 가능성이 크다고 보았다.

5 따라서 그는 기술 이미지와 장치를 비판적으로 고찰하는 사유가 필요함을 강조하였다. 그가 사진 철학에서 추구하는 바는 장치의 지배에 종속되지 않는 자유의 가능성을 모색하는 것이다. 그는 촬영자가 장치의 구속에서 벗어나 자신의 주체성을 드러내는 사진을 생산하고, 수용자는 사진의 의미를 해석하려는 능동적 태도를 지녀야 한다고 강조했다. 그의 사진 철학은 장치의 자동화가 빨라지는 시대에 인간의 상상력과 지혜가 설 자리, 즉 인간 자유의 공간을 마련하려고 하였다는 점에서 의의를 지닌다.

1 플루서의 ‘매체’와 ‘코드화’에 대한 이해로 가장 적절한 것은? [3.0점]

플루서는 매체를 인식 주체인 인간이 세계를 코드화한 것으로 보았으며, 코드화란 합의된 기호를 규칙 체계인 코드에 따라 배열하는 과정이므로, 매체는 인간의 인식을 거쳐 만들어지는 것이다.

매체는 인간의 인식과는 무관하게 세계 자체가 본래 지니고 있는 고유한 질서를 가리키는 것으로, 인간의 코드화와는 아무런 관련이 없다.

코드화란 대상을 지시하기로 합의된 기호를 아무런 규칙 없이 임의의 순서로 늘어놓는 과정을 뜻한다.

매체는 대상으로서의 세계가 인식 주체인 인간을 일정한 방식으로 코드화한 결과에 해당한다.

코드화란 합의된 기호를 사용하지 않고 실재하는 대상을 물리적 표면에 직접 옮겨 놓는 과정이다.

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

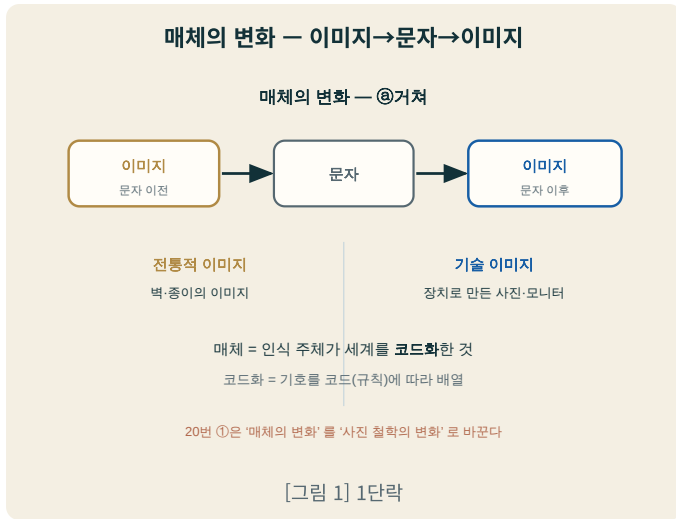
비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

[사례] 다음을 읽고 물음에 답하시오.



1 20세기 후반의 매체 철학자인 빌렘 플루서는 인식 주체로서의 인간이 대상으로서의 세계를 일정한 방식으로 코드화한 것을 ‘매체’로 보았다. 여기서 ‘코드화’란 어떤 대상을 지시하기로 합의된 기호를 일정한 규칙 체계인 코드에 따라 배열하는 과정을 말한다. 그는 의사소통의 중심이 되는 매체가 이미지에서 문자를 ㉠거쳐 다시 이미지로 변화해 왔다고 보았는데, 문자 이전에 동굴 벽이나 종이 등을 통해 드러나는 이미지를 ‘전통적 이미지’로, 문자 이후의 이미지를 ‘기술 이미지’로 구분하였다. 그에 따르면, 기술 이미지란 과학 기술을 매개로 하여 인화지나 모니터 등을 통해 드러나는 이미지로, 과학 이론에 따라 제작된 장치를 통해 만들어진 것이다. 플루서는 아날로그 카메라와 인화된 사진에 주목하여 기술 이미지가 주도하는 시대에 인간의 주체성을 회복하기 위한 사진 철학을 전개하였다.

2 그는 사람들이 사진을 실제 세계를 있는 그대로 반영한 이미지라고 여기는 태도를 비판했다. 이는 사람들이 기술 이미지를 전통적 이미지와 유사한 방식으로 수용했기 때문이라고 보고, 이를 바로잡기 위해서 기술 이미지와 전통적 이미지의 근본적인 차이를 분명히 드러내고자 하였다. 그에 따르면, 전통적 이미지는 세계를 나타내기 위해, 이미지의 생산자가 실재하는 대상을 보고 떠올린 심상을 벽이나 종기와 같은 물리적 표면에 코드화

한 것이다. 예를 들어, 불과 들소가 그려진 동굴 벽화에서 불과 들소의 형상은 각각 불과 들소를 지시한다고 볼 수 있다. 이와 같이 전통적 이미지를 이루는 요소들은 실제 세계의 시공간에 존재하는 사물이나 사건을 지시하기 때문에, 이미지의 수용자는 이를 대부분 직관으로 파악할 수 있다.

3 이에 반해 기술 이미지인 사진은 시각적 환상을 창조하기 위해, 필름 위의 입자들이 피사체에서 반사된 빛과 화학적으로 반응하여 만들어진 ‘점’들이 인화지에 투사되는 방식으로 코드화한 것이다. 결국 사진은 아무 의미를 갖지 않은 점들로 이루어져 있으며, 이 점들은 세계를 지시하고 있지도 않다. 더 나아가 플루서는 피사체로부터 반사되는 빛 없이 점들의 조합만으로 만들 수 있는 컴퓨터 합성 사진을 제시하며, 기술 이미지가 실제 세계와 일치하는지의 여부는 중요하지 않다고 여겼다.

4 그는 카메라가 사진을 자동으로 생성한다고 해서 그 과정을 객관적이라고 간주해서는 안 된다고 보았다. 왜냐하면 카메라 내부에서의 코드화는 결국 장치 설계자가 사전에 계획한 과정이기 때문이다. 또한 플루서는 카메라가 내부의 작동 원리를 알 수 없는 불투명성을 지닌다고 지적했다. 이 때문에 촬영자는 장치 내부에서 사진이 어떻게 생산되는지도 모른 채, 장치가 제공하는 범주 안에서 셔터 속도나 조리개 값 등만 선택하게 된다. 결국 플루서는 인간이 장치를 단순히 작동하는 ‘수행인’으로 전락하여, 주체성을 상실할 가능성이 크다고 보았다.

5 따라서 그는 기술 이미지와 장치를 비판적으로 고찰하는 사유가 필요함을 강조하였다. 그가 사진 철학에서 추구하는 바는 장치의 지배에 종속되지 않는 자유의 가능성을 모색하는 것이다. 그는 촬영자가 장치의 구속에서 벗어나 자신의 주체성을 드러내는 사진을 생산하고, 수용자는 사진의 의미를 해석하려는 능동적 태도를 지녀야 한다고 강조했다. 그의 사진 철학은 장치의 자동화가 빨라지는 시대에 인간의 상상력과 지혜가 설 자리, 즉 인간 자유의 공간을 마련하려고 하였다는 점에서 의의를 지닌다.

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

⑧ 심화 — 세트 A (이어서)

사례 1

정답 ⑤

윗글을 바탕으로 <사례>를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?

취지 같은 들판을 그린 **그림(㉠)**과 찍은 **사진(㉡)**을 나란히 두어 전통적 이미지와 기술 이미지의 **지시·직관 대 무지시**를 가른다. 여기에 ‘자동=객관’ 함정을 하나 심었다.

정답확정 플루서는 카메라가 자동으로 만든다고 객관인 것은 아니라고 했다 — 코드화가 **설계자의 계획**이기 때문이다([4-1-4-2]). ⑤는 ㉠을 ‘주관이 개입되지 않은 객관적 이미지’로 보아 이를 정면으로 거스른다. 정답 ⑤.

X로 갈 여지 ④가 헛갈린다. ‘사진이 들판을 지시하지 않는다’는 말이 눈에 보이는 사실(들판이 찍혔다)과 어긋나 보여 X로 의심하기 쉽다.

그럼에도 [3-2]가 사진의 점들은 ‘세계를 지시하지 않는다’고 못 박는다 — 사진은 ‘저 들판’을 가리키는 것이 아니라 점의 배열일 뿐이다. 그래서 ④는 O다. ◆심화3-4.

심화 ①③은 전통적 이미지(㉠)의 지시·직관·심상 코드화([2-3-2-5]), ②는 기술 이미지(㉡)의 점 코드화([3-1])다. 축은 하나 — **가리키는 그림 대 가리키지 않는 점**. § 8 OX9·13. ◆심화3-4

OX 1

정답 O

[1-1-1-2] · 사실 결합 · ○

플루서는 매체를 인식 주체로서의 인간이 대상으로서의 세계를 일정한 방식으로 코드화한 것이라고 보았으며, 이때 코드화는 합의된 기호를 규칙 체계인 코드에 따라 배열하는 과정을 의미한다.

▣ **취지** 이 글의 두 열쇠말 **매체**와 **코드화**의 정의를 [1-1]·[1-2]로 확인한다.

✓ **정답확정** [1-1] 매체 = 인식 주체가 세계를 코드화한 것, [1-2] 코드화 = 기호를 코드에 따라 배열. 그대로다.

△ **X로 갈 여지** ‘매체 = 코드화한 것’이라는 정의가 추상적이라 낯설다.

▶ **그럼에도** 지문의 첫 두 문장을 그대로 옮겼다.

↑ **심화** 매체를 ‘세계 자체’로 바꾸면 OX2의 거짓이 된다. ◆기초1

OX 2

정답 X

[1-1] · A5 개념 맞바꿈 · ○

플루서에게 매체란 인간의 인식과 무관하게 세계 자체가 지닌 고유한 질서를 뜻하므로, 인간이 세계를 어떻게 코드화하든 매체의 성격은 조금도 달라지지 않는 것으로 이해된다.

▣ **취지** 매체가 ‘인간이 코드화한 것’ 인지 ‘세계 자체’ 인지를 가른다.

✓ **정답확정** [1-1]은 매체를 ‘인식 주체가 세계를 코드화한 것’이라 한다. ‘인식과 무관한 세계 자체의 질서’는 정의를 뒤바꾼 거짓이다.

△ **X로 갈 여지** ‘세계가 지닌 질서’라는 표현이 객관적이고 그럴듯하다.

▶ **그럼에도** 매체는 인간의 **코드화**를 거친 것 — 인식과 무관하지 않다.

↑ **심화** 매체 정의를 뒤집은 **A5**. ◆기초1

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기

비 공 개

이 지면은 정식판에서 열립니다

미리보기판에는 각 갈래의 첫 장만 담았습니다.
이 쪽의 내용·품질은 열려 있는 지면과 같습니다.

▲ 목차로 돌아가기