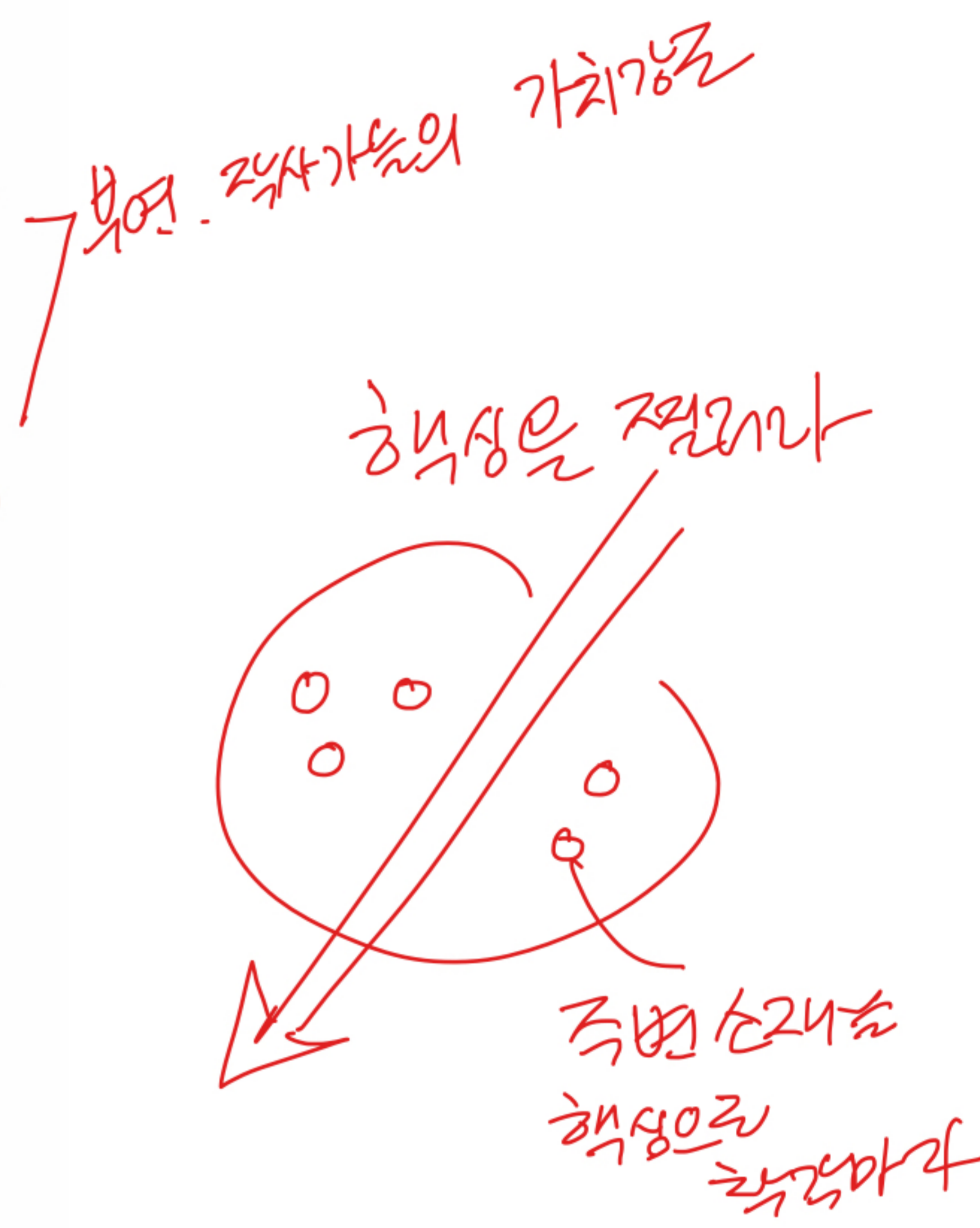


20. 다음 글에서 필자가 주장하는 바로 가장 적절한 것은?

The study of literature has repeatedly failed to recognize the influence of modern musical lyricists and their contributions to the evolution of language. Unlike Shakespeare, who has been studied and celebrated for his development of the English language, particularly in vocabulary and grammatical structure, modern songwriters have experienced restraints on the acknowledgement of their contributions and largely been ignored. Over the past century, we have witnessed an explosion of incredible literary works by these artists, who, through their music, have used linguistic manipulation and storytelling to enrich our language and literature. Producing lyrics of distinct and complex imagery, songwriters have had an incredible literary impact on our language. Their remarkable works, including influences on modern language development, must be recognized in the field of modern literature.

→ lyricist (작사가)
B
문학연구



* lyricist: 작사가 ** restraint: 제약

- ① 독특하고 복합적인 이미지 표현 기법을 작사 과정에 적용해야 한다.
- ② 가사를 통해 작사가들이 언어와 문학에 기여한 바를 인정해야 한다.
- ③ 셰익스피어의 작품이 영문학 발전에 미친 영향을 분석해야 한다.
- ④ 문학 작품을 감상하기 위해 스토리텔링 기법을 이해해야 한다.
- ⑤ 문학 작품과 가사에 사용되는 언어의 차이를 연구해야 한다.

✓ 첫 문장에서 '문학' . 문장에서 드러난 느낌들은 파악한다. 그리고 이 둘의 관련성을 인지한다. 문학연구 → 작사가들의 영향 / 언어 발전에 기여.

→ 인지 실패 → 작사의 문제 인식 지점

✓ 두 번째 문장의 셰익스피어는 왜 등장시켰는가.

Unlike Shakespeare, 현대 작사가들과 modern songwriters...

→ 대조

셰익스피어는 어떻게 이해할 것인지 정반대임 <연구된. 차등성>

→ 대비

그들의 기여는 인정받지 못함
↓
작사의 문제 의식이 맞닿아 있음

Over the past... on our language

→ Songwriter 들의 기여에 대한 선택 확률

1% (Songwriter = lyricist) 의 작사와 기여는 알아받지 못한다. 행성으로 보아야 함

- ③ 셰익스피어: 작사가들이 받은 현대적 가치에 비해 낮은 수치를 행성 X
- ⑤ 극히 등장한 셰익스피어 가사라 영향력 연구
- ④ 무관 ① 무관.

21. 밑줄 친 made a lot of work less sticky가 다음 글에서 의미하는 바로 가장 적절한 것은?

Digital platforms have made a lot of work less sticky. As work becomes ever more modularised, commoditised and standardised, and as markets for digital work are created, ties between service work and particular places can be disconnected. While the business process of outsourcing that emerged in the 1990s allowed large companies to take advantage of a 'global reserve army' by moving their call centres to cheap and distant labour markets, cloudwork changes the volume and granularity at which geographically non-proximate work can take place. A small business in New York can hire a freelance transcriber in Nairobi one day and New Delhi the next. No offices or factories need to be built, no local regulations are observed, and — in most cases — no local taxes are paid. The switch in the production network of work happens by simply sending some emails or clicking some buttons on a digital work platform. And, in this way, the employer leaves behind no material traces in the places where it was once an employer.

* commoditise: 상품화하다 ** granularity: 과립상(顆粒狀)

- ① settled the locational dilemma of the global markets
- ② elevated the spatial flexibility in conducting business
- ③ weakened the geographical expansion of local business — 반대/무관
- ④ relieved the strict legal processes of regional outsourcing — 무관
- ⑤ allowed business to be less complicated in its hiring process

△ 이득보다 디지털 work로 이어지는 시대에 많은 유연성이 필요하다.

<선지는 맞다. 아냐가 아냐는 무매의 논증 안에서만 봐야>

→ 디지털 플랫폼이 일(work)에 미친 영향은 분명적인 것임.
여기에 sticky 라는 은유적인 표현의 사용

① modularized

→ 의미는 테일러 이론에서 나온
다양한 작은 강직한 관계가
있고 모듈(가짜하단 부품)화되고
상호화되고 표준화되고
디지털을 위한 시장이 만들어
짐에 따라 (ex. 음군)

② 정답으로 가는 재질은
work → less sticky

⇒ ties... → can be disconnected

대기업의 outsourcing 사례 (가)

cloud work가 지역적 이주자의
거점을 죽여버림

대기업이 무비 정성은 뒤에 있음.

<대기업이 한정되지 않는
이주자>

less sticky

↓
disconnected

↓

geographically non-proximate work

small business의 사례

(가치창의 생계유지 등 있음)

이 때문에 상당히 은유적, 함축적

표현의 사용 있는데, 항상

주는 근거는 관계 없음.

22. 다음 글의 요지로 가장 적절한 것은?

A sport ecosystem exists based on the type and rate of coopetition existing. Coopetition is defined as "the simultaneous pursuit of cooperation and competition among firms to leverage strategically important resources for superior value creation purposes". It is a useful way to understand the dynamic nature of sport businesses which need to collaborate for resource efficiency purposes but potentially compete with each other. This special relationship should be managed properly due to trust and confidence issues being paramount. It can be challenging to be collaborative and competitive in sport as they involve different forms of behaviour. This means a careful balancing act may be required in terms of the amount of emphasis placed on each activity. Often sport managers will try to be more competitive due to performance reasons and less collaborative. By necessity they may need to share information but do so in a cautious manner. This means it might be better to have plans in place about how to pursue both simultaneously. This will ensure one is not neglected at the expense of the other.

why?

* simultaneous: 동시의 ** paramount: 최고의

- ① 스포츠 산업에서는 협력과 경쟁 사이의 균형 잡힌 접근이 요구된다.
- ② 협력에 기반한 경쟁을 위해서 스포츠 정신 함양 교육이 필수적이다. <미관>
- ③ 스포츠에서는 성과를 중요시하기 때문에 협력을 과소평가하기 쉽다.
- ④ 스포츠 산업에서는 효율적 자원 활용을 위한 전략이 필요하다.
- ⑤ 스포츠 산업에서의 성취는 경쟁을 필연적으로 수반한다.

→ 우수가능. 핵심 x

내부의
인식이자
핵심
과제
핵심
x
핵심
o

- sport ecosystem과 coopetition 은 역사적 상충관
- coopetition 이 대한 정의 소개.
이렇게 개념정의를 해주는 목적이
수능/모고 큰이세 자극 등장한다.
독자들이 어떻게 이해해야 하는지
안내해줌

우월한 가치창조목적은 조류목적은
중요한 자원들을 활용하기위해
기업들(firms)간 협력과 경쟁은
동시에 추구

→ 양립하기 어려우면은
부족의 필요성

스포츠비즈니스는 어떻게 이해할지
정본 제공 (협력과 경쟁이 필요한
상충관계로 존재)

→ coopetition의 개념이
스포츠비즈니스의 본질이해에
도움

→ 스포츠비즈니스의 경쟁이 처음은
드러남 (This special
relationship...)
↓
내부의 자선감 이슈

→ 다른 형태의 행동은 포함하므로
협력적이며 경쟁적이지 않은
단점 없음

→ 이 행동간의 주의관은 균형
맞추기가 필요함

→ 예시) 스포츠비즈니스
다양한 경쟁이긴 하지만 협력적임

① 조류목적 맞추기 위한
행동 제시

23. 다음 글의 주제로 가장 적절한 것은?

Emphasizing speed over frequency can make sense in contexts where everyone is expected to plan around the timetable, including peak-only commute services and very long trips with low demand. In all other contexts, though, it seems to be a common motorist's error. Roads are there all the time, so their speed is the most important fact that distinguishes them. But transit is only there if it's coming soon. If you have a car, you can use a road whenever you want and experience its speed. But transit has to exist when you need it (span), and it needs to be coming soon (frequency). Otherwise, waiting time will wipe out any time savings from a faster service. Unless you're comfortable planning your life around a particular scheduled trip, speed is worthless without frequency, so a transit map that screams about speed and whispers about frequency may simply be planting confusion.

→ 문의
* commute: 통근

- ① consequences of adjusting frequency of transit
- ② significance of designing an accurate transit map
- ③ importance of valuing frequency in public transportation
- ④ impact of creating high-speed public transportation systems
- ⑤ methods to improve speed and frequency of commute services

① transit의 빈도% 조정할 것임.
→ speed와 frequency의 대조를 놓치고 있다.

② 정확한 transit map을 디자인하는 것의 중요성
→ map that ...은 운전자에 대한 혼란
빈도는 무시하고 속도만 강조한 정보 주는 것에 대한 비판임

③ 대중교통에서 빈도에 가치를 두는 것의 중요성

④ 고속 대중교통 시스템의 만든 것의 영향
→ high speed에 비중
→ 혼란 유도

⑤ 교통서비스의 속도와 빈도% 개선하기 위한 방법

빈도 (frequency) 보다 속도 (speed) % 강조하는 것은 잘못임

① 라는 맥락이 아니라
→ 빈도가 빠른 서비스/서비스의
형용사임을 주의해야함

→ % 대조되는 맥락이 등장하는 것으로
예상할 수 있음

다른 맥락에서는 아무 - 빈도보다
속도를 강조하는 것 - 은
motorist들의 혼란
심. 크다.

→ 대조를 했어. why?
How가 4인걸지?

roads와 cars는 언제나 사용가능한
것이므로

transit은 그게 안 있어야
될 수 있음. 자주 안오면
(버스/지하철) 기다려야
시간 절약은 주위버닝(낭비)
→ 버스나 지하철
안오면 기다려야 하는 것

→ 당신이 시간계획에 능숙한
사람이 아니라면
transit이 (버스나
지하철 자체의) 스피드만
강조하고 빈도에
대해 아무런 의미가
없는 혼란만 심음
⇒ 빈도에 대한
강조

24. 다음 글의 제목으로 가장 적절한 것은? [3점]

The economic benefit of culturtainment makes it attractive to politicians and policy makers alike. A potential increase in inbound visitor numbers coupled with their demand for related goods and services (travel, accommodation, retail) is an incentive for those within governments and authorities to work with cultural groups in order to develop celebrations and commemorations into larger and more high-profile events. However, such commercialization risks culturtainment becoming homogeneous and losing its original 'message' that could lead to a dilution of audiences. This could also lead to smaller non-commercial independent events being set up that would only serve to divide audiences further. This is something that planners and stakeholders will need to balance against potential financial gain. Changing political, social and religious landscapes will lead to the emergence of new cultures, and with them new culturtainment experiences. Overall this is a healthy growth sector of the entertainment industry, but one that by its very nature is delicate in the face of exploitation.

culturtainment의 경제적 이득에 주목함
 → 이해관계자도 정치인/정책입안자들은 지목함

→ 이해관계자들이 인사이트 (유럽방문객의 증가와 유관산업 수요증가)가 celebrations와 commemorations를 더 큰 (larger and more high-profile) 이벤트로 변형시키게 함

→ 여기서 주목, however가 등장하면 여기에 쓴이러 관성이 생긴 것임

such commercialization의 risk
 → homogeneous
 → dilution of audiences
 → inbound visitor 감소
 → economic benefit 감소

→ 쓴이러 핵심 (상업적) 더 많은 비수 있음 비수 있음 것. 높은 것이라 관객 감소 방지 가능 지점이 중요 맞추기.

→ culturtainment의 장점과 우려를 인접하여 논점을 맞춤

* homogeneous: 동종의 ** dilution: 희석 *** exploitation: 착취

- ① The Commercialization of Culture and Its Unexpected Benefits
- ② Cash or Soul? When Culture Couples with Entertainment
- ③ Culturtainment: An Ambition of Entertainment to Be a Culture
- ④ New Cultures! The Poisonous Fruit of Culturtainment
- ⑤ Why Balanced Investments Matter in the Entertainment Industry

- ① 문화의 상업화와 이의 예상치 못한 이득들.
- ② 이익 추구 (상업화)의 영혼 (originality) 이냐? 문화가 엔터테인먼트 산업과 결합될 때
- ③ 전체 엔터테인먼트. 문화가 더 근자 하는 엔터테인먼트 산업의 야심
- ④ 새 문화들. 전체 엔터테인먼트의 특이성 과잉들
- ⑤ 엔터테인먼트 산업에서 균형 잡힌 투자가 왜 중요한가?

31. The early grain trade firms were active in both surplus-producing and food deficit regions, and these firms made it their business to know the state of supply and demand in both. Because this information was the key to their ^{식량잉여지역과 부족 지역의 수요, 공급 상황에 대한 정보}, these firms worked in relative secrecy, frequently built on family ties, trust, and loyalty. In addition, these firms were able to benefit from the rise of commodity exchanges and commodities futures markets that emerged in the mid-1800s. Agricultural markets are naturally unstable, due to changes in harvest size that result from variable weather patterns and other factors. Locking-in prices by buying and selling grain for future delivery helped these firms to minimize such risks. It made sense for the grain trading companies to manage their risks within a single firm that was operating in more than one country, rather than operating as independent national companies trading with each other. Their access to information in multiple markets enabled them to easily cover the risks associated with agricultural commodity trade.

* deficit: 부족

- ① profitability 이익
- ③ innovation 혁신
- ⑤ morality 도덕성

- ② unification 통합
- ④ reputation 명성

grain trade 회사와 잉여생산 (surplus-producing) 지역과 식량부족 지역 (food deficit regions) 간의 관계를 알아야 함

이 곡물 회사들은 이 두 지역의 공급과 수요를 아는 것을 그들의 사업으로 함 <가목적어, 진목적어 구조 이해 필요>

경험가 ()의 핵심이라 비인유지가 중요.

이 곡물 기업들이 상품교환 시장과 상품 신탁거래 시장에서 1800년대 중반에 이익을 얻음

곡물 기업들이 이익을 얻는 의무적인 배경

곡물 기업들이 다국적 기업이 되는 장점 (리스크관리) 여러 국가에서 운영하는 single firm 이 되는 것이 좋음

32. The basic guidelines for good style are not mysterious; in fact, you use them every day in conversation. In conversation and in writing, we all rely heavily on cooperation to make sense of exchanges, and a polished practical style makes cooperation easier. Writers develop such a style by acknowledging that readers expect the same things that listeners expect in conversation: clarity, relevance, and proportion. If you listen to someone who is not clear, who cannot stay on the topic, or who offers too much or too little information, you will quickly lose interest in the conversation. Writers, too, need to be clear, stay on the topic, and give information appropriately. In fact, this attention to audience and appropriateness may be even more important in writing than in conversation because writing does not permit the nonverbal communication and immediate feedback that are part of conversation. As writers, we have to _____; in effect, we have to imagine both halves of a virtual conversation. [3점]

- ① recognize the limitations of writing and conversation
- ② envision the reader's preference for stylistic writing
- ③ picture the reader's desire for more knowledge
- ④ develop collaborative writing with readers
- ⑤ anticipate the absent reader's response

→ 신자의 듣고 싶은 것은 판단하지 말고
 문맥의 정황상황이 유일한
 판단기준이다.

→ 소재 인식
 not mysterious → use them everyday.
 in conversation

좋은 스타일에 대한 가늠자원은
 너가 매일 대화에서 쓰고 있다.

→ 특개의 소재 등장 ∴ 대근 가능성
 guide line for good style
 conversation writing

→ 유사한 소동(exchanges)은 양하기
 위해 협력에 의존하는데.
 polished practical style이 이
 협력을 쉽게 함
 대화와 글쓰기 모두에 해당

이 부분의 글쓰기에 대해 이야기
 해보자면
 글쓰기와 듣기를 대근하는 것이
 아니라
 글쓰기를 식별하기 위해
 듣기를 필요로 하는 것임
 글쓰기의 clarity, relevance,
 proportion의 필요성

→ 글쓰기에서
 "attention to audience"
 가 대화에서 보다 더
 중요한 이유를
 글쓰기의 특성 (does not
 permit the nonverbal
 communication ...) 은
 듣기 때문

이 부분의
 앞 부분의
 확장인지.
 새로운 이야기인지
 반복



in effect, we
 have to imagine
 both halves of
 a virtual conversation 이진

가상 대화를 상상하여
 글을 쓰는 사람으로서 부재한(absent)
 한 독자의 반응을 예측해야 한다.
 대화는 당사자가 앞에 있지만
 글쓰기는 그 글을 읽은 사람들의
 반응을 고려해볼 것!

33. Giving ^B clients sufficient opportunity to react to your designs while in progress is a key to professional success. Similarly, involving prospective building users as well as clients is even more valuable in the long run. Say your client is a large corporation, such as a health care provider. While the hospital administration may serve as your client, no doubt the perspectives of administration personnel will differ significantly from those of doctors, interns, residents, nurses, and other medical staff who use the building regularly. In addition, the experiences of patients and visitors who use the building irregularly, often as a result of life-threatening emergencies, are altogether different as well. Understanding how each type of user experiences the current medical environment as well as how each reacts to your prospective designs inevitably produces a better building. People are likely to be more satisfied with a new building or addition if they _____.

For a large institution, this can translate into increased productivity on the job, reduced absenteeism, less turnover, and lower costs.

- ① have been engaged in multiple design training sessions X
- ② are given the opportunity to draft a new design X
- ③ have established trust with the building designers X
- ④ have been consulted in the design process
- ⑤ share their perspectives on the building with each other X

② draft a new design은 반응하는 것과 같다.

→ 도시에 대한 이해 (작성) 진행과정 중에 고객에게 당신의 디자인에 반응할 기회를 주는 것
→ professional success의 핵심

→ 유사하게 <다른 사례를 접근할 것임>
A as well as B
→ B뿐만 아니라 A도 X: A강제
고객
혹은 강제적인 반대사용자를 참여시키는 게 강하게 요구를 가지 있다.

고객이 health care provider인 사례를 가장해
client이 해당하는 administration
① personnel이든
② 의료행위 제공자 (doctors, interns...) 및
③ 환자, 방문자들의 관점이 다 달라.

→ 이 세 그룹의 사용행위를 이해하기
이들이 당신의 디자인에 어떻게 반응했는지 아는 것이 더 나은 건물
을 만들

→ people이란 단어 사용이 빈번한 것
앞 예시는 플랫폼 건물은 일반화하는 것!
디자인 과정이 의견교환을 받으면
<어떤 제공>

34. Kant was a strong defender of the rule of law as the ultimate guarantee, not only of security and peace, but also of freedom. He believed that human societies were moving towards more rational forms regulated by effective and binding legal frameworks because only such frameworks enabled people to live in harmony, to prosper and to co-operate. However, his belief in inevitable progress was not based on an optimistic or high-minded view of human nature. On the contrary, it comes close to Hobbes's outlook: man's violent and conflict-prone nature makes it necessary to establish and maintain an effective legal framework in order to secure peace. We cannot count on people's benevolence or goodwill, but even 'a nation of devils' can live in harmony in a legal system that binds every citizen equally. Ideally, the law is the embodiment of those political principles that all rational beings would freely choose. If such laws forbid them to do something that they would not rationally choose to do anyway, then the law cannot be _____ . [3점]

* benevolence: 자비심

- ① regarded as reasonably confining human liberty
- ② viewed as a strong defender of the justice system
- ③ ✓ understood as a restraint on their freedom. = rational being
- ④ enforced effectively to suppress their evil nature. x ≠ rational being
- ⑤ accepted within the assumption of ideal legal frameworks

Kant의 rule of law의 강력한 defender
 인간, 도덕적, 자유의 궁극적인 보장

이러한 것 that 것의 내용이 즉각해야 함

human societies는 왜 등장했을까?

↓ 호라적인 구체적인 법의 특 필요

rational forms은 나아가

↓ 그러나

관용가 인간의 본성을 통제할 것은 아님

↓ 호라적인 법은 변명하고 정당하게 해줌

↓ 인권의 관용은 흡수하기가 아님

↓ 인간의 폭력적인

정당에 정당한 본성이

호라적인 법적인 특은

필요로 함.

사양의 선이나 자비심으로 만들 수 없지만 이러한 악인들의 국가도 모든 시민들을 평등하게 제약하는 법시스템 안에서 존재할 수 있음

→ 여기서 all rational being.

= them = they.

이상적인 존재가짐

→ 여기서도 아님 것이.

못하게 제한한다 한은 자유에 대한 제약으로 이해함

want

We usually think of a clock as a physical thing, like an alarm clock or a wristwatch. But a clock is really a process embodied in a machine, and the nature of that process is repetitive. (C)

시계를 physical thing (물리적인 것. 형태가 있는 것) 이므로 생각할 수 있지만 시계란 프로그래밍 그걸 반복이야.
 → 우리가 시계를 어떻게 이해해야 하는지 definition 제공

(A) Indeed, it is almost impossible to think of a clock that does not depend on a repetitive cycle of events. The only example that comes to mind readily is a candle marked in hours. ~~But~~ here too there is iteration — the repeated burning of molecules of wax — so this too is an iterative process, although at first masked.

(B) The use of radiocarbon dating is another, much longer scale clock that also appears to be like this. It seems to yield a smooth time scale but in fact does not: the decay of atoms of carbon-14 is repetitive, although on a large scale it gives the appearance of being continuous.

(C) A clock can be almost any process that repeats itself over and over again for an indefinite period. Water clocks drip at a steady pace; quartz crystals vibrate regularly.

→ 앞에 동일한 성격의 내용이 있다. another 이후의 내용은 분자. 또한 이것처럼 보이는. 여기서 this는 another 사례와 동일한 성격의 앞 사례
 seem... but. 강조
 ↓ repetitive!!
 (continuous 해 보지만)

* molecule: 분자 ** quartz: 석영(石英)

- ① (A) - (C) - (B)
- ② (B) - (A) - (C)
- ③ (B) - (C) - (A)
- ④ (C) - (A) - (B)
- ⑤ (C) - (B) - (A)

(A)는 앞의 (C) 이 이어져 보이나 (B)나 (C)가 선행할 가능성을 무시해버린 안됨

(C)가 앞내용의 재진술에 가까움

(A)에서는 뒷부분이 반복적인 사이클에 의존하지 않는 시계처럼 보이는 예시를 드나. 결국 여기에도 반복 (here too there is iteration...) 이 있긴

B는 A와 같은 another 사례
 C-A-B

Philosophy allows us to ask much broader questions than many other scientific disciplines. It is capable of looking at the bigger picture and providing important insights into the relationships between different areas of knowledge.

① philosophy와 other scientific disciplines 대조 파악하기

② philosophy의 속성 이해하기
→ 더 넓은 질문을 가능하게 함

(A) This means that while philosophy can provide valuable insights into theoretical concepts and broader ethical questions, it needs to be supplemented by empirical findings and experiments to reach a more comprehensive understanding.

→ 철학이 더 큰 그림을 보게 해주고 다른 지식 영역 간 관계에 대한 인사이트 제공

(B) Philosophers tend to ask questions rather than provide definitive answers, and their contributions often consist of challenging established assumptions and proposing new research approaches. However, for a more comprehensive understanding of the nature of consciousness, close collaboration between philosophy and neuroscience is required.

(A) <가>까지의 아무런 단락을 할 수 없다. that 이하에 while에서 대조 (<의반면>) 예상가능하니 무엇이 대조인지 본다.

철학이 이론적인 관점에 대한 인사이트를 제공해 주지만 과학적 접근이

경험적인 부분이다 싶으므로 보충되어야 한다.

→ 보다 포괄적인 이해를 위해

(A)의 대조어는 It needs to be supplemented...에 강조가 있으므로 (A)의 긍정적 어조와 어긋나지 않는다.

∴ (A) - (A) : X

X - B or X - C

★ However와 unlike는 강렬한 힌트가 된다. 대조. 비교

(B) However, for more comprehensive understanding... required



(C) 앞에 구체적인 방향성 <시점으로 본다>

⇒ to reach a more comprehensive understanding

(A) 대조. 비교. 철학의 특성을 보완할 방향

close-collaboration → supplement

<철학 - 지식, neuroscience - 과학>

(C) Philosophy is particularly important for the interdisciplinary efforts of cognitive science, where it helps to bridge gaps between different disciplines and pioneer new ways for research. Unlike scientific methods, philosophizing is a non-empirical approach that attempts to validate concepts through logical thinking and argumentation. [3점]

* empirical: 경험의

① (A) - (C) - (B)

② (B) - (A) - (C)

③ (B) - (C) - (A)

④ (C) - (A) - (B)

⑤ (C) - (B) - (A)

Sometimes these internal narratives we form not only shape our beliefs and opinions but also become deeply rooted in our identity.

→ 정관

While stories clearly dominate statistics from both memorability and persuasiveness perspectives, it's rarely a battle between facts and anecdotes — or even facts and other facts. The real clash is actually between stories: the predominant incumbent and a new challenger. (①) As storytelling creatures, we routinely form narratives to help us understand the world around us. (②) When we experience different events or encounter various facts, our minds seek to make sense of them by forming stories around them. (③) For example, if you have had some bad experiences with graduates from a particular university, you may create a negative narrative in your mind about people who went to that school. (④) Suddenly, you judge everyone from the university by what you've experienced on just a few unfortunate occasions. (⑤) For example, the narratives you have formed around gun control or climate change are most likely related with your political ideology — who you are as an individual.

* anecdote: 일화 ** incumbent: 점유자

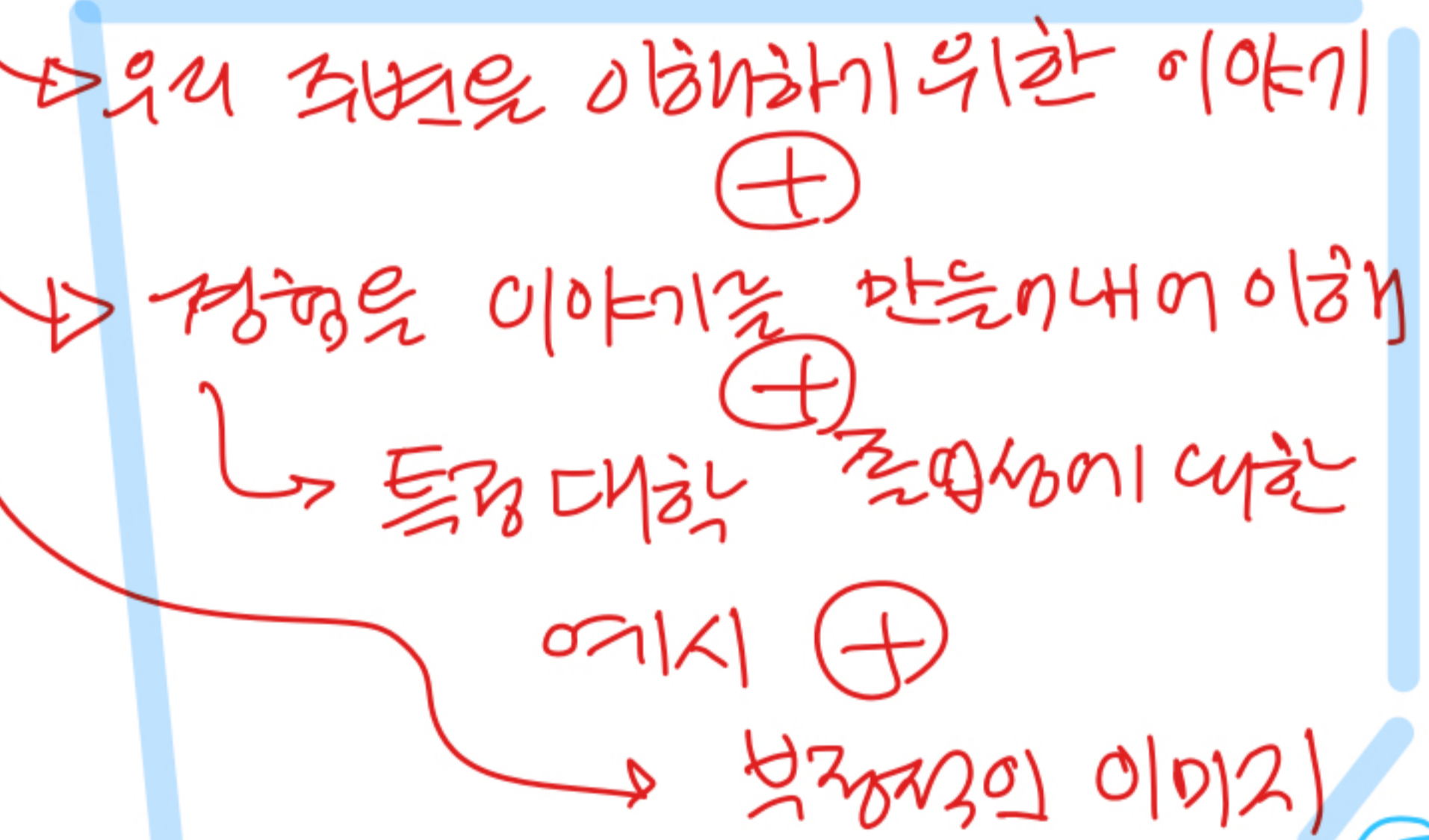
→ 이야기들이 기괴성 측면에서는 심리적인 관점에서는 통계적 압도하지만

→ 팩트와 일화 사이의 싸움도 아닌 상위의 팩트와 하위의 싸움도 아냐.

→ 그럼 뭐가 만인가?

→ 그런 이야기 간(팩트) 이야.

⇒ Not A. but B의 논리구조
∴ 설명해야 함



↓
결론

Not only shape our beliefs and opinions

become deeply rooted in our identity

⇒ related with your political ideology — who you are as an individual

The difference is that the action in the game world can only be explored through the virtual bodily space of the avatar.

A video game has its own model of reality, internal to itself and separate from the player's external reality, the player's bodily space and the avatar's bodily space. (①) The avatar's bodily space, the potential actions of the avatar in the game world, is the only way in which the reality of the external reality of the game world can be perceived. (②) As in the real world, perception requires action. (③) Players extend their perceptual field into the game, encompassing the available actions of the avatar. (④) The feedback loop of perception and action that enables you to navigate the world around you is now one step removed: instead of perceiving primarily through interaction of your own body with the external world, you're perceiving the game world through interaction of the avatar. (⑤) The entire perceptual system has been extended into the game world. [3점]

* encompass: 둘러싸다

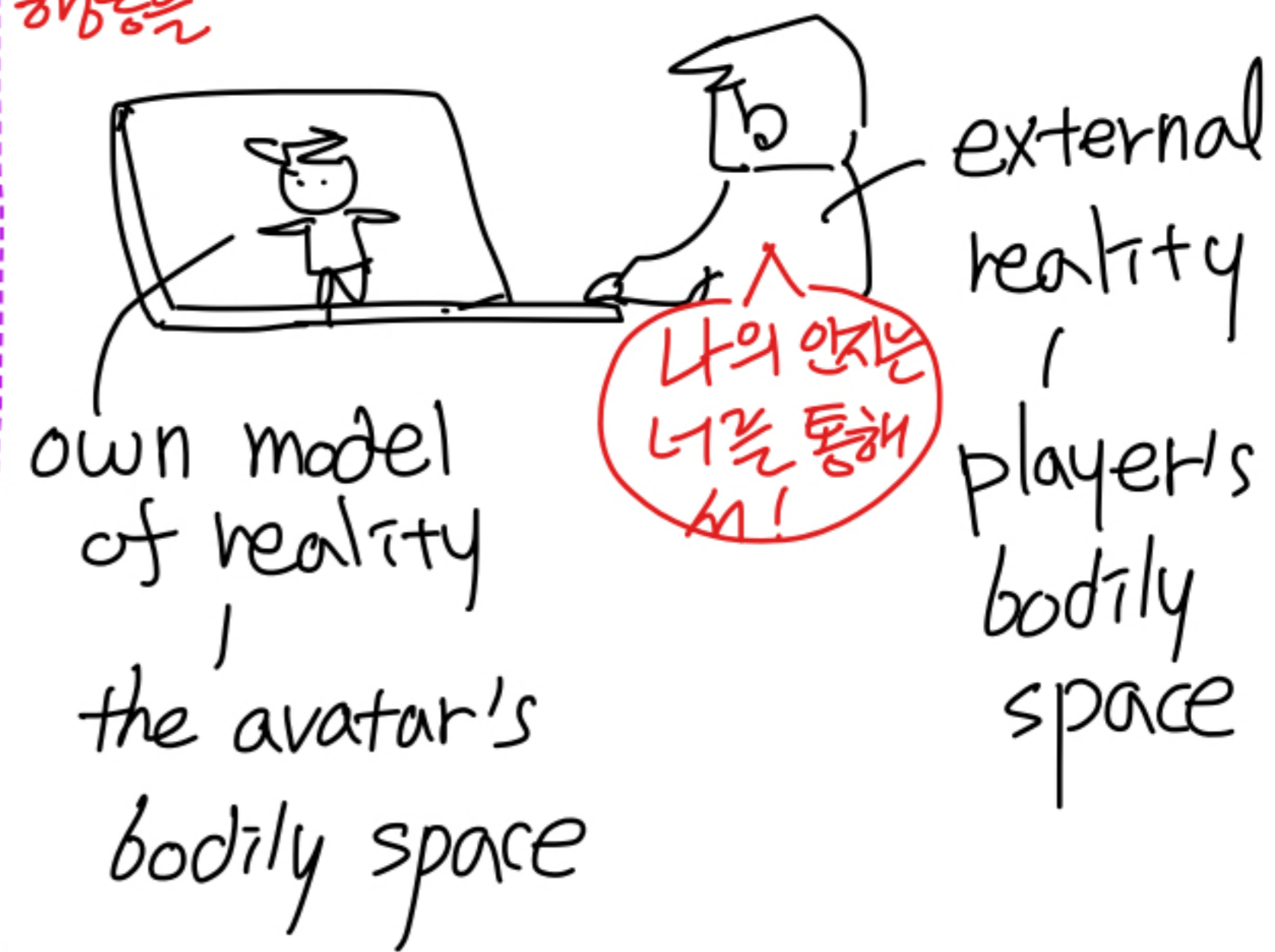
플레이어의 인식은 가상의 아바타에게 특약됨

you're perceiving the game world through interaction of the avatar.

차이점은...

- ① 비교대상이 있음을 전제조건한다.
- ② 앞에는 공통점이 있음.
- ③ 게임의 액션은 아바타의 가상신체공간을 통해서만 경험(탐험) 될 수 있다.

해당하는



생각(인식)은 꼭 바깥

As in the real world, perception requires action

<공통점>