9-14 · 9-4 미디어와 디지털 생활
09 기술과 미디어 · 교재 p.229

2026년 10월 고2 학평 22번

2026년 10월 시행 · 전국연합학력평가

Social and environmental responsibility has become an increasingly important ethical consideration for content creators. (①) As global awareness of social, environmental, and sustainability issues grows, many content creators are being called upon to consider the broader impact of their work. (②) This includes addressing topics such as climate change, social justice, and ethical consumerism in their content. (③) For example, promoting environmentally sustainable products or supporting causes related to equality and justice can help raise awareness and drive meaningful social impact. (④) Ethical content creators not only focus on promoting their products or services but also consider the values and causes they support, ensuring that their content aligns with their social and environmental principles. (⑤)

1. 문장 삽입 글의 흐름으로 보아, 다음 문장이 들어가기에 가장 적절한 곳은?

Content creators have a platform that can influence their audience's attitudes and behaviors, and they have a responsibility to use that platform for positive change.

① ② ③ ④ ⑤

2. 제목 윗글의 제목으로 가장 적절한 것은?

① Content Creators Should Avoid Social Issues
② Creators with a Cause: Social and Environmental Responsibility
③ Why Products Matter More Than Values
④ Sustainability Is Bad for Business
⑤ Audiences Ignore Creators

2026년 10월 고2 학평 32번

2026년 10월 시행 · 전국연합학력평가

If we understand mass culture as a ① strengthening factor of the cultural ties that unite people to their traditions, mass culture weakens the intermediary institutions in society (e.g. the family or the school), ② diminishing their role and overlapping these institutions. For example, courts are traditional social institutions and important for the normal and ③ harmonious functioning of collective life. However, when people turn to social networks to put pressure on judicial decisions in certain mediated and politicized processes, this practice is popularized and becomes a habitual form of culture, which is ④ harmful. Justice must not be done in the public square, which today is converted into a virtual dimension, the social networks. In a democratic state of law, the appropriate place to judge and make justice is the court and in a way that is ⑤ immune to popular pressure.

1. 어휘 윗글의 밑줄 친 부분 중, 문맥상 낱말의 쓰임이 적절하지 않은 것은?

① ② ③ ④ ⑤

2. 요지 윗글의 요지로 가장 적절한 것은?

① 소셜 네트워크가 재판의 적절한 장소이다.
② 대중문화는 전통적 제도를 강화한다.
③ 법원은 여론에 따라 판결해야 한다.
④ 가족과 학교의 역할은 커지고 있다.
⑤ 재판은 여론의 압력에서 벗어나 법정에서 이루어져야 하며, 소셜 미디어의 압력은 해롭다.

2026년 9월 고2 학평 22번

2026년 9월 시행 · 전국연합학력평가

When we are ‘always on’ we are constantly ① ingesting content—reading alerts and texts, liking, checking emails, downloading, uploading, upgrading, updating, deleting, submitting responses, and posting. If we do it while we are eating, our multi-tasking is ② overloading us. As our will attempts to digest the virtual content its forces are ③ diverting from the physical content, our food. It’s easy to eat a sandwich in a minute while ④ talking on the phone. Some people are skilled at doing both at the same time. Others write a half-hearted, shorthand text while they hurriedly eat their sandwich at the same time. The result can be a ⑤ misunderstood text with the need for further clarifying texts and the beginnings of nervous indigestion. Eat your sandwich. Taste it. Let it go down. Then text.

1. 어법 윗글의 밑줄 친 부분 중, 어법상 틀린 것은?

① ② ③ ④ ⑤

2. 제목 윗글의 제목으로 가장 적절한 것은?

① Multitasking Improves Digestion
② Texting While Eating Saves Time
③ Eat First, Then Text
④ Always-On Life Is Healthy
⑤ Short Texts Are Never Misunderstood

2026년 6월 고2 학평 38번

2026년 6월 시행 · 전국연합학력평가

Video gaming is one of the most studied technologies with regard to empathy. Because there have been longstanding concerns about the impact of violent video games on youth, much research has been conducted over the last couple of decades on the topic. While measuring and documenting the impact of video game violence, scientists have formulated credible explanations of how video gaming could affect empathy. Part of a normal, healthy reaction to witnessing violent events is to feel negative emotions, and to experience physiological arousal that is connected to fear or disgust. With repeated exposure to violent events—such as what might happen when a person plays violent video games—this normal reaction might become blunted, a phenomenon known as _____. The next step in this problematic process would be having diminished emotional responses to violence, which could also interfere with the ability to recognize and/or to sympathize with others, leading to reduced empathy. A significant body of work shows an association between extensive violent video gaming and reduced empathy in people.

1. 빈칸 추론 윗글의 빈칸에 들어갈 말로 가장 적절한 것은?

① motivation
② desensitization
③ imitation
④ concentration
⑤ relaxation

2. 요지 윗글의 요지로 가장 적절한 것은?

① 비디오 게임은 공감 능력을 높인다.
② 폭력적 장면을 보고 아무 감정도 없는 것이 정상이다.
③ 비디오 게임에 대한 연구는 거의 없다.
④ 폭력적 비디오 게임에 반복적으로 노출되면 둔감화로 공감 능력이 줄어들 수 있다.
⑤ 둔감화는 공감을 강화한다.

2024년 6월 고2 학평 38번

2024년 6월 시행 · 전국연합학력평가

The Net differs from most of the mass media it ① replaces in an obvious and very important way: it's ② one-way. We can send messages through the network as well as receive them, which has made the system all the more ③ useful. The ability to exchange information online, to upload as well as download, has turned the Net into a thoroughfare for business and commerce. With a few clicks, people can search virtual catalogues, place orders, track shipments, and update information in corporate databases. But the Net doesn't just connect us with businesses; it ④ connects us with one another. It's a ⑤ personal broadcasting medium as well as a commercial one. Millions of people use it to distribute their own digital creations, in the form of blogs, videos, photos, songs, and podcasts, as well as to critique, edit, or otherwise modify the creations of others.

1. 어휘 윗글의 밑줄 친 부분 중, 문맥상 낱말의 쓰임이 적절하지 않은 것은?

① ② ③ ④ ⑤

2. 주제 윗글의 주제로 가장 적절한 것은?

① why the Net replaced all mass media completely
② how to track online shipments
③ the decline of personal blogs
④ why the Net only serves businesses
⑤ the bidirectional nature of the Net and its uses

2024년 3월 고2 학평 24번

2024년 3월 시행 · 전국연합학력평가

The most prevalent problem kids report is that they feel like they need to be accessible at all times. ① Many smartphones now come with longer-lasting batteries. ② Because technology allows for it, they feel an obligation. ③ It's easy for most of us to relate—you probably feel the same pressure in your own life! ④ It is really challenging to deal with the fact that we're human and can't always respond instantly. ⑤ For a teen or tween who's still learning the ins and outs of social interactions, it's even worse. Here's how this behavior plays out sometimes: Your child texts one of his friends, and the friend doesn't text back right away. Now it's easy for your child to think, "This person doesn't want to be my friend anymore!" So he texts again, and again, and again— "blowing up their phone." This can be stress-inducing and even read as aggressive. But you can see how easily this could happen.

1. **무관한 문장** 윗글에서 전체 흐름과 관계 없는 문장은?

① ② ③ ④ ⑤

2. **요지** 윗글의 요지로 가장 적절한 것은?

① 아이들은 즉시 답장하지 않아도 불안해하지 않는다.
② 아이들은 항상 연락이 닿아야 한다는 압박을 느끼며, 이는 스트레스와 오해를 낳을 수 있다.
③ 문자를 여러 번 보내는 것은 친근함의 표시이다.
④ 어른은 연락에 대한 압박을 느끼지 않는다.
⑤ 기술은 아이들의 사회성을 높인다.

2024년 3월 고2 학평 40번

2024년 3월 시행 · 전국연합학력평가

The fast-growing, tremendous amount of data, ① collected and stored in large and numerous data repositories, has far ② exceeding our human ability for understanding without powerful tools. As a result, data collected in large data repositories become "data tombs"—data archives that are hardly ③ visited. Important decisions are often ④ made based not on the information–rich data stored in data repositories but rather on a decision maker's instinct, simply because the decision maker does not have the tools to extract the valuable knowledge hidden in the vast amounts of data. Efforts have been made to develop expert system and knowledge-based technologies, which typically rely on users or domain experts to manually input knowledge into knowledge bases. However, this procedure is likely to cause biases and errors and is extremely costly and time consuming. The widening gap between data and information ⑤ calls for the systematic development of tools that can turn data tombs into "golden nuggets" of knowledge.

1. 어법 윗글의 밑줄 친 부분 중, 어법상 틀린 것은?

① ② ③ ④ ⑤

2. 요약문 완성 윗글의 내용을 한 문장으로 요약하고자 한다. 빈칸 (A), (B)에 들어갈 말로 가장 적절한 것은?

Because huge amounts of data exceed human understanding, they often remain unused, so we need (A) _____ tools that turn data into valuable (B) _____.

	(A)		(B)
①	systematic	……	storage
②	manual	……	knowledge
③	costly	……	tombs
④	systematic	……	knowledge
⑤	instinctive	……	data

정답 및 해설

9-14 **1.**③ **2.**② · 9-15 **1.**① **2.**⑤ · 9-16 **1.**③ **2.**③ · 9-17 **1.**② **2.**④ · 9-18 **1.**② **2.**⑤ · 9-19 **1.**① **2.**② · 9-20 **1.**② **2.**④

9-14 · 2026년 10월 고2 학평 22번

1. ③ 기후 변화·사회 정의 등을 다루라는 문장 뒤에 그들이 영향력 있는 플랫폼을 가졌다는 근거가 오고, 이어 For example로 구체적 실천이 나온다.

2. ② 영향력을 가진 콘텐츠 제작자는 사회적·환경적 책임을 지고 그 플랫폼을 긍정적 변화에 써야 한다는 글이다.

9-15 · 2026년 10월 고2 학평 32번

1. ① 대중문화는 사람들을 전통과 잇는 문화적 유대를 '약화시키는' 요인이다. 뒤의 weakens와 이어진다. ① strengthening → weakening.

2. ⑤ 소셜 네트워크로 판결에 압력을 가하는 문화는 해로우며, 민주 국가에서 재판은 여론에 영향받지 않는 법정에서 해야 한다는 것이 요지다.

9-16 · 2026년 9월 고2 학평 22번

1. ③ 의지의 힘이 음식에서 '다른 데로 돌려지는' 것이므로 수동태 are diverted가 알맞다. ③ diverting → diverted.

2. ③ 먹으면서 디지털 콘텐츠를 소비하면 소화와 소통 모두 망치므로, 먼저 음식을 음미하고 나서 문자를 보내라는 글이다.

9-17 · 2026년 6월 고2 학평 38번

1. ② 폭력적 사건에 반복 노출되면 정상적인 부정적 감정 반응이 무뎌지는데, 이를 '둔감화'라고 한다.

2. ④ 폭력적 게임에 반복 노출되면 정상적인 반응이 무뎌지고, 결국 타인을 알아보고 공감하는 능력이 줄어들 수 있다는 것이 요지다.

9-18 · 2024년 6월 고2 학평 38번

1. ② 인터넷은 메시지를 받을 뿐 아니라 보낼 수도 있는 '양방향' 매체이다. ② one-way → bidirectional.

2. ⑤ 인터넷은 양방향 매체여서 상거래의 통로이자 사람들이 서로의 창작물을 나누고 고치는 개인 방송 매체가 되었다는 내용이다.

9-19 · 2024년 3월 고2 학평 24번

1. ① 글은 아이들이 늘 연락이 닿아야 한다는 압박을 느낀다는 내용이다. ①은 스마트폰 배터리 이야기로 흐름과 무관하다.

2. ② 기술 때문에 아이들은 늘 연락 가능해야 한다고 느끼고, 답장이 늦으면 관계를 의심해 문자를 퍼붓는 등 스트레스를 겪는다는 것이 요지다.

9-20 · 2024년 3월 고2 학평 40번

1. ② 현재완료 has exceeded이므로 과거분사 exceeded가 알맞다. ② exceeding → exceeded.

2. ④ 방대한 데이터가 '데이터 무덤'이 되지 않도록, 이를 가치 있는 '지식'으로 바꾸는 '체계적인' 도구가 필요하다.