

<EBS 인수1: 1-6>★★

상당사가 고용주(상당사 고용주)의 (상담) 기록 접근권 명시하지 않으면, 그리고 상담기록에 대한 고객과 합의 없이 일하면
→ 상당사가 윤리적인 영향/법률적인 영향을 미치는 두 원칙 사이에 놓이게 됨(즉, 윤리적으로, 법률적으로 문제가 생김)<문제점>

일반적인 원칙: 고용주가 제공한 자료/고용주의 시간에 제공된 자료로 만든(그 고용주의 회사에서 만든) 기록
→ 고용자의 소유임

<However> 기밀에 관한 원칙/법률: 고용주의 기록 소유권 행사 방법에 제약 있음 나타냄
<즉> 이 소유권이 무제한으로 자료를 통제하고 접근하는 것 의미X

<그래서> 비밀 누설하면 상당사가 법적 책임 져야 함 → (그래서) 고용주에게 비밀 정보 접근권 주는 것에 신중해야 함
<그래서> 고객에 대한 비밀 유지와 고용주에 대한 비밀공개 간에 충돌을 피하기 위해,
상당사는 고객 외에 상담 정보에 접근할 수 있는 사람에 대해 고객과 고용주에게 명확한 지침을 저해야 함<해결책>
(즉, 소유권과 비밀정보 접근권의 분리)

<EBS 인수1: 2-1>★

경험과 두뇌에 대한 연구:

<예> 나이는 중요X, 모든 연령의 쥐들에게 강화(의도적인 장치가 있는 실험)가 시도됨

→ 늙은 쥐도 경험에 반응해서 뇌가 변함

이것은 늙은 개에게 새 기술을 가르칠 수 없다는 격언에 반대됨

<Also> 모든 연령에서 구조변화의 대부분은 두뇌의 시각적인 부분에서 발생

<즉> 더 많이 보는 것이 차이를 만드는 것 가능

<그러나><실험> 작은 우리 안에 있는 쥐들: 우리 밖에 있는 장난감과 다른 쥐들 볼 수 있었음 <but> 참여할 수 없었음

→ 두뇌에 변화X

<그래서> 두뇌 변화 위해 세상과 부딪쳐야 함, 수동적으로 지켜보면서 가만히 앉아있으면 안됨

<EBS 인수1: 2-2>★

가장 흔한 협상 시 실수 → (상대방 의견 안 듣고) 여러분이 문제 해결책 찾았다고 발표하는 것

<예> 1. 도시계획 입안자들 → 지역 주민 참여시키지 않고 새 쓰레기 처리장 부지 발표 → 시민단체는 즉각 이 계획에 항의

2. 경영진 → 직원과 상의 없이 능률적인 작업계획 발표 → 직원들 은밀히 그 계획을 방해

3. 국가예산 책임자/대통령 수석 보좌관/의회지도자들 → 밀실에서 예산 삭감안 합의 → 참석 안 한 국회의원들이 그 합의안

비난, 다음 투표에서 거부

<So> 제안 작성 시 상대방이 참여X → 협상 상대방은 너의 제안에 거부

<EBS 인수1: 2-3>★★

교통량↑, 새 고속도로 건설이 비용↑ 들고 바람직하지 않음

→ 갓길차로 제거하고, 기존 차선들 좁힘으로써 고속도로에 새 차로 추가 → 더 위험할 수 있음

<이유> 좁은 차로에서 자동차가 부지중에 다른 차로로 들어갈 가능성↑ → 실수에 대비할 공간이 더 적어짐

<On the other hand>

더 넓은 차로 → 더 안전 <그러나> 속도 증가시킴, 운전자가 덜 조심스럽게 운전

<Indeed> 일부 보고서: 표준차로보다 더 넓은 차선들 → 덜 안전

새로운 차로 배치(차선 좁히는 것) → 더 안전한지 덜 안전한지 엇갈리는 결론에 도달

<그러나> 그 차이(더 안전한지 덜 안전한지)는 크지 않았음

<EBS 인수1: 2-4>★

사람의 성격 → 다양한 상황에서 같은 행위 초래

<For example> 여름 캠프에서 10대 소년들 관찰:

이 소년들이 다양한 형태의 외향적 행위(식사 시간 대화, 이목 끌기, 대화 주도) 보여주는 정도 기록

→ 연구원이 흙숫날과 짝숫날에 외향성의 정도 비교 분석

성격이 행위를 초래한다는 이론: 소년들의 행위에 상당한 일관성 있을 것으로 예측

(즉, 외향적인 십대 → 끊임없는 수다, 내향적인 십대 → 반복적으로 구석에 숨음)

<In fact/그러나> 결과는 이런 일관성의 증거 보여주지 못 함

<즉> 어느 날은 원기왕성 했던 소년이 다른 날은 조용하고 집에만 있었음

<EBS 인수1: 2-5>★

필자: 더 경쟁력 있는 경제 만드는 법에 대해 기업과 정부에 조언

<부연> 현재의 유산과 제도 존중하면서, 특정 정책/전략/조치/의사소통 방식 바꿀 필요성 강조 → 타당성 인정받음
<however>

경제 발전 위한 좋은 해결책만으로는 형편없는 경제를 뒤바꿀 수 없었음

<이유> 사람들이 지적인 주장 수용, 변화의 필요성 이해, 변화에 대한 헌신 약속

<but> 익숙한 것에 의존

<부연> 익숙한 것으로 돌아가려는 성향 → 문화적 특징 아님,

더 번영하는 미래상을 막는 문제임을 나타냄

<EBS 인수1: 2-6>★★

수소 → 땅에서 채굴 안 됨

이미 연소됨 <즉> 수소는 산소와 결합하여 물 만들

수소는 탄소와 결합하여 설탕/전분/탄화수소 만들

<그래서> 다른 원자로부터 수소를 분리시켜야 수소 얻을 수 있음

<예> 물에서 수소를 추출할 때 물에 전기를 흐르게 해야 함 (즉, 전기분해 과정)

<But> 이 과정은 에너지(전기)가 필요함

수소를 연료로 사용할 때, 투입한 에너지(전기)의 30~40%만 이용 가능하고 나머지는 열로 낭비됨

<그래서> 보통의 물을 연료로 사용한다는 주장 조심해야 함

<이유> 물에서 수소 얻고자 할 때, 다른 에너지(전기 분해, 정제된 금속) 이용해야 함

<EBS 인수1: 3-1>★

매주콩의 1칼로리 에너지 만드는데 2칼로리 화석연료 필요함 → 매우 좋은 거래

<이유> 쇠고기의 1칼로리 에너지 만드는데 54칼로리의 화석연료 필요함

→ 여기서 전 세계의 에너지 소비 줄일 수 있는 비결 찾을 수 있음

평균적으로 식물 칼로리 보다 동물 칼로리 생산에 20배 더 많은 에너지 필요

<연구> 가장 비효율적인 식물성 식품이 가장 효율적인 동물성 식품 보다 10배 더 효율적임

<즉> 이 연구에서 수치를 더 적게 잡아도,

(식물 칼로리와) 같은 수치의 동물 칼로리 보다 90% 더 적은 화석 연료 에너지로 식물 칼로리 만들 수 있음

<EBS 인수1: 3-2>★

일하는 날의 25% → 과도한 정보에 잠겨 있음 → <그러나> 이 정보 중 일부는 나쁨

<그래서> 휴식시간↓, 생각하는 시간↓ → 좋은 것과 나쁜 것을 구별X

정보를 검색하고 반응할 때, 습관적으로 기술이용하고 신속성 요구 → 주의가 산만해짐

<인용> 다중작업 → 근거 없는 통념

<부연> 모든 것을 끝내려는 유일한 방법으로 다중작업 이용

<However>

다중작업의 대상이 되는 사람과 일은 부당한 대우 받는 것임

우리 인간 → 동시적 존재X, 순차적 존재

한 번에 하나씩 하는 것 → 태초부터 기본 원칙이었음

<EBS 인수1: 3-3>

미국에서 풍력발전소 → 매년 10만 마리 새 죽음

<이유> 이 풍력 발전 터빈 → 20년 전 구식 디자인으로 만들어짐, 일부는 새의 이동 경로에 건설됨

<그래서> 현재, 풍력발전소 지을 때, 새의 이동경로 피함

새 터빈 디자인은 날개회전 속도가 더 느림 / 새가 접근할 위치 제공X → 새의 사상자 줄임

<In fact/그러나> 새의 죽음의 많은 원인 중에서 풍력 발전소는 작은 원인임

<부연> 매년 14억5천만 마리의 새가 건물/다른 인간이 만든 구조물/차에 부딪쳐 죽음,

여기에 매년 석탄 사용 발전소/원자력 발전에 의해 죽는 새를 합치면 약15억 마리의 새가 한 해에

미국에서 죽음 → 풍력 터빈에 의해 죽는 수의 15,000배임

<EBS 인수1: 3-4>★

우리 자신을 개선하려고 때 → 자동 조종 장치(기존의 습관/가치관)의 저항 받게 됨
 <즉> 개인의 자동조종장치를 움직이지 못하게 하는 것 → 상당한 노력 필요
 <이유> 자동조종장치 → 일상적인 것 선호하고, 변화 저항함
 <그래서> 자신에게 더 많은 변화 부여 → 더 많은 저항 극복해야 함
 <Yet/그러나> 우리는 항상 즉각적 변화(날씬함, 깨끗함, 시간 지키기) 달성하려고 함
 → 이런 변화 결심은 많은 행위들을 바꿔야 함 → <그래서> 자동조종장치와 전쟁하게 됨
 <예> 날씬해지려는 결심 → 모든 먹는 상황에서 습관을 바꿔야 함(먹는 것, 먹는 빈도, , 먹는 양, 먹는 방식)
 → 모든 선택과 행동은 철저한 검토/의식적 노력/의지력 요구

<EBS 인수1: 3-5>★★ <물물교환이 성사되기 위한 조건들>

1. 가치에 대한 동의 → 물물교환 성공
 <예> 양 한 마리가 코요테와 싸우기 위한 무기 하나의 가치가 있다는 것 동의해야 함 → 이웃과 거래 가능
 <그러나> 양의 가치에 동의X → 거래 어려워짐
 2. <also> "욕망의 이중적 일치" → 물물교환 가능
 <부연> A가 B가 소유한 것 원고, 동시에 B가 A가 소유한 것 원할 때 → 물물교환 성공
 <But> 너의 이웃(코요테와 싸우기 위한 무기 소유) → 양에 관심이 없고, 자신의 아기를 위한 담요가 필요함
 → 물물교환이 성사되기 위해, 너(양 소유)는 너의 양과 거래할 담요 소유자를 찾아야 함
 → 담요를 얻게 된 너는 그 무기와 거래 가능
 <그러나> 이런 간접적인 거래 방법 → 까다롭고 시간이 많이 걸림
 이 세 사람이 모든 품목의 가치에 동의해야 이 방법 작동 가능

B(코요테 잡는 무기 소유) → 담요 원함, A(양 소유) → 코요테 잡는 무기 원함, C(담요 소유) → 양 원함
 A와 C 사이에 1차거래 후, A와 B 사이에 2차거래가 있어야 함
 <조건> 양과 담요, 담요와 코요테 잡는 무기에 대해 가치 동의를 있어야 함

<EBS 인수1: 3-6>★

유급 노동과 무급 가사일 간의 불균형 → 성별 분업 → 교착 상태(변화가 없음)
 <연구> 독일 커플: 결혼X 때, 더 평등주의 정신을 가진 커플이 함께 살 때도, 여성이 남성보다 가사일을 더 많이 함
 결혼했을 때, 첫 아이가 생겼을 때, 여성이 남성보다 가사일을 훨씬 더 많이 함
 <그러나> 가사를 돕는 아버지의 수 증가 → <그래서> 아빠가 엄마보다 더 많은 시간 압박 받음
 (가사일과 직장일을 동시에 하는 것 때문에)
 <Still/그럼에도 불구하고> 어머니의 육아시간에 대한 아버지의 육아 시간의 비율:
 미국, 캐나다... 2 : 1
 에스토니아, 오스트리아... 3 : 1
 남아프리카 10 : 1

<EBS 인수1: 7-2>

호텔 수건 절도 → 큰 문제X <but> 호텔에 비용 많이 듦
 <그래서> 대책1 : (훔치는 것에 대한) 도덕적 금기(호소) → 대부분의 사람들이 호텔 수건을 훔치지 못하도록 예방함
 대책2 : 호텔 수건에 호텔 이름과 로고를 인쇄 → 평판에 대한 압박체계로 역할
 <즉> 대부분의 사람들은 친구들이 자신의 욕실에서 훔친 호텔 수건 보는 것 원치 않음
 (훔친 수건 때문에 자신의 평판 깎이는 것 원치 않음)
 <그러나> 이 방법은 역효과 냄: 호텔 수건을 기념품으로 여기고 훔치는 것을 더 바람직한 것으로 생각할 수 있음
 호텔 수건 훔치는 것 → 법에 어긋남 <but> 고발하지 않음
 <그래서> 수건이 없어질 가능성이 더 커짐, 크고 폭신한 수건일수록 대체하는 데 비용이 더 듦

<EBS 인수1: 7-3> <석유의 현재와 미래>

거의 모든 운송 방식 → 석유를 연료로 함

<즉> 제트 연료(비행기)/디젤연료(트럭)/휘발유(자가용) → 석유에서 나옴

<그래서> 자동차/트럭/비행기 → 온실가스를 가장 많이 초래 → 가장 많은 관심과 비난 받음

<그러나> 운송연료로서 석유시대는 끝났기 때문에, 이 문제는 중요하지 않음

<부연> 지구 온난화 때문이 아니라,

매년 더 많은 석유 수입 /여러 이유로 그 수입비용이 등락 거듭 /그래서) 경제의 안정성 해치기 때문에

<So> 지구 온난화 문제에 관계없이, 연료로 사용되는 석유는 사라져야 한다고 모두 동의함

희소식 존재 → 모두가 실용적인 깨끗한 대체물 지지

<그러나> 문제는 그 대체물 찾는 방법과 시기임

<EBS 인수1: 7-4>★★ <손 글씨 지도가 필요한 이유>

손 글씨 지도가 중요하다는 것에 사람들의 의심 많음

<이유> 컴퓨터와 키보드 출현 → 펜과 종이 이용할 필요성 대체 → 글쓰기 필요성 줄어들었다고 사람들이 생각

<However>

<컴퓨터 때문에 과거보다 손 글씨 써야할 상황은 줄었지만 어느 정도 손 글씨를 써야 하는 상황에서>

<손 글씨 지도가 필요한 첫 번째 이유> 손 글씨를 알아볼 수 있게 쓰는 것에 문제 있음

(컴퓨터로 바로잡을 수 없는 문제임)

<부연> 읽기 어렵고 형편없는 형태의 손 글씨가 의사와 교육 받은 아이와 성인에게서 나타남

<게다가><손 글씨 지도가 필요한 두 번째 이유> 아이가 손 글씨 지도를 받아야 할 이유 있음

<부연> 손 글씨에 필요한 운동기술 → 다른 영역에서 학습에 기여

<부연> 손 글씨는 여러 감각이 관여함 → 학습장애 갖고 있는 아이들 도움

<인용> 손 글씨가 알아 볼 수 없는 아이들 → 좌절/낮은 자존감/줄어든 동기부여 겪음

<EBS 인수1: 7-5>★

빵 → 자연 그대로의 음식X, 생산과 기술의 복잡한 과정의 결과물, 자연의 비밀을 통제하고 이용하는 음식문명의 결과물임

빵 → 위대한 발명품, 그 비법은 인간만 알고, 다른 동물은 모름

<그래서> 고대 지중해 사회: 빵을 문명의 상징/인간 정체성의 상징으로 생각

<즉> 인간이 음식 만드는 법을 알고 있다는 점에서 인간과 동물 구별

호머/고대그리스 문헌: 빵 먹는 사람은 인간과 동의어였음

BC2000년 전 수메르 문헌: 자연에서 얻는 음식/음료를 먹는 것에 제한되지 않고,

빵과 포도주(인공적 제품)를 먹을 때 원시 인간이 문명화된 것으로 봄

<EBS 인수1: 7-6>★ <예비 멘토를 찾아 부탁하는 요령>

1. 멘토 찾는 법: 멘토가 될 사람이 이미 주변에 있음 → 직장에서 당신이 되고 싶은 직책에 있는 사람, 대학교수

2. 부탁해 보면 멘토가 될 사람 알 수 있음 → 형식적 논의X

<즉> 어떤 사람을 너의 공식적 멘토로(엄격한 일정 잡고 격주로 경과 보고하는) 요청X

<Instead> 인생에서 어떤 특정 지점에 도달하려고 노력하고 있다고 말함, 어떤 사람의 지도를 받고 싶다고 말함

가끔씩 커피나 저녁 식사 함께 하기 위해 만나는 것 제안

이 만남을 통해 너의 방향에 대한 멘토의 생각 들을 수 있음

<EBS 인수1: 8-1>

조사자들의 성격 유형:

1. 과학/학습/절차에 큰 가치 둠 <그래서> 연구에 뛰어남
<즉> 복잡한 문제를 (A) 극복하기 위해 자신의 감각을 통해 얻은 정보/논리 이용
2. 큰 발견에 가장 열광함
3. 지적이고 자기 성찰적이고 매우 꼼꼼함
4. 가치 있는 결과를 추구하기 위해 지적 능력 사용할 때 가장 행복 느낌
5. 자신의 박자에 맞추어 진행하기 원함
<즉> 도전에 대한 고정된 반응을 요구하는 (B) 구조화된 환경 싫어함
6. 리더십에 관심X, 공동작업 위한 대인관계 기술 개발에 어려움 느낌
7. 자신의 분야에서 따라가는 능력에 불안함 느낌
<즉> 자신에게 흥미 없는 일을 끝내기 위해 중요한 일을 미루어야 할 때, (C) 나쁘게 반응

<EBS 인수1: 8-2>★

Tom: 내비게이션이 때때로 유용하지만 싫어함

<이유> 자신의 필요에 따라 내비게이션과 상호작용X

<부연> 높은 수준의 선택(최소시간, 최단거리, 최고경치, 유료도로 피하기) 가능

<그러나> 특정 경로 선택된 이유를 내비게이션과 토론 불가능

<즉> 내비게이션이 B경로보다 A경로를 선호하는 이유 모름(내비게이션이 일방적 결정)

각 종 신호등 상황을 고려하고 있는지 의심

두 경로가 시간상 매우 작은 차이가 날 때 처리 방법 → 시간이 더 걸려도 취향에 맞게 선택 가능한 대안들이 없음

내비게이션의 작동 방법들 ⑤ 숨겨져 있음 → <그래서> 그 침묵/비밀이 불신 초래

이것은 협의 없이 이루어진 상의하달 식 사업결정이 불신 초래하는 것과 같음

<EBS 인수1: 8-3>★★

면역체계(평화유지군)의 핵심적 요소를 놓치고 있었음:

<부연> 기생충이 안전하게 자리 잡고, 그것을 몰아내려는 초기 시도가 (A) 성공하지 못 했을 때

→ 신체가 그 기생충과 영원히 싸우게 됨

<그래서/문제점> 신체 면역 반응으로 인한 문제(열↑)가 기생충 자체로 인한 문제보다 더 커짐

<그래서/해결책> 신체는 기생충이 (B) 존재하고 있다는 현실 받아들이고 견디는 것이 더 나음

<즉> 기생충이 초기에 살아남으면 신체는 견디는 법을 배워야 함

<부연> 평화유지 세포팀이 반기생충 군대 철수시킴 → 평화유지 세포팀이 그 반응에 균형 유지

<그래서> 그 평화 유지군 → 나중에 이길 가능성이 높은 적들과 더 악성적인 적들과 싸우기 위해 신체 에너지를 (C) 비축해 둬

<EBS 인수1: 8-4>★

다양성을 존중하는 교육 → 포괄적인 안전한 환경 만들/학생의 동기 부여↑

<즉> 학습경험 통해 교육목표(다양성 존중 교육) 성취했을 때, 학습자가 자신의 문화 정체성을 유지할 수 있다는 것 의미

<이유> 이런 학습경험을 촉진시키는 교수/학습 전략이 내재적 동기부여 체계에서 나온 것임

<However> 학교에서 교수/평가 관행은 외재적 동기부여 방식 추종

(즉, 경쟁적 시험, 가르치고 시험 보는 것, 성적을 근거로 학업진로 배치 추구)

<이유> 이 체계는 학습/성취에 대해 외적으로 보상받을 때 학습동기/성취동기가 생긴다는 가정에서 나옴

<즉> 개인의 성취가 학문적/사회적 보상을 받을 가치가 있다는 생각이 이 장려책을 뒷받침함

<However> 외재적인 것에 근거한 교수법 → 소수민족 학생에게 여러 문화(다문화 환경)에서 ⑤ 효과적이지 않음

<이유> 학습동기 부여 위해 외재적 보상 이용 → 배우는 주제(다양성 존중 교육)에 대한 관심/가치 약화시킴

<EBS 인수1: 8-5>★★

인생에서 중대한 책임회피 → 선택 피하는 것

<이유> 선택 X → 위험에서 구해 줌

선택을 피하는 방법 → 사는 방법에 대해 타인을 자신의 (A) 길잡이로 만드는 것임 → “우리의 심리”라고 부름

<예> 양이 무리 짓는 이유:

양이 무리에서 분리될 때 양은 (B) 어리석게 됨

<이유> 양은 자체적인 행동지침이 없음 → 앞장 선 양을 따라감 <그러나> 이 앞장 선 양도 자신의 방향을 모름 (이 두 마리의 양 모두 무리에서 분리된 상황)

양은 유전적으로 무리지어 움직이도록 되어 있음 → (C) 보호기능을 함

<이유>이렇게 무리 짓는 것이 늑대가 올 경우 안전함을 제공

<즉> 100 마리의 양떼 안에 있으면 잡아먹힐 가능성 ↓

<그러나> 양떼를 떠나면 잡아먹힐 가능성은 확실함

<EBS 인수1: 8-6>★

온라인 학습도구로서 이메일 → 많은 장점 있음

<부연> (1) 온라인 수강 학생의 관점에서 이메일의 장점 → 강사/강좌와 연계감 촉진시킴

<그러나> 온라인 학습 환경에서 단절감 → 학업의 질 ↓, 학생의 중도 탈락 ↑

<그러나> 이메일 접촉을 통해, 강좌 전과 강좌 진행 중 학생의 불안 ② 줄어들 수 있음(lessened)

(2) 이메일 → 비동시성 → 일정이 겹치는 것을 피하게 해줌

(동시성: 시간과 장소가 정해져 있어서 이 시간과 장소와 일치하지 않으면 그 강의를 들을 수 없음 <예> 현장 교실 강의)

<그래서> 온라인 교육의 큰 장점 → 사용자와 강사가 편리한 시간에 의사소통 가능 → 이메일은 이 장점을 가능하게 함

<그래서> 이런 비동시성은 다양한 시간대에 있는 학생들을 가르칠 수 있음

<EBS 인수1: 10-1>★

사회학자의 기능: 1. 아는 것/예측하는 것/이 예측을 근거로 행동하는 것

2. 자신의 개인적인/문화적인 가치관으로 자신이 연구하는 인간집단을 판단해서는 안 됨

<그러나> 이런 객관성 추구에도 불구하고,

사회학자 → 자신의 인간 데이터를 많이 평가함

<즉> 자신의 도덕성/효율성/취향으로 판단을 내림

<그래서> 자신의 민족적/국가적 가치로 다른 민족들 평가(자민족 중심주의) → 사회학에서 위험한 편견 초래

자신이 살고 있는 세기/시대/생애의 관점에서 타인 평가(자기시대 중심주의)

<But> 이 두 개념도 연구자의 무의식적 **개입**에서 나온 온갖 편견들을 설명(위의 두 편견 외에 많은 편견들이 있다는 뜻)

<EBS 인수1: 10-2>★

튜바 연주자들 → 연주가 활기X, 다른 연주자들과 단절된 느낌

<그래서> 부지휘자가 예행연습을 계속 하는 동안,

지휘자가 튜바 선임 연주자를 관현악단이 있는 자리 앞쪽으로 불러 주의력과 전문성을 늘려줄 것 간청함

→ 지휘자가 조용히 할 것 요청한 후, 그 선임 튜바 연주자는 나머지 관현악단의 소리를 경청하고 문제점을 깨달음

→ 다른 튜바 연주자들에게 튜바가 다른 악기와 어울리지 못함을 지적함

→ **전체 상황을 파악하는 것이** 큰 차이를 만듦

<즉> 그 튜바 연기자 이전의 관점에서 그 지휘자의 요청은 의미X

→ 관점을 바꾸기 전에 위치를 바꿔야 함

<EBS 인수1: 11-1>

엘리트 선수의 계획적인 연습: 수행개선 목표를 구체적으로 세움, 즉각적으로 피드백 주는 일을 함

<더욱이> **엘리트 선수들은 잘하지 못하는 것들에 집중**

<그러나> 우리 중 많은 사람 → 여가 스포츠 활동에서 이미 잘하는 것을 연습

<그러나> <인용> 할 수 없는 것을 노력함으로써만 되고 싶은 전문가가 될 수 있음

<예> Larry Bird(농구선수): NBA 초기, 왼손 슛이 강하지 않음 → 여러 해, 끈질기게 노력

→ 중요한 경기에서 승패를 결정짓는 슛을 왼손으로 넣음

<EBS 인수1: 11-2>★★

라자나 원리: 다른 활동들 즐기는 능력 → 제한되고 독특함

<부연> 라자나는 필자가 가장 좋아하는 음식 <However> 매일 하루 종일 라자나를 먹는 것은 아님

<마찬가지로> 가장 좋아하는 사람뿐만 아니라 가장 좋아하는 활동(글쓰기/영화보기)에게도 해당됨

<또한> 나의 가족이 가장 의미 있다는 사실

→ 가족과 하루에 8시간 보내는 것(가족과 많은 시간 보내는 것 의미)이 나를 가장 행복하게 하는 것은 아님

또는, 깨어있는 시간 전부를 가족과 보내고 싶지 않다는 것이 내가 가족을 덜 사랑하는 것을 의미하는 것은 아님

<또한> 다른 사람과 함께 있는 것에서 많은 즐거움과 의미 얻음 <but> 고독의 하루 할당량이 필요함

적절한 활동을 확인하고 각 활동에 대한 적절한 양 확인 → 삶의 질 ↑

<EBS 인수1: 11-3>★

타인의 감정을 이해하는 유아의 능력 → 무표정 절차를 통해 증명 가능

<부연> 이 절차에서, 엄마 → 아이와 장난기 있는 상호작용을 한 후 무표정(감정 피드백의 왜곡)을 취함

→ 먼저 아이는 불쾌함을 나타내며 깜짝 놀람 → 엄마의 무표정한 얼굴에 감정을 **(A) 회복**시키기 위해, 아이는 엄마의 주의
를 끌려고 노력

<그러나> 이 노력이 실패했을 때, 아이는 불편해하고 괴로워하고 불안해짐

<더욱이> 엄마의 얼굴이 여전히 바뀌지 않을 때, 아이는 무관심/무심/냉담해짐

유아는 엄마의 무표정한 얼굴에 생리적으로 반응(즉, 심장 박동 ↑)

→ 타인과 관계 맺으려는 유아의 목표가 **(B) 붕괴** 되었기 때문임

<EBS 인수1: 11-4>★★

미국 수화에서, 나를 나타내는 신호 → 자신의 가슴을 가리키는 것임

너를 나타내는 신호 → 상대방을 가리키는 것임 → 가장 명백한 방법

<즉> 미국 수화에서, 너와 나를 나타내는 손 모양 사용하는 것 → 간단함(아이가 청각 장애가 있든 없든 첫 생일 전에 가
리키는 방법을 아는 것만큼)

<But> 청각장애가 있는 아동: 가리키는 것이 (의미 있게) 가리키는 것이 아님

<즉> 나를 나타내기 위해 대화 상대방을 가리킴(이것은 실수임)

<마찬가지로> 같은 나이의 청력이 있는 아이도: 나를 나타내기 위해 you(너)라는 음성을 사용하는 실수를 함

<이유> 그 청각장애가 있는 아동: **몸짓을 순수한 언어적 상징으로 다름**

<즉> 그 몸짓이 어딘가를 가리킨 것은 (그 가리키는 곳과) 관련이 있는 것으로 인식되지 않음

→ 수화 언어 배울 때 적절한 태도임

<부연> 미국 수화에서, 가리키는 손 모양은 의미 없는 자음/모음과 같음

<예> Candy/Ugly을 구성하는 자음/모음이 그 자체로 의미 없는 것과 같음

<EBS 인수1: 11-5>★★

자신의 트라우마에 대해 쓴 글에서 긍정적인 감정(사랑/돌봄/행복)의 단어들과 부정적인 감정(슬픈/고통/분노)의 단어들을 세어봄으로써 → 사람의 감정적인 상태 대략 측정 가능

→ 이 측정에서 나온 결과는 예상 밖이었음

<부연> 감정적 격변(트라우마)에 대해 글을 쓸 때 긍정적 감정을 사용 ↑ → 신체적/정신적 건강 향상

<그러나> 부정적 감정의 단어들은 다른 패턴 보여줌

<부연> 이 글쓰기 통해, 신체적 건강이 가장 많이 향상된 사람 → 적절한 수의 부정적 감정의 단어 사용

<That is/즉> 매우 높은 비율로(=불행으로 넘쳐난 것처럼 표현) 부정적 감정의 언어 이용한 사람 → 이 글쓰기에서 유익X

<마찬가지로> 매우 적은 부정적 감정 단어 사용(감정적 영향을 인정하지 않고 있다는 표시) → 유익 얻지 못함

<결론> 자신의 트라우마에 관한 글쓰기 통해 가장 많이 유익 얻기 위해,

부정적 감정 인정하고 긍정적 감정을 찬미해야 함

<EBS 인수1: 11-6>★

<비전문가의 지식과 경험 활용하는 새로운 문제 해결 방식>

NASA: 더 많은 사람에게 나사의 혁신과제와 기회들 공개하는 기술 이용 → 다른 회사들도 채택

(=개방형 혁신/클라우드 소싱이라고 부름)

이 방법은 **(A) 효과적**이었음

<부연> Inno Centive에 게시된 166개의 과학 문제(Inno Centive가 해결할 수 없었던 문제) 연구

Inno Centive에 모인 군중 → 이 문제 중 49개 해결(거의 30%성공률)

<also> 전문 영역이 이 과학문제의 영역과는 전혀 달랐던 사람이 해결책을 더 잘 생각해 냄

<In other words> 주변적인 것(즉, 문제와 **(B) 관련**이 없는 교육/훈련/경험을 갖는 것)이 문제 해결자에게 도움이 됨

<EBS 인수1: 12-1>★

원치 않는 불필요한 종이 사용X → 사무실에서 절약 ↑

<For example> "Dow Europe" 스위스 본사에서, 불필요한 정보를 막음 → 6주 만에 사무용지 공급을 30% 줄임

<For instance> 우편물 수신자 명단 제거, 메모 보낸 사람이 수신인들이 그 정보 원하는 지 여부 나타내는 확인증 돌려받음(불필요한 정보 유통 막는 방법)

→ 이 조치 통해, 사람들은 읽을 필요가 있는 것에만 집중하게 됨

<그래서> 그 만큼 노동생산성에 집중하게 되어 노동생산성 증가됨

<Similarly> 덴마크 보청기 제조회사 오티콘:

업무처리 과정을 재설계하여 더 빠른 의사결정 → 30% 이상의 종이를 절약할 수 있게 됨

<또한> AT&T: 사무실 프린터와 복사기를 양면복사로 설정함 → 15% 종이 비용 절약

최근에 개발한 복사기/프린터 → 이전의 토너와 인쇄잉크를 종이에서 제거 → 종이 한 장을 열 번 재사용

<EBS 인수1: 12-2>

미국에서 술 마시거나 식사할 때 거의 건배X

<however> 다른 나라에서 건배는 흔해서 준비해 놓는 것이 현명함

<for example> 중국인의 식사에서, 코스요리의 정점에 상어 지느러미 요리 제공되고 이때 관례적으로 건배를 함
건배를 위한 몇 가지 지침이 있음:

주인이 먼저 건배함, 식사 자리라면 일어서야 함, 건배사는 짧아야 함, 주인의 친절함과 환대/국가 간 우정/좋은 개인적 관계와 상업상 관계의 가치 언급해야 함

→ 이런 건배 통해, 기억할 만하고 오래가는 감정이 표현될 수 있음

<Therefore> 다양한 경우에 대비한 건배 레퍼토리를 개발하여 잘 전달된 건배는 기대할 가치 있음

<EBS 인수1: 12-3>★★

플라톤: 세계를 감각을 통해 나타나는 외관상의 세계와 지성을 통해 이해할 수 있는 실제세계로 나눔

<부연> 우리의 감각을 통해 인식하는 세계는 바뀔 수 있고 쇠퇴하기 때문에 실체가 아님

<그러나> 지성을 통해 얻을 수 있는 변하지 않는 영원한 실제 세계 있다고 제시함

→ 이런 이분법적 개념은 플라톤의 수학연구에서 나눔

<For example> 삼각형의 형태와 개념 → 영원하고, 지성을 통해 이해 가능

<부연> 삼각형은 내각의 합이 180도인 세 변이 있는 2차원의 도형임

<그래서> 이 정의를 사람들이 생각하든 말든, 이 세상에 아무리 많은 삼각형이 존재해도, 이 정의는 항상 옳음

<On the other hand> 세상에 존재하는 삼각형의 물체들(삼각 샌드위치, 피라미드...)은 위에 언급한 삼각형의 형태와 개념을 반영하는 경우에만 삼각형이 될 수 있음(즉, 삼각 샌드위치를 한 먹어 삼각형의 정의에서 벗어나면 삼각형이라고 볼 수 없음)

<EBS 인수1: 12-4>★

자신의 개인적인 사랑과 직업생활 이외의 사회적 관계 → 우리의 삶에 중요

(1) 여가시간 통해 타인과 접촉 가능

우리의 능력을 개발하고 공동의 목적을 추구하기 위해, 동일한 관심사를 갖고 있는 공동체(정치/종교/경제 집단) 형성하면 →

우정과 지인관계 발달 → 여기에 협력적이고 도움이 되는 태도 필요함

팀으로 도달한 목표 → 매우 만족을 줌

<In addition> (2) 관심사와 전문 영역이 다른 사람과 대화 → 큰 자극을 줌

우리 가정과 업무환경과 관련 없는 사람과 접촉 → 삶을 풍요롭게 함

우리의 정신 건강은 타인과 관련되어 있기 때문에, 우리는 혼자 있으면 안 됨

<Therefore> 우리는 공동체의 일에 몰두해야 함 → 자신과 타인에게 용기를 주는 태도 발달

→ 우리의 평화/타인의 평화에 기여

<EBS 인수1: 12-5>★★

경제적 척도에 따라 사회의 행복 판단

<그러나> 경제적 지표만으로 삶의 질 나타내기에 충분X

<부연> 최근 수입 증가, GDP가 세 배가 됨 <그러나> 행복은 그대로임

<Furthermore> 한 여론조사 → 국가의 부 증가하면 삶의 만족도 증가

<그러나> 삶의 즐거움은 거의 변화X

사람들이 인생의 목표로 돈보다 행복을 더 중히 여김 → 행복과 경제성장 간의 이런 차이는 중요함(큰 시사점 줌)

<However> 높은 수준의 주관적 행복이 그 자체로 좋은 것이고, 유익한 사회적 결과를 생산함 → 이 차이는 더 큰 의의 있음

<Therefore> 정책 토론에서 금전적인 것들(경제 성장과 돈)이 주로 다뤄지고 있음

<그러나> 다른 목표들(행복과 삶의 즐거움)을 염두에 두어야 함

<EBS 인수1: 12-6>★

음악과 춤 간의 관계 → 말과 몸짓 간의 관계와 유사

<부연> 말이 언어적 요소와 몸짓의 요소로 구성된 것처럼, 음악도 몸짓의 요소(춤 또는 악기 연주, 음악을 표현하는 한 방식)를 포함

음악 → 여러 양식 소유

<For instance> 청각 장애인들 → 몸에서 리듬을 느낌 → 춤을 즐김

말 없는 언어 가능하듯이, 소리 없는 음악도 가능

음악 행위 → 목소리 통해 표현됨, 또는 몸의 움직임(단순한 흔들기에서 춤까지, 손뼉 치기에서 악기 연주까지) 통해 표현됨

<이유> 뇌 영상 증거: 음악 소리 경청 → 뇌의 행동계를 끌어들이

<In effect> 음악에 주의 기울이면 → 몸은 춤출 준비함

<인용> 음악 → 소리를 만들고 춤으로 그 소리에 반응할 때, 몸의 움직임의 양식일 뿐만 아니라 소리의 양식임

<EBS 인수1: 13-1>★

“당 만드는 간의 기능” 발견:

<즉> 해부했던 토끼의 혈액에 당이 있음을 관찰

- ① 이 당의 출처에 의문: 이 당이 섭취된 음식에서 나왔는지/몸에 의해(어떤 기관이) 만들어졌는지 의문
- ② <실험> 토끼를 세 집단으로 나눔: 1. 당분이 포함된 음식 받음, 2. 당분 없는 음식 받음, 3. 음식을 전혀 주지 않음
- ③ 이 세 집단의 토끼의 혈액 분석 → 이 세 집단의 토끼의 혈액에 같은 양의 당 발견
- ⑤ 이것 통해, 포도당이 음식에서 나오지 않고 몸에 의해 만들어진 것 알 수 있음

<EBS 인수1: 13-2>★★

“원래 좋고 나쁜 것은 다 생각하기 나름이다” → 전적으로 정확한 것은 아님

(즉, 자신의 생각으로 바꿀 수 없는 상황 있음)

- ① 우리가 집중하는 것(즉, 인식)이 매우 중요함 → 어느 누구든 어떤 상황에서도 행복을 찾을 수 있다는 것 의미X
(즉, 특정 상황에서 행복을 못 찾는 사람도 있음)
- ② <For example> 집중(인식)에 관계없이, 투자 은행업무/가르치는 일에서 의미와 즐거움을 얻지 못하는 사람 있음
- ④ <also> 행복을 찾는 것이 매우 어려운 상황, (즉) 억압적인 직장/관계/국가에 자신이 갇혀있는 상황 있음
- ⑤ <그래서> 행복은 내적인 것의 산물일 뿐만 아니라 외적인 것의 산물임,
<즉> 우리가 인식한 것의 산물일 뿐만 아니라 우리가 추구하는 것의 산물임

<EBS 인수1: 13-3>★

특정 사건의 위험에 대한 정의: 사건이 발생할 가능성과 그 사건이 발생할 경우 피해 결과를 곱한 값임

- ① 사람/재산/경제 활동/공공서비스에 대한 피해결과 → 다양한 규모로 표현됨
- ② <for example> 원자로에 대한 지진 피해의 위험 → 방출된 방사선의 피해결과를 평가할 수도 있고, 사람과 다른 생명체에 대한 피해일수도 있음
- ③ 지진의 원인 설명
- ④ 이런 평가에서, 가능한 모든 다양한 사건의 위험(이 사례에서, 다양한 진도의 지진 포함됨)을 계산해야 함
- ⑤ <즉> 큰 지진은 발생할 가능성이 더 적음 <but> 그 결과는 더 클 수도 있음

<EBS 인수1: 13-4>★

늑대들: 사냥감을 매복했다가 습격하는 것에 능숙함

<부연> 사냥감이 이동하는 경로를 관찰, 그 길 근처에 숨음

→ 늑대가 숨은 곳에서 뛰어나올 때, 사냥감을 공격할 수 있는 거리에 있게 되어, 사냥감이 방어하기 전 잡을 수 있음

- ① <Indeed> 이런 성향을 기반으로, 양치기개가 인위적인 선택을 통해 숙련된 짐승 모는 능력을 갖게 된 것임
- ③ <부연> 양치기개 → 양 주위를 돌며 양을 못 움직이게 시선을 줌, 양을 이동시키고 통제하면서 양치기와 협력
- ④ 양치기개의 특징은 양들을 죽여서는 안 됨
- ⑤ 나머지 행동 패턴은 야생의 갓과 사냥꾼(늑대)에서도 발견할 수도 있음

<EBS 인수1: 13-6>★

1940년대 말, 인디언 사무국 공무원들: “스포츠와 게임으로 구성된 한 체육 프로그램이 인디언 사무국의 계획을 돕는다”고 생각

- ① 조직적인 스포츠와 게임 → 공립학교 청년들이 만드는 신체적 능력을 원주민 청년들에게 가르침
→ 공립학교 안으로 원주민 청년들의 통합 용이하게 함
- ② <also> 스포츠와 게임 → 시험 통해 원주민/비원주민 접촉↑ → 더 넓은 캐나다 사회로 원주민의 동화 도움
- ④ 경쟁적인 스포츠 → 정부의 사회적/정치적/경제적 문제 관리하는 방법임
특히, 더 넓은 캐나다 사회로 원주민 동화 촉진시키는 방법임
- ⑤ <Thus> 인디언 사무국: 체육교육과 레크리에이션에 대한 관리행정직 만들

<EBS 인수1: 14-1>★★ <아리스토텔레스의 진정한 행복의 조건>

"제비 한 마리 왔다고 여름이 된 것 아니다" → 이 표현이 셰익스피어나 다른 시인에게서 나왔다고 생각할 수 있음
 (C) <In fact/그러나> it(이 표현) → 아리스토텔레스의 책 "The Nicomachean Ethics"에서 나온
 이 표현의 요점은 한 마리 이상의 제비가 오고, 하루 이상의 따뜻한 날이 지속돼야 여름이 왔다는 것을 나타냄
 <마찬가지로> 소수의 즐거운 순간이 진정한 행복이 되는 것 아님
 (A) 아리스토텔레스에게 행복 → 단기간의 기쁨이 아님
 <그래서> 아이들은 행복할 수 없다고 생각
 → 터무니없는 것처럼 들림(즉, 아이들이 행복할 수 없다면 어느 누구도 행복할 수 없다고 생각)
 (B) <But> it(이 표현) 통해, 그의 행복에 대한 관점이 우리의 관점과 다른 것 드러남
 <이유> 그의 행복에 대한 관점: 아이들은 이제 삶을 시작해서 삶 전체를 살지 않았음
 진정한 행복을 위해 더 긴 삶이 필요함

<EBS 인수1: 14-2>★

생물학자가 해양식물의 분포 연구할 때, 당연히 따뜻한 물이 차가운 물보다 더 호의적일 것이라고 생각
 (B) <그래서> 남극은 토종 육지 포유동물X <이유> 기후가 너무 차가워서 먹잇감이 없기 때문임
 <또한> 북극에는 육지 포유동물 존재하지만, 더 남쪽 더 따뜻한 기후보다 북극에 훨씬 적은 종이 존재
 → 생물학자의 믿음임
 <but> 누구도 이것의 진실여부를 확인X
 (C) 이렇게 한 첫 번째 사람은 Hensen임 → 1871~891년, 그린란드, 발틱해/북해/대서양 열대지역 탐험
 → 따뜻한 물보다 차가운 물에 생명이 더 풍부한 것 발견
 (A) <그러나> Haeckel(생물학자) → Hensen의 연구결과 부인
 <이유> Hensen의 표본추출법에 결함 있다고 지적
 <but> 타 과학자들 → Hensen의 연구결과 점검하고, Hensen이 옳다고 인정, 차가운 바닷물에 생명이 더 풍부한 것 인정

<EBS 인수1: 14-4>★

<예> 골프 좋아하는 의사의 거래 적자와 거래 흑자
 이 의사 → 스포츠 용품점/골프캐디/골프장 운영자에게 거래 적자를 냄(의사가 돈 지불)
 (C) <이유> these 공급자들은 그 의사에게 물건들을 팔았음
 <On the other hand> 그 의사는 스포츠 용품점에 물건들을 팔지 못했음
 (B) <Similarly> 의사 → 의료보험업자/노인환자/각종 환자에게 거래 흑자를 냄
 <이유> these 거래 상대방들은 의사가 제공한 서비스 구입 <그러나> 의사는 그들에게 구입하지 않았음
 (A) 같은 원리가 국가 간에 작용함
 <부연> 수입국은 물건을 싸게 공급하는 국가(수출국)에게 거래 적자를 냄
 수출국은 물건을 구입하는 국가(수입국)에게 거래 흑자를 냄

<EBS 인수1: 14-5>★★

WHO의 적게 잡은 추정: 12억명→충분한 안전한 물에 접근X, 26억명→적절한 위생관리X
 (B) <Consequently> 개발도상국에서 질병의 80% → 수인성 질병의 결과임 → 매년 1800만 명의 아이들이 죽음
 전문가들: 이 문제를 공학기술의 문제로 보지 않음
 (C) <That is> 개발도상국에서 이렇게 많은 가난한 사람들이 안전한 물을 얻지 못하는 이유:
 기술적 해결책(펌프, 저수지, 댐...)의 부재가 아님, 깨끗한 물의 자연의 공급이 부족해서도 아님
 (A) <Instead> 이 문제의 원인: 법률기관과 행정기관 구조의 기능장애임
 <즉> 땅과 물에 대한 보수관리/가격책정/권리분배에 대한 적절한 기관의 부재가 원인임

<EBS 인수1: 15-1>★

다중작업 → 시간 낭비

<부연> 두 개의 간단한 일을 동시에 다룰 때, 효율성 급락

<실험/부연> 색깔이 있는 십자가 모양과 기하학적 모양(삼각형/원...)을 학생에게 둘 다 확인 요청

→ 초기에, 학생들에게 매우 간단해 보임

<But> 학생들은 자신이 매우 느리고 많은 실수한다는 것 깨달음

<즉> 그 십자가 모양과 기하학적 모양을 동시에 봤을 때, 확인버튼을 누르는데 거의 1초 걸림(시간이 많이 걸린 것 의미)

<But> 먼저 십자가 모양을 찾고, 두 번째로 기하학적 모양을 찾으면, 절차는 거의 두 배 빨라짐

<also> 다른 실험들도 다중 작업이 더 많은 실수 초래한다는 것 보여줌

<EBS 인수1: 15-2>★★

(1) 감정이 불안한 리더 하에 일하는 사람 → 나쁜 소식 숨김/최소화

<이유> 나쁜 소식 → 불쾌한 상호작용 초래하기 때문임

① <As a result> 의사소통 라인이 약화됨 <즉> 정보가 필요한 사람에게 주어지지 않음

<또한> 집단 구성원이 지도부에게 작은 문제들 숨김

→ ② 이 문제는 바로잡지 못하게 되어 큰 문제가 됨

<그래서/해결책> 작은 문제들이 문제해결 위해 환영받아야 함,

작은 문제들을 가지고 리더에게 가는 것이 편안해야 함

(2) <In addition> 성격 특징을 보여주는 방식에서 감정이 불안한 사람 → 일관성 ↓

<Thus> 감정이 불안한 사람의 행동방식은 예측이 더 어려워짐

<그러나/해결책> 좋은 리더는 함께 일하는 사람이 일관된 기대를 할 수 있는 환경 만들어야 함

<그러나> 불안한 감정 → ① 이 목적(일관된 환경)을 방해함

<EBS 인수1: 15-4>

학술 발표(학회에서 제공, 대학/연구기관에서 초청강사가 제공) → 학술강연과 유사함

<부연> 두 경우에, 발표의 명료성/주제에 대한 이해가 중요함

<also> 청중의 유형에 관계없이, 예행연습/세심한 준비 필요

<However> they(학술발표/학술강연) → 몇 가지 면에서 다름

<예> 이 두 가지의 주요 목적도 다름

<부연> 학술강연에서 목적 → 정보를 명확히 직접적으로 혼란 없이 전달

학술발표에서 목적 → 정보 전달 <but> 청중을 감동시키면서 전달함

(학술발표에서) 청중을 감동시키기 위해, 주제에 대한 능력을 보여주기 위해,

(이해하기 쉽고 간략하며 초점이 명확한 강의) 기법 이용해야 함, 그리고 감동적인 사진과 비디오 보여줘야 함

<EBS 인수1: 15-5>★

매년 5천종의 동식물 → 인간 활동 때문에 사라짐

<그래서> 자연보호론자/환경운동가 → 환경보호와 동식물보호에 더 우선순위 두려고 노력

<but> 대중/정치인/범죄학자 → 이들의 노력 무시

<부연> 대중 매체들: 올빼미 구하기 위한 사람들의 노력 /

멸종위기에 처한 개구리 서식지 때문에 대규모 건설이 중지된 것 보도

대중들이 이와 같은 이야기 들을 때, 반응은 다양함

Some: these 행동을 도덕적 승리로 생각 <반면> others: 이런 행동을 불합리한 것으로 봄

<그래서> 유명한 공인들이 자연과 관련된 범죄에 대해 싸울 때, 멸종위기 종에 대한 불법거래가 사회에서 중요해짐

<예> 미국의 전부통령 앨고어와 유엔의 기후변화에 관한 정부 간 패널에 노벨 평화상 수여

→ 환경운동이 가치 있다는 것 상기시킴

<EBS 인수1: 15-6>★★

컴퓨터 → 기상예보에 혁명 초래

<But> 대기에 관련된 자료를 근거로 컴퓨터 작동 → 항상 완벽한 기상예보X

<강조> 일주 이상 앞을 내다본 예보에서 기상예보의 신뢰성이 급락함 → “자신의 기능을 잃어버린 예보”로 묘사됨

<이유> 기상예보를 위한 입력정보가 불완전함,
더 근본적인 장애 이유는 “나비효과” 문제임

This → 날씨가 무질서한 체계라는 것을 나타내는 약칭임

<부연> 이런 무질서는 내 책상이 무질서한 것과 다름

여기서, 무질서는 “입력조건의 측정 불가능한 모든 사소한 변수들을 고려하지 않아서, 아마존 상공에서 나비의 날개 짓이 뉴욕에서 폭풍을 초래한다”는 것 의미

<EBS 인수1: 16-1>★

정치인의 미덕에서 일관성 개념 제거하면 → 많은 정치비평은 바로 중단됨

(즉, 정치비평이 정치인의 일관성 중심으로 이루어짐)

<즉> 많은 정치비평 → 정치인이 자신의 생각/과거에 했던 말/그의 정당노선/선거 공약에 일관성이 없다는 것을 기반으로 함

<그러나> 정치인 → 마음에 변화가 생겼고, 상황이 변해서 견해도 변한 것이라고 변명

<그러나> 비평가 → 이런 비일관성에 기분 나쁘게 생각

<이유> 이런 비일관성은 비판의 주요 틀(일관성)을 제거했기 때문임

<즉> such 비평가 → 정치인은 한 특정한 기반을 근거로 선출되었고, 그 기반을 고수해야 한다고 주장

일부의 경우: 이 주장 매우 사실임

<but> 많은 경우: 관점을 바꾸는 것(비일관성) → 지적인 정치행위가 되어 대중의 찬성투표를 유발함

<EBS 인수1: 16-2>★

큰 규모의 경제(미국) → 기술이 계속 발전될 가능성이 있는 모든 영역에 투자할 여유가 있음

<In contrast> 적은 규모의 경제(이스라엘) → 기술이 계속 발전될 가능성이 있는 모든 영역에 투자할 여유가 없음

<그래서> 미국의 연구개발 예산은 이스라엘 GDP의 3배임

<그러나> 이스라엘은 매우 제한된 기술(성공가능성이 있는 한 기술)에 돈과 투자를 집중해야 함

<그러나> 이스라엘이 모든 영역에 매우 적은 액수 투자하면(분산투자), 모든 자원 낭비하게 됨

<But> 이스라엘이 투자를 집중해야 할 영역을 아무도 모름(파악하기 쉽지 않음)

<그래서> 작은 국가/작은 회사 → 더 위험하고 더 불확실한 환경에 돈을 걸어야 함 → 돈을 더 적게 투자하게 됨

<EBS 인수1: 16-3>★★

50년 전, 물리학자 → 그들의 연구가 단지 물질창조의 균형을 찾는 것이고,

그 연구가 실용성을 갖고 있다면, 그 적용은 인류에게 유익한 것이라고 확신

<예> 1940년대 초, Niels Bohr → 핵분열실험이 무기의 토대로 사용될 수 없다고 주장

<그러나> 1945년(일본 원폭사건) 이후, 물리학자들이 자신의 연구의 오용 가능성에 대해 관심 갖음

<그래서> 이런 오용 때문에, 젊은 과학자들이 물리학을 그만두고,

인간에게 유익하다고 생각하는 분자 생물학으로 이동함

<But> 유전공학이 발달하면서, 우생학(열등종 번식 감소시키고 우등종 번식 증가시킴)의 가능성 초래

<즉> 분자 생물학 선택 → 자체의 위험성 소유

<EBS 인수1: 16-4>★★

누구나 일상에서 희소성의 심리적 효과 경험

<However> 희소성의 원리가 작용하는 덜 실제적인 영역 존재 → 즉, 정보의 영역

<부연> 독점적인 정보 → 더 귀중하고 더 설득력 있게 여겨짐

<For example>

“현지의 날씨 사정으로 인해 호수산 소고기의 부족 가능성” 정보 알게 되었을 때,

소고기 도매 구입자는 두 배 이상의 주문했음(경쟁시장에서 이해 가능한 반응)

<Yet> “이 정보가 독점적인 출처에서 나왔고 일반대중이 접하기 힘든 정보(즉, 희소성의 정보)”라는 것을 알게 되었을 때, 600%까지 주문을 늘림

<EBS 인수1: 16-5>★

영화분석 → 장점들 제공

<부연> 1. 영화의 의미/가치에 타당한 결론에 도달하게 함, 영화의 경험을 마음에 담아두게 함, 비판적 판단력을 날카롭게 함

<But/추가> 2. 영화분석의 궁극적인 목적(즉, 가장 큰 장점):

인식을 위한 새 방법 제시, 이해의 새 깊이 제시

<즉> 예술에 대한 이해 ↑ → 예술의 진가에 대한 깨달음 ↑

<즉> 합리적 이해를 기초로 한 예술 사랑이 불합리하고 주관적인 반응에 기초한 예술사랑 보다 더 견고하고, 더 지속적이고, 더 가치 있음

<그러나> 영화분석이 영화에 대해 없는 사랑을 만들어 내지는 못함 <영화분석의 한계>

<즉> 영화에 대한 사랑이 책/특별한 비판적 접근에서 나오는 것이 아니라,

영화와 관객 간의 은밀하고 개인적인 결합에서 나옴

<EBS 인수1: 16-6>★

가석방 심리의 순서가 오전 맨 먼저/점심식사 직후가 되게 해야 함

<이유> 가석방 위원회의 판사들이 기분이 가장 상쾌할 때 가석방 승인 가능성 ↑

<연구/부연> 가석방 위원회가 하루의 첫 사건 심의에서 그리고 점심식사 직후에 가석방 승인 가능성 ↑

<이유> 가석방 위원회의 초기에 설정해 놓은 결정(원칙) → 석방 승인하지 않는 것

<But> 판사가 활기를 되찾았을 때, 즉, 오전 맨 먼저/식사하고 휴식취한 직후

→ 표준 결정(원칙) 무시하고, 결정에 더 노력을 들이고, 가석방을 더 자주 승인하게 됨

<But> 점점 어려운 가석방 심사결정을 하면서 인지적 부담 증가

→ 더 간단한 초기에 설정한 결정(가석방을 승인하지 않는 것)을 선택

<EBS 인수1: 17-1~2>★

조기훈련 통해 어린 나이에 큰 성공을 한 사람들 목격, 그리고 연구는 어떻게 이런 일 발생하는지 보여줌

<부연> 놀랄 만큼 잘하는 16살의 피아니스트/체스선수/체조선수를 자주 목격

<Yet> 다른 영역(특히, 사업)에서, 16살의 신동 본적 없음

<그렇듯한 이유> 16살의 아이는 수표/임대차 계약에 법적으로 서명할 수 없기 때문임

<그러나> 이 이유는 특정 영역에서 젊은이를 훈련시킬 시기/훈련시킬 방법/사업에서 조기계발 원칙의 의미를 내포하고 있음

<즉> 특정 영역에서 십대 신동이 없는 근본적인 이유: 십대의 시기에 충분한 계발시간 축적 불가능

<부연> 1. 그 이유가 단순히 **신체의 크기**이기도 함 (신체의 크기는 나이와 깊은 관계 있음)

<예> 5세 아이가 피아노/바이올린 연습 가능(즉, 바이올린의 축소된 크기가 아이에게 적절)

<but> 5세 아이가 트롬본/더블베이스 연습X → 너무 크기 때문임

<So> 세계적 수준의 트롬본/더블베이스 연주자는 나이가 들었음

<다른 경우> 2. 노벨상 효과: (노벨상 분야는) 십년 동안의 계발로 충분하지 않기 때문임

<예> 5세에 수학/과학 배워도 10대 입자 물리학자 없음

<이유> 이 분야는 필요한 지식 습득하는데 20년은 걸리기 때문임

<EBS 인수1: 17-3~4>★★

우산을 못 찾았을 때, 우리의 행동:

옷장, 현관, 부엌 등을 급히 돌아다님 → 차속/화장실까지 찾아봄, 다른 사람이 빌려갔다고 생각

<즉> 알아서 왜/언제/어디서 마지막으로 그 우산을 갖고 있었는지 스스로에게 묻지 않음

<이유> 이렇게 멈춰서 상황을 재구성하지 않고 여기저기 돌아다니는 이유:

생각은 회상과 참을성 있는 분석을 필요로 하기 때문에 어려움, 생각은 가정에 의문 제기와 대안 고려 의미함

<예> 지난겨울 이후 우산 사용했는지, 퇴근할 때 비가 안 내려서 우산을 사무실에 놓아두었는지 생각해봐야 함

<즉> 잠깐 뒤로 물러나서 더 넓은 시야에서 가능한 것들을 고려해야 함

<Instead> 급히 돌아다닐 때, 이것과 정반대의 일이 생김

<즉> 우산을 즉시 찾는 것에 집중할 때, 시야가 좁아짐

<더욱이> 이 경우에 더욱 집요하게 반응하게 되어, 우산도 얻지 못하게 되고 균형감각도 놓치게 됨

일상의 활동에서 대부분의 생각은 **즉시 반응하는 것**임

<이유> 즉각적인 필요/요구가 즉시 반응하는 방식 초래하기 때문임

<부연> 이 사고 방식은 상황을 있는 그대로 받아들임

<그러나> 이 사고 방식은 그 상황에 적응하고, 그 상황을 운용가능하게 받아들일 수 있게 만들지 못함

<예> 낮은 수입/통증과 고통/이웃/나쁜 날씨/학교와 직장에서의 문제에 적응 노력

<그러나> 우리의 사고는 실질적이고 편이적이고 약속빠르고 단기적임, 우리는 상황에 대처할 뿐임

<EBS 인수1: 17-5~6>

에릭 하이덴 운동선수 → 남자 스피드 스케이팅에서 5개의 금메달 획득

4경기에서 올림픽 신기록, 1경기에서 세계 신기록 세움

이 승리들은 당연했음 <이유> 아마추어 경주에서도 매번 우승했기 때문임

<그래서> 하이덴은 역사상 가장 우수한 스피드 스케이팅 선수로 인정 받음

<그러나> 우리는 이런 하이덴의 기록이 하이덴과 경쟁하는 다른 선수들의 사기를 꺾을 것이라고 생각

<그래서> 하이덴을 이길 가능성 없다는 것을 알 때, 경기에 참가하는 것이 의미 없다고 생각할 수 있음

<그러나> (우리의 생각과) 정반대 현상이 발생:

하이덴이 5백미터 경주에서 승리했을 때, 은메달 딴 선수는 가장 빠른 개인 기록 획득함

하이덴이 천미터 경주에서 승리했을 때, 준우승자는 가장 빠른 개인기록 획득함

<즉> 하이덴에게 졌던 2등과 3등은 가장 빠른 개인 기록을 획득함

<이유> 하이덴과 동등한 선수가 되기 위해 최선을 다했기 때문임 → 하이덴 효과로 알려짐

이 효과는 동등한 상태가 되거나 능가할 수 없다고 생각하는 경쟁자와 동등해지려고 노력함으로써

새로운 개인적 승리를 생쥐안 것으로 정의됨

<EBS 인수1: 19-2>

기업 위기 역사 연구:

기업 위기들 → 시작단계(위기를 촉발시킨 특정 사건), 중간단계(위기관리 계획이 시행됨),
종료단계(사업이 정상으로 돌아가고 있는 단계) 경험함

<그러나> 위기에 대한 종료 선언하지 않으면 → 회사가 여전히 위기에 빠져 있고, 회사의 제품과 서비스가 어떤 영향을 받을
것이라는 대중의 인식이 지속됨

<더욱이> 위기가 심각하면 → 일부 대중은 너희 회사가 사업을 못할 것이라고 가정할 수 있음

<So> 위기가 끝나면 → 대중에게 위기가 끝났고 정상 상태로 복귀하고 있다고 알려야 함

<EBS 인수1: 19-3>★

현재에서만 변화에 대한 선택 가능

<그래서> 현재 나의 위치 파악하는 것이 중요함

<Therefore> 유익한 변화를 위한 첫 번째 조건:

지금 나의 위치를 명확히 파악하는 것임, 현실로부터 피하면 안 됨

<부연> 마음에 안 드는 현재의 어떤 부분 존재 → 바꿀 방법에 대해 계획 세울 수 있음

<그러나> 마음에 안 드는 부분이 존재하지 않는 척 하면(현실 외면) → 그 부분을 바꿀 수 없음

Sometimes: 활동적이고 적극적인 사람 되기 위해 (변화 시도)

→ 내 주변의 힘을 지휘하고 통제하기 위해 의지를 발휘하는 방법 알아야 함

At other times: 거친 물살에서 벗어나 평온한 상태로 들어가기 위해 (변화 시도)

→ 더 조용하고 더 수용적인 방식 필요함

<요약> 현재에만 미래를 바꾸기 위한 잠재력 존재

<EBS 인수1: 19-4>

형태가 기능을 따른다 (즉, 기능이 형태를 지배함)

<예> 흥미로운 구슬 장식과 술이 있는 색이 화려한 등받침

→ 눈으로 보기에는 예쁘지만(형태) 실제로 사용이 불편함(기능)

<EBS 인수1: 19-5>★★

좋음과 나쁨을 구별하는 것 → 생명활동의 타고난 특징

<부연> 고통을 나쁜 것으로 달콤함을 좋은 것으로 반응할 준비하고 아기는 태어남

<However> 좋음과 나쁨의 경계 → 시간에 따라 변함, 상황에 따라 변함

<예> 차가운 밤, 시골, 밖에서, 폭우에 부적절한 옷 입고, 옷이 흠뻑 젖은 채, 살을 파고드는 차가운 바람으로 고통 ↑

→ 돌아다니다가 피난처가 될 만한 바위 발견 → 이 순간의 경험은 매우 즐거움

<이유> 이 즐거움은 생물학적으로 상황을 상당히 개선시켰기 때문

<그러나> 이 즐거운 안도감도 곧 끝남 → 바위 뒤에서 다시 몸을 떨게 됨 → 새로운 고통 생김 → 더 나은 피난처 찾음
(이 순환이 반복됨)

<EBS 인수1: 19-10>★

동식물 연구가 다윈이 두 가지 주요과제 설정:

(1) 진화가 생기는 방법 알아내는 것 → 자연 선택(다윈이 생각한 방법, 진화의 주요 요인으로 오늘날도 인정받고 있음)

(2) 진화를 사람들에게 확신시킬 충분한 증거 수집하는 것 → 화석, 동식물의 분포, 생명체에서 나온 증거가 중요함

→ 명백한 증거였음 → 다른 동식물 학자도 인정

<부연> 그 당시 다른 동식물학자의 진화에 대한 일상적인 주장 → 거의 중요성을 갖지 못함

<그러나> 다윈은 너무 많은 자료(증거) 확보 → 무시하기 어려웠음

<예> 뼈의 기본 형태가 모든 포유동물의 사지에 똑 같이 나타남

→ 이런 유사점을 통해 포유동물이 공룡의 조상에게서 나왔음을 알 수 있음

<EBS 인수1: 19-11>★★★

대부분의 회사: 일상적인 일과 혁신적인 일 평가할 때, 둘 다 같은 기준 적용

<즉> 성공에 보상하고, 실패와 나태에 벌을 줌 → 이 기준은 일상적인 일 평가할 때 적절함

<부연> (일상적인 일에서) 잘 훈련된 사람이 이미 알려진 절차 사용함 → 그래서, 실패는 부적절한 훈련/약한 동기/형편없는 리더십 나타냄 (그래서 벌을 줌)

<But> 이 기준을 혁신적인 일에 적용하면 → 지적인 모험을 ③ **억누름**

보통의 보상계획: 일상적인 일을 하는 사람이 성공할 가능성이 가장 높음 → 보상 ↑ → 승자로 미화됨

<In contrast> 혁신적인 일을 하는 사람은 실패할 가능성 높음 → 보상 ↓ → 패자로 무시됨

<그래서> 일상적인 일 하는 사람 → 창의적인 사람이 자기처럼 행하면, 더 효율적이고 실수도 하지 않을 것이라고 말함

<EBS 인수1: 19-13>★

정보 → 핵심 자산임 <즉> 사회/의료서비스/의사결정 개선시킴, 개인적/경제적 성장 누림, 선출직 공무원을 더 잘 선출하게 됨

<그러나> 정보 → 얻고 다루기에 비용이 많이 드는 자산

<부연> 정보를 더 쉽게 이용 가능(인터넷 통해 분배됨) → 정확성과 믿음직함이 **으려짐**

<부연> 상반된 관점들을 더 쉽게 접근 가능 → 사실과 진실을 중히 여기지 않는 사람들이 이 관점들을 퍼뜨림

<그래서> 우리는 누구를 믿어야 할지/무엇이 사실인지/무엇이 수정되었는지/무엇이 검토됐는지 모름

모든 사소한 결정에 대해 조사할 시간과 전문지식 없음

<Instead> 권위자/신문/TV/책/매형/택시운전사/유사 경험에 대한 기억에 의존

<그러나> 이것들은 신뢰할 가치가 없을 때도 있음

<EBS 인수1: 19-14>★

그리스인: 물체와 그 물체의 속성에 집중 → 인관관계의 근본적인 성질 이해 못하게 함

<부연> 아리스토텔레스: 돌이 중력이라는 성질을 소유 → 돌이 공중에서 떨어진다고 생각

<But> 나무가 가벼움이라는 성질을 소유 → 물에서 나무 조각이 뜬다고 생각

→ 물체에게만 초점, 물체 밖의 힘 고려X

<But> 중국인: 세계를 **계속적으로 상호작용하는 물질로 구성된 것**으로 봄

<So> 전체의 장(전체적인 맥락과 환경)의 복잡성에 집중

사건들이 힘이 작용하는 장 안에서 발생한다고 봄

<Therefore> 먼 거리에서 작용하는 원리 인식

<EBS 인수1: 19-18>★

전화기 → 여전히 고객과 회사 간에 주요 소통라인

<그러나> 문자 메시지, 인스턴트 메시지, 이메일 같은 수단들이 널리 이용되고 있음

① <그래서> “콜센터” 용어가 “연락센터”라는 용어로 대체되고 있고 호환하여 사용됨

② 회식들이 고객들을 인터넷/음성 자동응답기 같은 셀프서비스 수단들로 유도하고 있음

→ 과거의 전화 고객서비스 센터 직원의 간단한 업무를 다루게 됨

→ 실제 전화 통화의 도움을 제외하고 어떤 수단이든 회사에 비용이 더 적게 듦

④ 이메일을 제외하고 비용이 더 적게 든다는 것이 사실임

⑤ 인스턴트 메시지 → 전화와 이메일보다 저렴

<이유> 직원이 한 건 이상의 인스턴트 메시지와 문자메시지를 한 번에 다룰 수 있음

<EBS 인수1: 19-19> 설명문

19세기 후반 영국의 발전 → 스포츠와 육상경기에 큰 의미가 있음

스코틀랜드의 하일랜드 게임 → 스포츠와 육상의 한 근원이 됨

① 이 다방면의 게임 → 초기에 스코틀랜드에서 언덕 달리기 형태였음

11세기에 시작되었고, 수세기 동안 이어져 켈트족과 스코틀랜드 문화 찬양해왔음

② 이 게임의 전통 → 스코틀랜드 하일랜드 지역(켈트족의 고향)에서 강했음

이 게임들(통나무 나르기, 무거운 물건 던지기, 달리기) → 19세기에 영국/미국/캐나다/많은 식민지로 퍼짐

④ 이 게임들 → 모국에 경의를 표하는 방법/자신의 동포와 결속을 기념하는 방법이였음

⑤ 현대 육상 경기들이 이 하일랜드 게임을 모방했음

<EBS 인수1: 19-21>★

“액정”(liquid<액체>/crystal<결정체>)용어 → 모순어법(예: 산송장, living/dead)처럼 들림
 이 비유의 의미: 액정의 의미 → 고체 단계에서 정지된(죽은) 분자배열과 액체 상태의 움직이는(살아있는) 상태 사이의 중간 상태임
 (B) 이 두 상태 사이의 전환 → 특정 온도(용해점)에서 발생
 1888년 한 식물학자 : “cholesteryl benzoate의 고체 단계가 두 개의 용해점 소유” 발견

(A) its 결정체들을 가열할 때, 145.5°C에서 녹음 → 기이한, 탁한, 점성의 액체 형성
 → 열을 더 가하면, 178.5°C에서 다시 변해서 액체 상태의 맑은 유동체가 됨

(C) He → 자기가 본 것을 한 물리학자에게 보여줌
 → 그 물리학자는 편광 현미경으로 그 변화 관찰: 탁한 점성의 액체가 다양한 색깔을 나타냄
 <그래서> 이 물리학자는 이것들을 “액정”으로 묘사함
 <그러나> 그 당시에 이 액정은 적용되지 못했음
 <그러나> 오늘날, 액정은 10억 달러 산업이 됨

<EBS 인수1: 19-22>★

Bower: 최고 책임자의 유능한 후임자를 조직의 주변부에서 발견 가능
 <부연> 새 최고 책임자로 내부자인지 외부자인지 고려:
 내부자의 장점 → 자기 기업의 사업에 대한 풍부한 경험, 회사의 문화와 가치에 대한 깊은 이해

<However> 내부자의 단점 → 사업하는 방식에 대해 특정 정신적 모델에서 못 벗어남

이런 인지적 경직성 → 그 회사가 외부 환경에서 큰 변화 겪으면 회사에 도움X
 <그러나> 외부자 → 신선한 관점 소유
 <but> 충분한 경험을 안 갖고 있거나 회사의 문화에 적합하지 않을 수도 있음
 <그러나> 조직의 주변에서(해외시장에서 근무, 새 사업 등) 많은 시간을 보낸 중역을 고용해서 성공적인 계승이 이루어짐

<EBS 인수1: 19-23>★★

윤리교과서/전문가 협회 규정/일상의 삶에서, 도덕적 선택은 규칙(격언)사용과 관련됨
 <예> 고통스러운 진실을 친구에게 있는 그대로 말한 이유 설명할 때,
 “정직이 최고의 방법”이라는 격언을 그 이유로 말함
 <But> 고통스러운 진실을 감춘 이유를 설명할 때,
 “멋진 어떤 것을 말할 수 없다면, 어떤 것도 절대 말하지마”라는 격언을 그 이유로 들
 <그러나> 규칙(격언)이 우리에게 해야 할 것 지시X
 위의 두 격언 → 경험에 근거한 훌륭한 규칙
 <but> 특정 상황에서 우리가 그런 결정(하나는 선택/다른 하나는 선택X)을 한 이유를 우리가 말하지 않음
 (즉, 격언을 언급함으로써 그 이유를 말함)
 <즉> “나중에 후회하는 것 보다 조심하는 것이 낫다(지금 행동하지 말라는 것)”
 <But> “머뭇거리는 사람은 기회를 놓친다(지금 행동하라는 것)”
 “한 푼 아낀 것이 한 푼 번 것(돈을 쓰지 말라는 것)”
 <But> 푼돈 아끼려다 큰 돈 잃는다(돈을 쓰라는 것)”
 타인이 어떤 것을 결정한 이유로 이 격언을 말할 때, 우리는 수긍하고 이의제기X
 <요약> 그 행동을 한 이유를 설명할 때, 우리는 그 규칙(격언)을 언급하는 것으로 끝냄

<EBS 인수1: 19-24~25>★★

많은 사람들: "전체 세계와 자유롭게, 쉽게, 저렴하게 소통하기 위해, 사이버공간(인터넷)에 접속함으로써 생기는 기회
→ 민주주의의 승리"로 생각

다른 사람들: 인터넷이 우리의 삶을 더 나쁘게 할 수 있음 → 이런 부정적 결과가 초기에는 안 나타나고 항상 뒤늦게 나타남

<Either way/그러나>

인터넷 의사소통 → 큰 무례함 초래

<부연> 가상 세계 → 정체를 밝히지 않고 적대감 표현 가능

<이유> 익명성 → 수백만 명을 디지털 저격수로 만들(인터넷에서 적대감 표현)

<즉> 우리의 이름은 무명인임 → 우리는 무명인과 소통하는 무명인임 →(그래서) 혈투음이 우리 시대의 풍조임

<더욱이> 인터넷에서 아는 사람과 소통할 때도 → 우리는 덜 자제함

<이유> 그 아는 사람이 우리 앞에 있을 때 하는 것처럼 그 지인의 반응을 다룰 필요가 없기 때문임
인터넷에서 생긴 일을 진짜가 아니라 대체 현실에서 발생한 것으로 생각

→ 많은 사람에게 **악용을 위한 추가적인 어가**를 줌

<이유> 이 때, 삶이 비디오 게임(모든 사람이 얻어맞지만 아무도 다치지 않음)처럼 느껴짐

많은 인터넷 사용자들 → 인터넷 상에서 언제든지 어느 누구에 관해서든 어느 누구에게나 어떤 것이든 이야기할 수 있다고 생각

디지털 세계 → 집단적인 도덕의 독소들이 저장된 곳이 됨

<However> 인터넷에서 발생한 것이 인터넷에 그치지 않음

→ 인터넷 소통에서 "모든 것이 괜찮다"는 방식은 반드시 현실 세계에서도 규범의 완화를 초래

<EBS 인수2: 1-1>★ <로큰롤 음악과 기존 음악의 연속성>

1960년대 말, Laing: 로큰롤이 이전의 음악 전통과 단절된 것 아니라고 생각

<부연> 로큰롤이 새롭고 혁명적인 음악으로 보기에 매우 제한적임

50년대 중반, 관례적인 음악 스타일에서 최소한의 변화를 가하여 로큰롤 음악이 순조롭게 나아감

<also> Harker: 로큰롤 음악 → 리듬앤드블루스/컨트리 뮤직의 전통들로 구성된 음악적으로 회화화된 방식으로 생각

<also> George: "로큰롤" 용어 → 이 음악의 흑인 기원을 숨기려는 마케팅 개념(즉, 냉전기 미국 백인 청년 소비자를 더 편안하게 만든 전략)임을 강조하여, such **연속성**을 언급함

<EBS 인수2: 1-2>★

현대에 가장 유명한 정치적인 이미지

→ 1960년 UN에서 연설할 때, 연단에 신발을 탕탕 두드렸던 소련 수상 흐루쇼프의 이미지 었음

→ 모든 사람들은 이 행위를 서방을 위협하기 위한 전술로 이해함

<즉> 한 순간 신발을 탕탕 칠 수 있다면, 다음에 핵무기를 사용할 수 있다고 해석

<그러나> 30년 후, 흐루쇼프가 완전히 다른 것을 의도했다는 것이 밝혀짐

<부연> 그가 서양 사람들은 열정적인 토론을 좋아한다는 것 알게 됨 → 자신의 주장을 입증하기 위해 신발을 탕탕 두드리므로써 열정적인 토론을 하고 있다는 것 보여줌

<그러나> (서양) 사람들이 충격 받았음

<그러나> 그는 보통의 열정적인 토론을 하는 사나이로 보이기를 원했을 뿐임

<요약> 이런 비합리적인 러시아인의 이미지 → **서로 다른 문화 간 오해**의 결과였음

<EBS 인수2: 1-3>★

<영화 영상의 연속성>

영화에서, 명암/모양/크기/각도 통해, 세부적인 부분에 동시성을 줌, 화면 영상(개별적인 영화영상)에 목적과 결속력 줌

<But> 영화 영상 → 사진/그림처럼 독자적이고 자립된 것으로 볼 수 없음,

그 영화 영상 앞뒤에 있는 다른 영상들에 기여해야 함

<그래서> 영화 영상 → 연속적인 시간 속에서 다른 영상들과 결합될 때만 온전한 의미 갖게 됨

<즉> 연합된 상태에서 순서대로 고려되어야 함

→ 이것이 영화 영상의 형성/구성 방식을 선택하고 결정할 때 영향 줌

<Thus> 이런 구성 방식의 계획적인 상호작용 통해, 계속적인 흐름 속에서 관계들이 강조되고 영상들이 통합됨

<그래서> 영상구성에서 **움직임**이 매우 중요한 요소임

※ 영화영상의 세부적인 부분에 동시성 줌, 각각의 영화영상에 목적/결속력 부여

→ 연속적인 시간 속에서 앞뒤 영상과 결합될 → 동작 만들 → 의미 전달

<EBS 인수2: 1-4>★

언어의 수 ↓ → 세계화 때문이라고 생각

<그러나> 지역사회들/언어활동가들 → **소멸위기의 언어를 살리기 위해 인터넷 기반 기술 이용**

<예> Bud Lane III → 한 지역사회의 토착어인 Siletz-Dee-ni어를 사용하는 마지막 생존자 중 한 명<결과>

이렇게 소멸위기에 처한 이유: 다른 언어와 방언을 쓰는 여러 문화집단들을 같은 보호구역에 수용 → 이 언어가 쇠퇴함

<이유> 그 여러 문화 집단은 의사소통 위해 치누크 사투리 사용했기 때문임

<Fortunately/그러나>

Siletz-Dee-ni어는 Lane의 목소리 이용해서 말하는 사전을 만들어 영구 보존됨(언어 활동가들의 역할)

→ 인터넷에 올림 → 이 지역사회의 젊은이들이 이 언어 배우기 시작(이 언어로 문자메시지 보냄)

<또한> 소멸 위기의 언어에 직면한 다른 지역사회도 → 소셜 미디어를 자신의 언어 살리는 수단으로 이용

<EBS 인수2: 1-5>★★

실생활에서, 지각체계는 색을 무분별하게 바꿈

<부연> 1. 색의 색조를 누그러뜨림

<즉> 색이 친숙하지 않거나 예상치 못한 색이 아니라면(즉, 색이 친숙한 색이거나 예상을 한 색이라면), 그 색을 주목하지 않음

<예> 신호등의 색을 일반화된 방식으로 봄

<즉> 신호등의 빨간색이 주황색이나 진홍색 성향이 있다는 것 관찰X

신호등의 초록색이 레몬색이나 청록색 성향이 있다는 것 관찰X → 단지 빨간색과 초록색만 인식함

2. 다른 경우에, 뇌는 눈이 본색을 바꿈, 아무색도 안 본 곳에서 색을 만들

<1번 사례> 한 물체가 낮에/전등 빛에/나뭇잎으로 걸러진 햇빛에 따라 다양한 색을 띠

<그러나> 뇌는 그 물체를 항상 통상적인 색으로 봄

<Moreover>

<2번 사례> 뇌는 친숙한 물체의 흑백이미지가 색이 있는 것처럼 파악

<그래서> 흑백의 초상화를 회색의 얼굴로 파악하지 않음

<요약> 실생활에서, 우리는 **일반적으로 우리가 볼 것으로 예상하는 색을 봄**

<EBS 인수2: 1-6>

Big이라는 영화에서, 한 소년이 겉모습만 성인으로 변함(내면은 여전히 소년임)

→ 장난감 회사 테마 개발부서에서 일함

→ 한 동료가 개발한 장난감에 대해 비판 <이유> 이 장난감은 스스로 여러 가지를 할 수 있기 때문임(아이가 개입할 여지X)

<그래서> 아이는 장난감을 가지고 여러 가지 할 수 있는 것을 좋아하고, 독자적인 사고와 행동할 기회 주는 장난감 좋아한다고 제안 <그래서> 이것을 제한하는 장난감은 빨리 지루해진다고 제안

<즉> 아이들은 **자신을 표현할 수 있고 세상에 관한 어떤 것을 발견할 수 있는** 상황에 가장 많이 몰입됨

<그래서> 솔/후라이팬/일상용품들이 아이의 마음을 빼앗음

<이유> 평범한 물건에서 전에 몰랐던 새 기능을 생각해냈기 때문임

<EBS 인수2: 1-7>★★

사람들: 자신의 목적과 실행규칙을 정의할 수 없음

<즉> 지시받은 것을 따라할 뿐임, 교착상태에서 전략을 바꾸거나 새로 만드는 것 경계함(융통성X)

<그러나> such (A)**솔선수범**의 부재 → 재난 초래함

<예> 등산가들은 경로를 치밀하게 준비 → 등반의 출발지점에서 여러 날 보내면서 망원경으로 암벽면 점검, 수 백 가지의 동작들을 계획 → 이런 사전 작업이 성공적인 등반 보장

<However> 실제 등반 경로는 출발지점에서 점검했던 것과 매우 다름:

돌은 더 푸석푸석, 얼음으로 더 덮여 있음, 더 튀어나와 있음

<그래서> 상황이 그것(대안 경로)을 요구함에도 불구하고, 등반팀이 (B)**대안** 경로를 바꾸지 않으면, 크게 대가를 치를 수 있음

<EBS 인수2: 1-8>★

소매업자/기업 사장들 → 인류학을 참고해서 판매 전략 세울 때, 문화현상 고려,

소비자의 인식/태도/믿음/가치관이 소비자의 행위에 영향 준다는 것 깨닫게 됨

<In other words> 인류학자는 사회조직(성/계층/사회 경제적 지위)이 소비자 행위에 영향 끼치는 방식 연구

<그러나> Miller: 인류학자가 소비제품 분석에 너무 개입하지 않도록 경고

<Rather> 인류학자가 인류학적 목적(즉, 소비자 행위 이해)에 충실하도록 제안

→ 이 목적을 위해, 쇼핑경험의 의미 조사, 이 쇼핑경험을 통해 사회관계/소비자문화 파악 방법 조사

<For example> 쇼핑에 아이들 데려가는 것이 부모와 아이관계에 영향 끼치는 방식 연구

아이들이 모여서 쇼핑하고 오락을 즐길 때, 형성되는 사회관계 유형 파악 시도

<결론> “쇼핑 → 가족 구성원들/친척들/애완동물들 사이에 사회관계 형성/유지” 발견

<EBS 인수2: 2-1>★★

속도를 늦추는 것이 우리에게 어려운 이유:

우리는 직업윤리(시간은 생산적으로 효율적으로 사용되어야 함)를 물려받았기 때문임

<즉> 일 목록에 체크 표시하면서 일을 끝내야 한다고 생각

<But> (속도 늦추는 것에 대한) 두려움에 쫓기고 있음

<부연> 더 긴 더 공허한 시간에 두려워함 → (그래서) 그 시간을 기분전환 거리로 채움

<그래서> 무언가에 의해 점유된 상태에 있으려고 노력

<즉> TV 잡지/전화 통화 없이 생각에 잠겨 조용히 30분도 못 앉아 있음,

몇 분도 안 돼 채널을 이리저리 돌리고 여러 가지 일을 동시에 함

느린 삶을 두려워하는 이유:

지루함을 두려워함

<그러나> 더 근본적인 것은,

더 길어진 중단된 시간이 우리의 삶이 의미 없고, 만족스럽지 않다는 것을 깨닫게 할 시간을 줄까봐 두려워함

<그래서> **사색**에 대한 시간은 두려움의 대상이 됨

<EBS 인수2: 2-2>★

무엇을 먹어야 할지/캔디와 피자가 문제가 있다는 것을 알기위해, 심장병 전문의가 될 필요 없음

<But> 심장질환 치료 비상 대기실이 (무엇을 먹어야 할지/문제 있는 식단에 대한) 이해에 도움을 줌

<부연> 심장병 전문의 → 형편없는 식습관에서 생기는 병든 신체 부위를 직접 확인

<그러나> 심장병 전문의 → 정크푸드 먹음 → 의학적 모순

<즉> 의도와 음식 소비 간 인지적 단절의 본보기임

<즉> 훈련/경험 통해 대량 파괴용 음식무기(정크푸드) 먹지 않아야 한다는 것 알아도 이 음식을 먹음

<조사/부연> 심장병 전문의 34% → 과체중, 4% → 비만

<이유> **지식과 자유의지** 너머에 있는 힘이 먹을 때 작용하고 있음

<EBS 인수2: 2-3>★

식민지 시대 아메리카에서, 신문 → 1775년 독립전쟁이 시작되기 전에, **반영 감정 이면의 추진력**이었음

<부연> 18세기 초, 통제 받는 소규모 식민지 언론에서 발전하여,

1760년대, 45개 이상의 신문사가 존재하게 됨

18세기 중반에, 아메리카 식민지의 신문들이 신문/차/유리/종이에 대한 영국의 세금에 반대함

<또한> 신문들은 식민지 주들이 영국의 전쟁과 빚을 위해 세금 내는 것에 반대

<또한> 1773년, 영국이 현지 상인보다 동인도 회사에게 차 판매에 대한 더 나은 가격의 이점 허용

→ 한 신문사의 편집자 집에서 "보스턴 차사건"(영국에서 차 수입 막은 사건)이 계획됨

→ 1774년, 영국의 보복적인 강제법이 시행됨 → 식민지의 분노를 증가시킴 (→ 1775년, 독립전쟁 초래)

<EBS 인수2: 2-4>★

인터넷 소셜 네트워크에서 생긴 친구들 → 여러 면에서 현실에서 관계와 다름

<부연> 여기에서 우정은 누적되는 경향 있음(즉, 인터넷에서 관계를 추가하고 그 관계를 끊지 않음)

소셜 네트워크 매체가 상호작용의 성격에 크게 영향 줌(지속적인 대화보다 짧은 돌발적인 활동들 초래)

<Moreover> 소셜 네트워크에서, 이 사람들과 직접적인 관계 관리, 현실보다 더 많이 서로 간의 관계를 감시

<부연> 친구 간의 결별은 깨진 하트로 표시함, 인터넷에서 뉴스 전달할 때 위로가 필요한 친구들을 포함시킴<인>

<그래서> 현실 관계에서 잊었거나 연락이 끊긴 **사람들의 일상을 더 많이 알게 됨**<과>

<EBS 인수2: 2-5>★★

타인의 지능을 빌려서 → 지능을 나타내는 제품 만들 → 지위 향상 추구

<부연> 매우 드물고(희소성이 있는) 지능이 높은 장인 (A) **고용**해서 → 절묘한 복잡성과 참신성이 있는 작품 만들

<예> 중세 이슬람 통치자/성직자/상인 → 매우 추상적인 장식(기리)이 있는 건축물 의뢰 → 지위 추구

<그래서> 기리 디자인의 복잡성에 과도한 경쟁

→ 15세기에, 이슬람 건축 거장들이 거의 완벽한 준결정구조의 타일문양 디자인 시도

<부연> 이 타일문양은 너무 복잡해서 디자인하는데 상당한 지능 필요했음

(1970년대가 되어서야 유럽수학에서 재발견됨)

복잡하고 창의력이 있는 맞춤 제품 → (B) **구매자**에게 지위 가져다 줌

<이유> 지능의 종형 곡선(천재는 극히 드물다는 것 나타냄): 이런 제품을 디자인할 수 있는 천재 → 드물, 수요 ↑, 비쌈

[드물고 비싼 천재 고용했다는 것 → 고용자를 유명하게 만들]

<그래서> 부자는 가장 위대한 천재에게 작품 의뢰하는 가치 인정함

<EBS 인수2: 2-6>★

소비자의 만족 평가 → 특정 소비 상황과 관련됨

<즉> 현재 그 물건을 사용해 볼 때, 이 제품에 대해 만족할 수 있음

<however> 지금 만족해도, 그 물건을 사용하는 다음번에, 만족하지 않을 수도 있음

<Thus> 만족은 태도와 다름

<이유1> 태도는 지속적이고, 특정 상황에 덜 의존함

<In addition> <이유2> 감정은 초기에, 만족 평가에 더 큰 영향 줌 <but> 시간이 흐르면서 감정의 영향 감소

<Conversely> <이유3> 생각은 시간이 흐르면서 만족평가에 더 큰 영향

결정 후의 평가가 결정전의 평가와 다름

<이유4> 제품 사용 후, 소비자가 전과 다른 속성을 평가할 수 있음

<예> 냉동 전자레인지 피자 먹은 후, 예상보다 그 맛을 덜 좋아한다고 결론

<EBS 인수2: 2-7>

Bauer: 재능과 의욕 ↑ <but> 주는 것이 너무 과함 → 그녀의 평판과 생산성 훼손

<인용/부연> She: 결코 거절X, 자신의 시간을 타인에게 사용 ↑ → 더욱 만만한 사람으로 인식됨 → 파트너로 승진이 지연됨

<그래서> 업무평가에서, **(A) 이기적**이어야 한다고 들음

<즉> 컨설팅 파트너에게 기대되는 자신감 넘치는 예리함(자기 주장) 부족

<그러나> 주변 사람들 발전시키는 것에 헌신, 고객의 요청 들어주는 것에 전념

<그래서> 고객이 귀에 거슬리는 메시지(높은 소리) 들어야 하고,

고객의 계획이 방향이 잘못되었을 때, Bauer가 고객을 다그칠 때 강하지 않다고 알려짐

→ 그녀의 베품이 **(B) 경력을 제안하는** 행동이 됨

<EBS 인수2: 2-8>★★

동물에게 사고능력이 없다는 것을 입증할 최고의 주장:

한 종(인간/개/말) 내에서 어떤 동물이 다른 동물 보다 더 완벽하고 더 빨리 학습함

<also> 인간/개/말은 소리와 몸의 움직임으로 자연적인 충동(분노, 두려움, 배고픔)을 우리에게 전달

<Nevertheless> 동물이 진정한 언어를 사용한다는 것이 관찰된 적 없음

<즉> 동물이 자연적인 충동이 아니라 단지 생각으로 말미암은 것을 단어와 기호로 나타낸다는 것이 관찰된 적 없음

<이유> 말 → 생각이 있다는 유일한 확실한 표시임 → 그래서, 모든 인간이 말을 사용하지만 동물은 사용하지 못함

<Therefore> 이것이 동물과 인간의 진정한 차이로 생각됨

<EBS 인수2: 3-1>

"amateur" 단어 → 복잡한 단어

<부연> 한 의미 → 제한된 기술, 미숙함(전문성과 반대)

<그러나> 더 오래된 의미 → 사랑을 의미하는 라틴어(l'amour)에서 나온 → (그래서) 매우 좋아해서, 소일거리로, 헌신적으로 어떤 것 하는 것 의미함

아마추어는 열정을 갖는 활동에 참여함

오늘날 아마추어(컴퓨터 프로그래머, 일반대중 자원 봉사자)는 잘 교육 받고, 박식하고, 전문적 기술 소유함

아마추어 거장 → 자신의 전문분야에서 유능함과 특별함 입증

새 분야의 관심 있는 목적에 자신의 기술 적용 희망

<Indeed/부연> 전문가와 아마추어의 능력은 상당히 **결심**

<EBS 인수2: 3-2>★★

권위가 여러 상징으로 표현됨

<그래서> 권위에 대한 반발은 **이 상징들의 역**에 의해 상징적으로 표현됨

<예1> 1960년대 미국, 권위 있는 모든 남성 → 짧은 머리

<그래서> 짧은이들은 긴 머리를 함으로써 반발의 상징 만들

<즉> 권위 있는 사람들이 짧은 머리하면, 긴 머리는 그 권위에 대한 반발의 상징이 됨

<However> 오늘날, 긴 머리는 용인됨

<즉> 긴 머리는 사회에 대한 반발의 상징으로 생각X

<but> 머리를 자홍색/파란색/오렌지색으로 물들이는 것이 반발의 상징으로 생각됨

<예2> 17세기 영국, 왕당파(권위 소유) → 긴 머리

<그러나> 이들을 반대했던 청교도 → 짧은 머리

청교도의 머리스타일유희 그들의 반발의 중심 상징이 됨(원두당원으로 불림)

<EBS 인수2: 3-3>★ <기업과 고객의 관계에서 개인적 충성심의 중요성>

고객의 기업에 대한 인식↑ → 효율적으로 행동하는 것 배움

<즉> 고객은 그 회사가 제공하지 않는 서비스 요청하면서 시간낭비X

<즉> 그 회사의 제품에 대한 **진속함**↑ → 고객은 (그 회사) 직원에게 정보와 조언 요청X

단골과 장기근무 직원이 상호작용하고 서로에게 배움 → 충성심에 의한 비용 상 유익 상승

<부연> 다시 찾는 고객은 자신의 받는 가치에 기뻐함 → 직원의 자긍심과 활기 초래

→ 의욕이 생긴 직원은 회사에 더 오래 근무하게 됨 → 고객을 더 잘 알게 됨 → 더 나은 서비스 초래, 더 큰 고객 만족, 고객과의 관계와 회사의 실적 향상

이런 개인적 충성심(인적 요소) → 고객 관계에서 중요함

<EBS 인수2: 3-4>★★

동물에게 두 가지 새로운 자극 중 택일 권한 줌, 이 둘 중 하나가 더 복잡하면 → 더 복잡한 자극 선택

<also> 인간도 복잡성 선호함

<실험> 아이들이 보통의 복잡성을 가진 퍼즐 수행 → 새 퍼즐 선택할 기회 제공(더 복잡한 것과 더 단순한 것 중 택일)

→ 이제 막 끝마친 퍼즐보다 더 복잡한 퍼즐 선택(더 단순한 것과 훨씬 복잡한 것 선택X)

약간 더 복잡한 것 선택하는 경향 → **인간의 탐구 행위가 매우 체계적인 것** 나타냄

<즉> 인간은 자신의 환경을 임의로 탐구하지 않음

<EBS 인수2: 3-5>★

상징적 소비에서, **자아 개념의 역동적 본질을 고려하는 것이** 중요함

- <예> 소녀들은 보여주고 싶은 캐릭터 반영 위해, 소품과 복장 조정
 - <부연> 십대들: 더 성숙한 정체성을 갖게 되면서, 한 때 즐겼던 어린 소녀의 구미에 맞는 한 패션 소매점을 미성숙하고 유치한 것으로 여김
 - <즉> 이것은 가게가 바뀐 것이 아니라 새로 생겨난, 정체성을 반영하기 위해 가게에 대한 평가가 바뀐 것임
 - <즉> 소녀들은 어린 시절의 자아와 새로 생겨난 성인 자아 사이에서 갈피를 잡지 못함
- <또한> 소녀들이 자신의 휴대폰에 올린 것들 → 이런 경계인의 상태 반영
 - <부연> 어린 시절에 찍은 휴대폰의 옛 사진들 게시함 → 과거의 자아를 새로 생겨난 정체성에 통합
 - 휴대폰에 올린 사진들 → 어린 애 같은 정체성과 더 성숙한 성인 정체성 사이에서 동요하는 것 나타냄

<EBS 인수2: 3-6>★★

- 사람들이 유지하고 싶은 의식적 베일의 뒤로 가보는 한 방법 (즉, 사람들(고객)이 의식적으로 숨기고 싶어 하는 것을 알아내는 한 방법)
- 즉, 너(점원)의 이익을 위해 사람들(고객)이 가장하고 있다고 생각하는 것을 알아내는 한 방법
 - 당신(점원)이 대화의 초점을 사람들(고객)에게서 타인으로 바꾸는 것임
- <즉> **사람들(고객)이 타인에게서 보는 것이 그들 자신의 관점을 반영하기** 때문에,
 - 당신이 고객에게 타인의 생각이 어떨 것인지 물어보는 것 → 많은 것을 드러냄(고객의 생각 알 수 있음)
- <예> (점원이 물어봤을 때,) 고객이 제품에 대한 자신의 혼란을 나타내고 싶지 않을 때(점원을 위해 부정적 평가하고 싶지 않을 때), 타인이..그..제품이..혼란스럽다고..생각한다고..지적함
- <그러나> 조심할 것 있음: 당신(점원)이 응답자에게 타인의 견해 말해보도록 요청했을 때의 응답과 사람들(고객)이 자발적으로(당신(고객)이 물어보지 않고) 타인의 견해를 말할 때는 구별해야 함
 - 후자는 일종의 사회적 예의를 위한 것임
 - <예> 사람들이 어떤 것이 너무 마음에 안들 때, 타인은..그것이..정말..멋지다라고..생각할..것이라고..말함으로써 너(점원)의 충격을 완화하려고 함

<EBS 인수2: 3-8>★★ <맥락에 따라 달라지는 단어의 의미>

- 나: "healthy와 unhealthy" 단어 사용X
- <이유> 이 단어들은 혼란을 줌
- <즉> (1) 이 두 단어는 완전히 정반대X → 한 사람에게 healthy한 것이 타인에게는 건강에 좋지 않은 것일 수 있음 (한 사람에게 unhealthy한 것이 타인에게는 건강에 좋은 것일 수 있음)
- <Moreover> (2) 이 두 단어는 습관/음식/음료수에 붙은 절대적인 라벨로 변함
- <부연> good와 bad가 무조건적이고 절대적인 표현으로 사용되는 것처럼, healthy와 unhealthy사용할 때도 맥락이 부족함 → 여기서 맥락은 건강에 대한 측정 기준임
- <For example> 사람들은 도넛이 healthy(good)하지 않다고 말할 수 있음
 - <그러나> 그 도넛이 unhealthy(bad)하다고 말하는 것은 공정하지 않음 (이 두 단어의 경계가 애매모호함)
- <그러나> 건강에 대한 측정기준이 가끔씩 고지방/설탕이 들어간 음식 먹는 것(건강에 대한 측정 기준 존재)일 때, 도넛은 healthy로 여겨질 수 있음
- <But> 건강에 대한 측정기준이 포화지방/설탕으로 만든 모든 음식 피하는 것(건강에 대한 측정 기준 존재)일 때, 도넛은 healthy기준에 적절X (즉, unhealthy함)

<EBS 인수2: 4-1>★ <관리자들이 행동을 꺼리는 경향>

- 기업 문화의 한 현상: 누군가 적극적으로 방향을 제시하지 않아도 회사가 기능할 수 있다는 사실
- <부연> **행동을 예야** 한다는 것을 피하기 위해, 자신의 권한 내에서 무엇이든 함
- <비유> 칭찬은 올라가고(실적은 상사에게 돌아가고), 비난은 아래로 내려감(각종 실패는 직원에게 돌아감)
- <So> 위험을 무릅쓰려는 동기X
- <부연> 당신이 긍정적인 어떤 일 하면, 더 높은 지위에 있는 사람이 그 유익을 가져감
- <그러나> 회사의 이익 위해 노력하다 실패하면, 비난이 너에게 올 가능성이 많아짐
- <즉> 항상 당신을 비난하는 사람은 존재하고 당신은 희생양을 못 찾는 경우가 있음
- <그래서> 회사에서, 행동은 보상 없이 위험하기만 함

<EBS 인수2: 4-2>

현장 조사할 때, 인류학자는 **자신의 최고의 인터뷰 중 일부가 우연한 만남의 결과**라는 것을 자주 발견함
 <예> 누군가를 만나고 특별히 어떤 것을 토론할 의도 없이, 마을의 우체국으로 가는 길을 걷고 있었음
 <But> 가는 길에, 한 노인이 마당에서 돌을 모아 문간에 모양을 만드는 것 목격
 → 그 노인에게 물었을 때, 그 돌이 귀신을 집에 들어오지 못하게 하려는 것이라고 대답
 <이유> 그 노인의 며느리가 산기가 있어서, 가족의 적들이 고용한 마법사가 보낸 악마에 신생아가 취약하기 때문이었음
 <Thus> 이 우연한 만남에서, 인류학자는 특정 신화나 의례/가족관계/그 마을의 파벌관계에 관한 것을 알게 됨

<EBS 인수2: 4-3>★★ <감정표현의 억제와 건강의 관계>

일본에서 정직한..감정과 예의 바른 얼굴 사이에 결정적인 차이가 있음
 <이유> 이 차이의 원인에 대한 추측:
 70%가 산악지형인 국가에서 농부들은 제한된 비옥한 토지에서 충분한 식량 생산위해 협동해야 했음
 → 감한..자기..표현/자기..주장은 생산에 역효과를 냈을 가능성 있었음
 <Yet> 이런 직실적인 감정표출에 대한 불신에도 불구하고, 일본인들은 평균 75세까지 매우 건강하게 살았음
 <그러나> 다른 요인들이 이 사실을 못 보게 하고 있음 ⇕
 <but> 일본에서의 이 사실과 서양에서 감정억압과 전신에 영향을 주는 질병들 간의 강한 관계가 서로 어울리지 않는 것 생각해봐야 함

<EBS 인수2: 4-4>★★ <개의 후각과 다른 감각의 관계>

어렸을 때, 성인은 무한한 능력 갖고 있다고 생각
 <즉> 자동차 운전하고 주스용기 열고 싱크대에 손이 닿는 사람은 비도 그치게 할 수 있다고 생각
 <마찬가지로> 냄새를 맡는 개의 능력에 대해 우리는 이와 같은 기대 갖고 있음
 <부연> 개는 코사용 능력이 매우 뛰어나서 개가 언제나 어떤 것이든 냄새 맡을 수 있다고 생각
 <But> 개도 (후각 외에) 다른 감각 이용함 → 인간과 개의 뇌는 **한 번에 한 가지 감각을 중독하는** 경향 있음
 <예> 개 주인이 새 코트와 머리모양을 하고 집에 왔을 때, 개가 주인에게 달려들(공격)
 <이유> 낯선 검은 윤곽이 불쑥 들어오는 것을 보고 개는 후각 대신에 시각 이용했기 때문임
 개의 후각은 뛰어나지만 항상 작동되는 것은 아님

<EBS 인수2: 4-5>★★ <영국 영어와 미국 영어의 차이>

<예> 미국에서 “오늘 이사회에서 발표했는데, bombed(완전히 망치다)했어”
 “내가 overdraft(초과 인출)했다고 은행에서 통지서가 왔어”
 → 미국인들은 첫 번째 표현을 “발표를 완전히 망쳤어”로 해석하고, 두 번째 표현을 “예금보다 초과 인출했어”로 해석함
 <그래서> 미국에서 두 상황은 **(A) 동등**을 받을 가치가 있음
 <But> 영국에서 정반대의 반응이 나옴:
 첫 번째 표현에 대한 반응으로 “굉장한데 너 bomb처럼 해냈구나, 정말 멋져”라고 하고,
 두 번째 표현에 대한 반응으로 “overdraft했다구, 축하해”라고 함
 <이렇게 정반대의 반응이 나온 이유>
 영국에서 bomb하는 것이 **(B) 성공**한다는 것 의미하고, overdraft는 기업인이 선망하는 대출 한도액을 의미함

<EBS 인수2: 4-6> <미래학교의 특징>

미래학교 → 어느 누구든 배우고 싶은 어떤 것이든 접근할 수 있는 여러 개의 교수학습 장소임
 학교의 공통 교육과정의 과목 포함하고 있고, 그렇지 않은 과목도 포함할 수 있음
 <Moreover> 이 교수학습 장소에서 학생들이 배우고 싶은 언제나 원하는 정보에 접근 가능
 <즉> 이 학교들은 인근 지역 도처에 흩어져 있고, 24시간 개방되어 있음
 <For example> 대수를 공부하고 싶은 사람은 목요일 새벽 2시에 가서 마음껏 공부할 수 있음
 <즉> 어떤 것이든 배우고 싶은 어느 누구나 원하는 언제든지 배울 수 있음
 <또한> 시험에 떨어졌어도, 선생님과 동급생의 조롱 없이도 여러 번 학습을 반복 가능

<EBS 인수2: 4-7>★ <외계 생명체의 존재에 관한 믿음의 변화>

19세기 말, 과학자들은 생명체가 있는 세계가 많을 것으로 믿음

1906년에, 한 천문학자는 화성에 생명체가 있고, 그 생명체가 지능이 있어서 운하망 만들었다고 확신

<그러나> 20세기에, 생명체가 (A) **은아다**는 생각에 반대하는 분위기가 형성됨

<부연> 더 좋은 망원경과 우주탐사가 다른 행성들의 생명체에 적대적인 환경 밝혀냄 → 생명체를 발견할 희망 사라짐

This (B) **외의론**은 모든 외계 생명체로 확대됨

→ 1970년대, 한 노벨상 수상 생물학자는 "이 우주에서 인간은 혼자"라고 선언함

<EBS 인수2: 4-8>★

연구원이 현장에 가져가는 측정장비의 종류와 양

→ 현지 조사의 목적, 기후, 지리의 특성, 지도의 특성, 타인에게서 얻는 자료에 달려있음

<For example>

연구가 농업에 관한 것이면 → 장비는 강우계, 지온계, 토양 색상척임

기후가 열대이면 → 잘 부식되지 않는 도구, 습기 제거 젤, 등등임

지형이 가파르고 거칠면 → 가벼운 장비가 필요함

<therefore>

필요한 장비 계획할 때, 중요한 단계는 근처 지역에서 유사한 연구를 한 사람의 조언을 구하는 것임

<그래서> 이런 점검을 통해서, 너무 불필요한 장비를 가져오는 것을 피하게 해줌

<EBS 인수2: 5-2>★

아이의 집중력 향상법 → 일반적인 조언: 아이가 책을 읽도록 하게 함 → 우리는 이 조언에 동의

① <But> 독서할 수 있는 나이가 되기 전에, 게임을 함으로써 집중을 연습할 수 있음

② 집중력 감소의 원인

③ 몇몇 가장 성공한 자기 통제 프로그램 → 특정 과업에 대한 아이들의 능력 향상시키기 위해 놀이 이용

④ <예> 아이들은 일반적으로 장시간 오래 서 있지 못함 <but> 당직을 서는 경비원인 척하면 이내 증가함

⑤ <Similarly> <예> 가게에 가는 척하고 사야할 목록을 기억해야 했을 때, 훨씬 쉽게 단어목록 기억함

<EBS 인수2: 5-3>★

20만년의 인류 역사에서 첫 99%기간에, 자손을 낳고 생존한 것 외에 아무 것도 하지 않았음

(C) This(결과)은 가혹한 지구 기후 때문이었음 → 이 기후가 만 년 전에야 겨우 안정됨 → 인간은 농업과 관개농업 발견

→ 안정적인 농작물 재배 위해 유목민 생활 포기

(B) <But> 농경지들이 햇빛/토양/다른 환경의 지역적 차이 존재 → 농부마다 재배하는 농작물 달라짐

(A) 이것은 전문화 초래: 가족을 위해서 모든 농작물 재배X, 한 농부가 가장 잘하는 것만 재배 → 이 농산물의 일부를 자신이 재배하지 않은 농산물과 거래

각 농부는 한 농작물만 생산, 그리고 필요한 것 보다 더 많이 생산 → 시장과 거래가 등장하고 성장함 → 도시 형성

<EBS 인수2: 5-4>★ <인터넷 발달로 인한 산업 간 경계의 붕괴>

신문/잡지/책 → 라디오와 TV방송과 다른 출판업의 일부로 생각됨

이 모든 매체들은 영화/음악과 달랐음

<But> 향상되고 싼 컴퓨터 성능과 모니터/인터넷 통해 → 이 모든 전혀 다른 산업들(신문/잡지/책/라디오/TV/영화/음악)이 모두 형태만 다른 정보 제공자여서 하나의 매체에 의해 전달될 수 있게 됨

<즉> 이 모든 산업들을 통폐합하고 있음

<부연> 이 모든 산업들이 존재하지만 이 산업들의 유통방식은 바뀜 → 이 산업들의 구조조정 필요

<또한> 전자게임(또 다른 급진적인 혁신) → 영화/비디오와 결합되고 책과 결합됨 → 새로운 상호작용 활동 초래함

<더욱이> 산업들의 통폐합이 진행 중임

또 다른 무엇이 나타나서 그 산업들을 대체할 수 있음

<EBS 인수2: 5-5>★

허먼 멜빌의 소설에서 사무실 생활에 대한 묘사 → 사무직이 자연스럽게 **않**다고 묘사

- ① 운송/농업/건축/조립이 일반적인 일이었던 세계에서, 사무직 노동자는 어울리지 않았음
- ② 19세기 중반 미국에서 사무직 직원 → 특이한 존재, 생소한 모습, 설명할 수 없는 현상이었음
- ③ 1880년조차도, 전체 노동력의 5%미만이 사무직이었음

<but> 국가의 논평가(사무실 같은 곳에서 일함)가 집중된 도시에서 사무직 노동자가 가장 빨리 성장함

- ④ 도시의 공간이 전문화됨 → 육체 노동자와 비육체 노동자가 점점 분리된 장소에서 일함
- ⑤ 뉴욕 같은 상업 도시들에서, 사무직 노동자가 어디에나 있게 됨 → 사무직 노동자가 세 번째로 큰 직업군이 됨

<EBS 인수2: 5-6>★ <자원 부족의 악순환>

음식, 물, 에너지 사이에 관련성 증가

<As a result> 한 영역의 문제 → 다른 영역의 문제로 퍼짐

<즉> 의존의 파괴적 순환 발생

(B) <For instance> 우간다가 긴 가뭄 겪음 → 음식 공급 위협 → 빅토리아 호수에서 너무 많은 물 이용 → 물 수위 하락 → 수력발전 하락

(A) <그래서> 전기 가격이 두 배가 됨 → 연료로 나무 이용 ↑ → 숲 베어들어 감 → 토양의 질 ↓

(C) 가뭄 → 식량위 위협 → 전기 문제 초래 → 더 큰 식량 문제 초래

이 같은 순환이 정치 불안정과 재난으로 끝날 수 있음

<EBS 인수2: 5-7~8>★★ <종에 따라 다르게 인식되는 사실>

<예> 영화는 우리 뇌가 처리할 수 있는 것보다 더 빨리 지나가는 개별 사진에 불과함

나비가 보는 꽃과 우리가 보는 꽃은 다름

우리 눈을 곤충의 눈으로 바꾸면, 꽃의 세계는 광기를 초래하는 황홀한 세계임

밤 중 거실은 우리가 돌아다닐 수 없는 곳이지만 고양이는 매우 잘 보이는 놀이터임

고양이 주변에 레이저 포인터 비추면(고양이가 그 포인터에 미친 듯이 반응), 우리 머릿속에 없는 것이 고양이의 머릿속에 있는 것을 알게 됨

<그래서> 세상은 보이는 모습 그대로가 아님 <즉> 보이는 세상은 모두 착시임

<그래서> 소박실재론(외적 세계가 주관과 무관하다는 생각) → 사실이 아님(순진한 발상)

<예> 별들은 항상 하늘에 있지만, 대기를 통과하는 햇빛 때문에 낮에는 별들이 보이지 않음
연못에 돌 던져 풍덩하는 소리가 나면, 개구리와 여우가 본 것이 우리가 본 것과 다름

<즉> 현실을 인식하는 각 생명체의 방식은 그 생명체의 신경체계에 따라 다름(고유함)

<그래서> 개구리, 여우, 사람 → 같은 실제 경험 <but> **다른 내적 표상에 반응**

<즉> 우리의 인식이 세상에 대한 유일한 인식이 아님

<그래서> 우리의 인식에 입력된 것이 속은 것(착시)이라면, 그 인식에서 나온 이미지도 믿을 수 없게 됨

<EBS 인수2: 6-2>★

고대 그리스인 → 정확한 지도를 만들기 위한 과학적 기법 처음으로 개발

두 그리스 학자: Eratosthenes/Ptolemy → 지도 제작사에 중요

(C) they → 3 세기 간격을 두고 살았음 → 더 정확하고 세부적인 지도를 위한 지도 제작 기법 발전에 기여
Eratosthenes → 기하학 원리 이용 → 지구의 크기에 대한 정확한 치수 얻음

(A) <also> He → 지도 표현 위한 첫 번째 좌표계 만들 → 지도에서 거리와 방향을 정확하게 결정하기 위한 수단 확립

(B) <그러나> Ptolemy → Eratosthenes의 좌표계 수정 → 지구의 둘레에 대해 자신의 계산 내놓음
<그러나> 그의 측정치가 Eratosthenes보다 오차가 더 컸음
<그러나> 그의 좌표계는 위도와 경도의 현대적 응용에 기초 제공

<EBS 인수2: 6-3>★★ <전제와 결론>

한 주장이 훌륭할지라도, 이 주장의 전제 중 어느 하나라도 거짓이면, 결론의 참은 성립X

→ 전제가 참이라고 믿어지는 지식 나타내면 그 전제 수용됨
전제가 참이라고 믿어지는 지식 나타내지 않으면 그 전제는 수용X

(C) <For example> 펭귄은 남극 근처에 살고 북극곰은 북극에서 발견된다고 앞(지식)
<Therefore> "북극곰이 펭귄을 사냥하기 때문에" 라는 전제는 수용X
<이유> 이 전제는 두 가지 지식(펭귄: 남극, 북극곰: 북극)에 모순됨

(B) 또 다른 요인: 전제의 기초가 되는 자료의 가변성임

<예> 3명의 금발 여자가 모두 금발 남자와 결혼함<전제> (이 전제에 가변성 ↑)
→ <그러나> "금발의 여자들은 금발 남자와 결혼하는 경향 있음"라는 일반화에 확신X<결론> (귀납적 추론)

(A) <이유: 위의 예가 논리적 오류인 이유 설명>
3개의 예 중 3개가 우리의 결론을 긍정해도, 이 3개의 예는 작은 표본임
(예가 많을수록) 결과들도 다양할 수 있음, 우리의 자료에 대한 다양한 대안 설명이 존재할 수 있음
→ 이 3개의 예에서 나타나는 우연의 일치 파악하게 됨,
이 결론(금발 여자는 금발 남자와 결혼)에 도달하게 한 귀납적 추론의 경로를 알 수 있음
<However> 자료의 가변성은 이 결론이 거짓인 것을 나타냄

※ 연역: 전제(모든 사람은 죽는다)를 참으로 받아들이면 결론 역시 무조건 100% 참임
귀납: 참인 전제가 많을수록 결론이 참일 가능성은 높으나, 그 결론이 100% 참이라고 확신할 수 없음

<EBS 인수2: 6-4>

Y세대 → ME세대라고 불림(자기중심적 사고와 행동을 하는 젊은 세대)

- <Indeed/부연> 1. 자신을 홍보하기 위해 소셜네트워크 적극 활용 → 항상 사람들의 주목 받음 → 친구들이 댓글과 상태 업데이트로 조언 역할 함으로써 주인공이 됨
- 2. 흥미로운 것을 찾으면서 기자의 눈으로 세상을 봄
- 3. 사진을 찍을 때마다 그 사진을 자기소개용 사진으로 쓰려고 함
- 4. 자신의 신념체계 형성 중임 → <그래서> 자신의 가치관과 정체성을 강화하기 위한 명확하고 진정성 있는 브랜드에 끌림
- 5. <인용> 한 심리학자 → 요즘 젊은 세대는 자기자신 애착이 훨씬 흔해짐

<EBS 인수2: 6-5>★

음악 → 언어로 불림

<그러나> 음악이 언어인지 아닌지는 논란거리였음 → 사용되는 정의에 달려 있음

(B) <부연> 언어를 개념이 상징화되어 전달될 수 있는 수단으로 정의하면 → 음악은 언어로 생각X
<즉> 음악은 "언덕 위에 있는 집에 세 침실이 있음"라는 생각을 표현 못함

(C) <However> 음악은 작곡자/연주자/청취자에게 일관적인 감정 반응을 초래함
<Hence> 언어와 음악 둘 다 소리의 흐름을 통한 인간의 의사소통 형식이라는 점에서 공통점 있음

(A) <또 다른 공통점>

언어와 음악 둘 다에서 these 흐름이 덩어리로 나뉘어 인지됨

<즉> 언어: 다른 위계수준(음소/단어/구/문장)에서처럼 분명한 차이가 있는 현상으로 나뉨<동시에>
음악: 소리의 연속체가 음표/주제(음표로 구성된 짧은 악구들)/더 긴 악구(예: 애국가의 첫 행)/완성된 가락으로 들림

<EBS 인수2: 6-6>★ <강우와 아프리카 생태계>

- 얼룩말/영양/가젤 → 계절성 강우가 새 순 돌게 할 때, 새 목초지로 이동하면서 초목 뜯음
- 사자/치타/기타 포식자들 → 초식동물 사냥
- 한 해에, 강우량이 평년보다 많으면, 식물은 더 크게 자람 → 초식동물은 먹을 것 더 많아짐
- ① <consequently> 초식동물의 새끼의 생존 ↑ → 개체 수 ↑
- ② 초식동물의 수 ↑ → 포식자의 먹이 ↑ → 포식자의 개체 수 ↑
- ③ 또 다른 한 해에, 강우량이 평균이거나 평균 이하이면 → 초목의 양 ↓ → 먹잇감의 수 ↓ → 포식자의 수 ↓
- ④ <Thus> 여러 해가 지나면서, 기후는 식물 성장의 양 조절 → 초식동물의 수 조절 → 포식자의 수 조절

<EBS 인수2: 6-7~8>★

- 사업에서 언의 힘에 대한 사례: 생수 시장
- 회사들이 한 평범한 (생수) 제품에 대해 엄청난 명성 얻는 경우를 통해 큰 교훈 배울 수 있음
- <부연> 어떤 생수 브랜드가 상표등록 안 된 제품들보다 3배 더 비쌌
- 사람들이 이런 음료수에 투자하는 이유: 맛있다고 생각했음
- <그래서> 블라인드 테스트로 고급 생수 브랜드와 상표등록이 안 된 생수 비교
- 전자보다 후자 선호 (맛이 아닌 것으로 밝혀짐)

- 맛이 동일하다면, 고급 브랜드의 가치가 상승된 진짜 이유 → 고객의 인식임
- <부연> 고급 브랜드의 생수를 더 가치 있는 것으로 인식하기 때문에 그 생수에 투자함
- <또한> 이 고급 브랜드에 관련된 것에 자부심 느낌

<고객의 인식을 바꾸는 방법>

- 고급 브랜드가 언어를 교묘하게 사용해서 원하는 이미지 만들
- <예> 고급브랜드 라벨: 언어를 통해 "프랑스 알프스에서 온," "청정," "원기회복"
- 고객이 연관 짓고 싶어 하는 긍정적인 이미지 만들
- <요약> **전략적인 언어** → 고급브랜드의 가치인식 ↑, 고급브랜드의 가치인식이 상표등록이 안 된 다른 제품의 가치 인식 보다 더 높은 이유 제공

<EBS 인수2: 7-1>★ <인간만이 가진 질문 능력>

- 인간이 질문하는 방법 배운 것 → 인간에게 근본적인 변화 초래함
- 고등 유인원이 간단한 질문을 이해하고 대답 가능
- <However> 고등 유인원이 질문할 수 있다는 것이 증명X
- 또한, 다른 생물도 우리가 알아볼 수 있게 질문할 수 있다는 것이 증명X
- <예> 개 → 자신의 욕망을 우리에게 알릴 수 있음
- <but> 자신을 산책에 데려가 달라고 우리에게 부탁X
- <대신에> 개는 단지 자신의 꼬리를 흔들어서 우리가 직접 개의 욕구를 파악하기 희망함
- <As a result> 질문하는 능력 → 유인원/다른 모든 존재를 인간과 구분함
- 질문하려는 욕구 → 어떤 상황에 대한 우리의 지식이 완벽하지 않다는 것을 인정하는 사고임

<EBS 인수2: 7-2>★ <감정의 경험과 연관된 음식에 대한 선호>

- 행복한 사건과 관련된 특정한 음식 선호 <예> 야구에서 핫도그, 생일파티에서 케이크/아이스크림
- ① <By the same token/그러나> 아플 때 먹은 음식/부정적인 상황에서 강제로 먹었던 음식을 싫어함
- ② <Similarly> 부모가 음식을 보상이나 형벌로 이용할 때, 그 음식을 좋아하거나 싫어할 수 있음
- ③ <부연> (음식에 대한) 부정적인 경험 → 음식 선호에 오랫동안 영향 끼침
- ④ <예> 2차 세계 대전 후 50년이 지났어도, 태평양에서 전투를 겪은 참전 용사들 → 중국음식과 일본음식을 싫어함

<EBS 인수2: 7-3>★

공간을 정리할 때 실수 → 서랍 안에서, 서랍과 캐비닛 간에 물건을 이리저리 옮김

(B) 사용하기 쉽고 오래 지속되는 체계적인 시스템 만들기 위해,
정리하고 있는 공간에서 모든 것을 고집어 냄 → 이 모든 것을 한꺼번에 볼 수 있도록 평면에 깔아놓음

(C) <Then> 비슷한 물건들을 한 데 모으고, 쉽게 찾기 위해 그 물건들을 둘 장소를 생각해 봄
<즉> 백지상태에서 시작하는 것 → 이전 시스템의 제약 없이 새롭게 시작 가능

(A) <also> it → 동기부여함
<즉> 깨끗하고 어수선하지 않은 곳에서 시작 → 그 자리에 다시 갖다놓을 모든 물건에 대해 다시 생각하게 함
→ 정돈에 도움됨

<EBS 인수2: 7-4>★

<예> 약국의 화장품 진열대에서, 60대의 한 여자 → 한 물건(컨실러 크림)을 찾기 위해, 그 앞에서 무릎을 꿇음
그 크림은 인기가 없어서 진열대의 맨 아래 쪽에 놓임

<Similarly> 한 백화점에서, 한 비만인 남자가 통로 진열대에서 자신 사이즈의 속옷 찾음(이 사이즈는 많이 찾는 사이즈가 아니어서 진열대 바닥에 놓임) → 바닥 근처에 있는 그 속옷에 손을 뻗기 위해 위험할 정도로 낮게 몸을 구부림

<원인> 이 두 사례에서 진열대가 쇼핑객(진열대 사용자)에게 맞게 조정되지 않고,
디자이너(진열대 만든 사람)에게 맞게 조정되었음

<그래서> 컨실러 크림을 위쪽으로 옮기고, 젊은이를 위한 물건을 바닥 근처로 옮기도록 하게함

<이유> 젊은이는 찾는 상품이 어디에 있는지 찾아낼 수 있음

<EBS 인수2: 7-5>★★

반복이 습관을 만드는 이유:

<부연/인용> 습관형성 → “노력이 드는 생각에서 기억에서..바로..정확한..행동을..찾아가져오는..것으로..이동”을 수반

① <예> 운전을 처음 배울 때, 회전하고 싶을 때마다 회전신호 누르는 것 생각

② <However> 회전하고 싶어서 회전신호 누를 때마다,
회전하려는 욕구와 회전신호를 누르는 행위를 연관시키는 기억이 저장됨

④ those 기억들을 충분히 갖게 될 때, 정확한 행동에 대해 생각하는 것 보다 기억에서..그..행동을..찾아가져오는..것이..더..빠름

⑤ 이때..이..행동이..자동으로..발생 → <그래서> 습관이..생김

※ 습관 → 생각이 아니라, 기억에서 나옴

<EBS 인수2: 7-6>★

학교 과학, 다큐, 보도기사, 공상과학 → 일반대중(특히 젊은이)의 과학에 관한 생각에 영향 줌

(B) these 중에, 공상과학이 눈에 띄

<이유> 공상과학 작품 → 현재 가능한 것을 뛰어넘는 과학발전 나타냄

<예> 스타트렉에서 트랜스포터, 주라기공원에서 공룡의 부활

(A) these 허구적 과학들 → 관객에게 매력을 줌 → 관객 중 일부는 환상을 현실로 바꿈, 과학 분야에서 직업 추구

(C) <On the other hand>

허구의 작품에 과학자 제시 → 역효과 초래

<부연> 과학자의 일이 뜻밖의 재난을 초래하거나, 과학자가 사회생활에서 실패자로 인식되면

→ 학생들이 과학 분야 직업을 피하도록 하게 함

<EBS 인수2: 7-7~8>★★

과거의 일 적은 색인카드와 기억에 관한 장기간의 실험:

1978년부터 하루 중 가장 흥미로웠던 한 두 개의 경험을 적음

한 사건(경험)에 대해 4 가지 색인카드 작성(①그 사건이 발생된 장소, ②시간, ③성격, ④함께 있었던 사람)

6년 후, 기억력 테스트 위해, 무작위로 한 카드를 꺼냄

<예> 좋은 포도주 한 병을 즐겼다고 적힌 카드(=③성격) (무작위로 뽑힌 첫 번째 카드)

→ <Then> 이 사건과 관련된 다른 질문들(즉, ①어디서, ②언제, ④누구와 함께 마셨는지)에 답하기 위해, 자신의 기억 이용

→ 답할 수 없다면, 이 사건과 관련된 다른 카드(예: ④카드) 꺼냄

 답할 수 없다면, 세 번째 카드(예: ①카드) 꺼냄

 답할 수 없다면, 네 번째 카드(예: ②카드) 꺼냄

기억보조 도구들 → **가치가 상당히 달랐음**

<부연> 무엇(③카드)에 대해 답할 때, 기억이 가장 잘 떠오름

<즉> 자동차 사고 당했는지, 아니면 스키장에서 질주했는지(모두 ③사건의 성격에 관한 것)가 기억에 가장 중요

어디서(①카드)와 함께있었던 사람(④카드)에 답하는 것도 기억에 도움 줌

<반면에> 언제(②카드) 에 답하는 것이 기억에 도움X

<EBS 인수2: 8-1> <또래 중재프로그램과 그 효과>

1. 또래 중재 프로그램 → 학교에서 인기 있는 관계 회복 프로그램

<부연> 또래 중재자 → 존경과 신뢰를 받고 리더십과 의사소통 능력을 증명했기 때문에, 또래들과 선생님들이 추천함
학생들이 자발적으로 중재 받으러 감 → 또래 중재자들은 비난하는 서로에게 수용 가능한 해결책을 찾고 지키도록 유도함

2. 또래 중재 프로그램의 효과: 갈등에 대한 학생의 태도 개선시킴, 비폭력적 문제 해결 방법이해 증진, 소통능력 향상, 싸움으로 인한 정학횟수 줄임, 갈등 조정 능력 향상

<EBS 인수2: 8-2> <음악에 담긴 수학적 원리>

수학 → 음악을 설명하는 물리적 과정을 다루는 도구임, 음악의 본질 속에 존재함

① 음표/박자/작곡법을 선택하는 방법 → 순수 수학적임

② BC 6세기에, 피타고라스 학파(수학) → 팽팽한 줄 사이의 비율을 통해 음표를 선택하는 관행을 완성하고 전파함

④ they(피타고라스 학파) → 음악과 수학 간 연결고리 만들

⑤ <예> this 관계에 대한 예: 모차르트의 소나타 등에서, 황금 비율 사용

<EBS 인수2: 8-3>★★ <호흡 불균형이 가져오는 증세>

산소의 수요와 공급의 균형을 맞추는 호흡 속도 존재함 → 이 균형을 이루며 호흡해야 함

(B) <however> 호흡속도가 이 균형의 범위 벗어나면, 부작용이 불리하게 작용함

<부연> 이 균형 범위의 최대치를 넘어서면 과다 호흡 초래(즉, 빠르게 호흡함)<인>

(A) This 상황이 더 많은 산소를 몸속에 들여보냄<과>

<however> 부작용 발생

<이유> 숨을 내쉴 때마다, CO2 내보내게 됨 → CO2가 노폐물이어도, 몸이 적절하게 기능하기 위해 많은 CO2 필요함

(C) <그러나> 너무 많은 CO2 내보내면, CO2가 건강한 수치 이하로 줄어듦 → 어지럼증 나타남(과다호흡의 증상)

<EBS 인수2: 8-4>★ <자원봉사를 통한 인간관계 확대>

자원봉사 → 많은 다양한 사람 만나도록 도움

<부연> 새 지역으로 이사했을 때/사교집단의 범위를 넓히고자 할 때, 자원봉사가 도움 됨

<게다가> 자원봉사 때, 만나는 사람 → 학교의 또래들과 다른 제안거리를 줌

<예> 주변에 노인들이 없다면, 퇴직자 주택 지구에서 자원봉사가 그 공백 채워줌

 공원관리원의 일을 알고 싶다면, 공원관리자 곁에서 자원봉사 통해 그 일을 배울 수 있음

<그래서> 자원봉사의 가장 큰 장점 → 다른 직업의 사람들 알게 됨

<즉> 다양한 자원봉사의 일을 통해 다양한 사람들 만날 수 있음

<EBS 인수2: 8-5>★ <낮잠을 자는 여러 이유>

낮잠 → 졸음 ↓ → 대체 낮잠/보충 낮잠이라고 부름

(C) this 낮잠 전략 → 교대근무자, 지나친 낮 시간 졸음이 있는 수면 장애자, 수면시간이 제한된 사람에게 필요함
<However> 이것이 낮잠을 자는 유일한 이유가 아님

(B) <부연> 수면손실을 예상해서, 나중에 졸릴 것을 피하기 위해 낮잠을 선택함 → 예방 낮잠이라고 부름
이런 낮잠은 길어진 교대근무가 시작되는 교대근무자에게 필요함

(A) 대다수의 실험 연구가 이런 유형의 낮잠에 초점을 둠
<그러나> 수면손실이 없는 상황에서, 지루함 때문에, 즐기기 위해, 낮잠을 잠 → 욕구 낮잠/기분전환 낮잠이라고 부름

<EBS 인수2: 8-6> <자세 교정을 통한 목소리 문제 해결>

호주 배우 F.M, 알렉산더 → 알렉산더 기법 만들

<부연> 만성적인 목소리 문제가 있어서 해결책 찾으려 감

(B) 자주 무대에서 목소리를 잃었음 → 나중에 쉬면서 목소리 되찾음
이유를 찾기 위해, 거울 앞에서 자신의 신체 살핌 → 움직이는 동안 자신의 자세 관찰<인>

(C) 연기를 할 때, 머리의 위치가 바뀌면 목과 호흡에 점점 압박을 가한다는 것 알게 됨<과>
→ 대사를 하는 동안 목이 조여지는 것을 느껴서, 목과 몸의 위치를 교정하려고 시도<해결책>

(A) 나쁜 자세와 태도를 교정함으로써, 건강상의 문제에 (긍정적인) 영향을 준다는 것 알게 됨
부상에서 회복될 때, 올바른 자세의 중요성 깨닫게 됨 → 탁월한 치료법 → "알렉산더 기법"라고 부름

<EBS 인수2: 8-7~8>★★

창의성/혁신 → 지식 노동자만/전문 예술가와 음악가/실험 과학자를 위한 것X

필요가 발명을 낳음 → "필요성 ↑ → 혁신 ↑" 예상

매일 생존을 위해 싸우는 매우 가난한 사람의 필요성이 가장 큼 (그래서, 큰 혁신 가능성 큼)

농민 공동체가 여러 세대 통해 전달된 많은 (건강과 농업에 관한) 지식 이용함

사냥하는 사람들과 채집 생활하는 사람도 마찬가지임

토착지식과 기술들, 전통문화 표현들 → 진화적이고 적응성이 높고 참신함

<In short>

전통사회의 지식도 새로울 수 있고 적응성이 있음

<이유> 불안정한 환경(전통사회의 전형적인 환경)에서 생존의 핵심 요소 중 하나 → 적응능력임

<So> 세계의 지식과 혁신의 핵심지역이 유럽/북미/동아시아의 도시지역뿐이라고 가정X

<In fact/그러나> 혁신의 많은 다른 지역들 존재: 세계의 가장 외지고 고립된 지역들 포함됨

<그러나> 거의 어느 누구도 이 지역들을 혁신 핵심지역으로 인식X<인>

<Consequently> 무역/발전 위해, 토착 지식과 혁신을 이용할 기회를 **놓치고 있음**<과>

<EBS 인수2: 9-1>★ <여성과 아동 노동에 대한 19세기 유럽과 미국의 관점>

초창기 노조 → 여성/아동을 남성의 일자리와 임금에 대한 위협으로 생각 → 여성/아동을 각종 일자리에서 쫓아내려고 함

<그래서> 위험하고 비도덕적인 노동환경에서 아동/여성을 보호하려는 법 만들려고 한 중산층 개혁가들을 노조는 **(A)업력**
짜로 생각(서로 동기는 달랐어도 여성/아동을 일하게 해서는 안 된다는 공통점 있다는 점에서)

19세기에, 노조와 개혁가가 압력을 넣어 유럽/미국의 입법가들이 많은 (아동/여성) 고용을 막는 노동보호법을 통과시킴

<부연> 이 법은 아동/여성을 고용해서, 정해진 시간 이상 일하는 것/명시된 무게보다 더 드는 것/야근하는 것/특정 직업 갖는 것 막음 <그러나> 이 법 때문에, 여성들의 고임금 일자리도 박탈당함

<그래서> 성 차이에 기반을 둔 사고 때문에, 위험한 일에서 여성은 보호받았지만 남성은 보호받지 못함
생계유지할 방법을 결정할 때, 보수대비 위협을 비교할 권리가 남성에게 주어졌지만 여성에게 주어지지 않음

<EBS 인수2: 9-2>

해면을 더 잡기 위해 한 잠수부가 해저로 내려감
→ 이 잠수부가 거칠게 몸짓을 하면서 갑자기 물 밖으로 모습을 드러냄

그의 열매를 벗은 채, 그는 “말들과 여성들”을 본 것에 대해 이야기함

<그러나> 그가 우연히 발견한 것은 고대 난파선의 조각품 화물선이었음

<EBS 인수2: 9-3>★★

노예제도의 결과 → 부유한 로마인들의 생활방식에서 나타남
또한, 보통 사람들의 삶에 영향 줌
<부연> 많은 로마인들(보통 사람)이 부자들을 위해 각종 물건들을 만들어 생계비를 벌었음
<그러나> 부자의 노예들이 부자를 위해 이 물건들을 만들었기 때문에 생계비를 벌 기회↓
<설상가상으로> 자유인이 열심히 한 노동이 멸시 받음
<이유> 이 노동이 노예가 하는 것과 같았기 때문임
비천한 형태의 인간 생활(노예의 생활과 유사한 모든 생활 형태)은 천한 것으로 생각됨
<그래서> 고대 로마의 사업과 산업 생활을 망침 → 로마의 발전 막음
<이유> 노예 제도 때문에 일용품에 대한 대량 수요↓

<EBS 인수2: 9-4>★★ <동물성 식품의 유용성과 희귀성>

동물성 지방과 콜레스테롤의 과다 섭취 → 부유한 사회에서 퇴행성 질병과 관련됨
<그러나> 동물성 음식 → 식물성 음식보다 건강한 영양에 더 중요
<그러나> 동물성 음식이 너무 유익해서 식물성 음식을 안 먹어도 된다는 것 의미X
<그래서> 이 두 음식을 다 먹을 때, 건강에 가장 좋음
<Rather> 식물성 음식은 생명을 지속시키지만, 동물성 음식은 생존 외에 건강과 행복 부여함
<부연> 농업사회에서, 동물성 음식은 영양면에서 유익함
<그러나> 동물성 음식은 생산하기 어려움
<그래서> 동물성 음식 → 이런 유용성과 ④**의소성**이 결합해서 상징적인 힘을 가짐

<therefore> 전세계에서 식물성 음식보다 동물성 음식을 더 존중하고 원함
<그래서> 동물성 음식 생산 위해, 과도할 정도로 힘과 부를 기꺼이 사용함
→ 임의적인 문화적 현상이 아님

<EBS 인수2: 9-5>

실버스터 스텔론: 가난한 결혼 가정 출신, 수양부모 가정에 보냄, 학교생활 적응X
잠시, 연극학과에 다님 → 이 학과의 강사들로부터 스텔론은 연에게 직종에 소질 없다고 들음
<그래서> 다양한 직업을 시도함
<그러나> 배우가 되기로 결정하고 영화에서 몇 개의 단역을 어렵게 얻음

아내가 임신한 채, 연기경력이 막다른 골목에 이르고, 거의 낙담했을 때, 스스로 기회를 만들어 찍찍 시나리오를 씀

<예> Rocky 이야기 → 자신의 삶과 매우 유사
<부연> 가난한 권투 선수가 큰 역경에 맞서 승리하는 이야기임

<EBS 인수2: 9-6>

Suters Group 내의 모든 사람 → 장시간 일하고 많은 노력을 함

<but> Suters는 직원들의 빈정거림(직원이 일은 다하는데 사장이 공로와 돈을 다 가져가고 있어) 알아차림

→ 이 말에 짜증이 났고, 이 말이 사실이라고 믿지 않아서 경영팀을 소환

→ 경영팀에게 회사의 수익과 사장이 버는 돈을 적도록 요청 → 모든 사람이 이 두 사항을 너무 높게 추정함

<So> 회사의 재무제표를 나누어주고, 회사의 미래 성장을 위해 필요한 돈의 액수를 알려 줌

→ 모든 사람이 질문하고 더 정보 요청 → 모든 사람이 사장만큼이나 회사의 모든 면에서 관심 갖게 됨

<EBS 인수2: 10-1>★★ <의도적 무능>

무능의 게임 → 많은 사람에게 문제임

무능이 이익이 된다고 배움 → "학습된 무력함"이라고 부름

어린 시절부터 타인이 책임을 지도록 무력함을 보여주는 것 배움

여기서 타인은 또 다른 (무능)게임을 하는 구조자임

(이 타인도 무능게임을 통해 A의 책임을 피하고 B의 책임을 맡게 됨, 그런데 이 B의 책임은 내가 무능게임 통해 피한 것임)

<예> 나에게 적용을 하면, 접시 닦는 것을 **(A)싫어했음**

→ 남은 음식을 먹으면서 접시 닦는 과정을 질질 끌었음, 시간을 낭비하고 그릇에 음식 남김, 지적을 받으면 접시를 여러 번 닦았음(접시닦이에 무능함 보여줌)

→ 내가 승리했음: 접시닦이에 무능한 것으로 인식됨 → 접시 닦는 일에서 해방됨

<그러나> That 작은 **(B)승리**가 화장실 청소하는 임무 초래함

접시 닦는 것이 화장실 청소보다 덜 끔찍한 것 알게 됨

<그래서> 많이 징징대고 더 많이 (무능)게임을 한 후에(화장실 청소에 무능한 것 보여줌), 접시 닦는 일을 되찾음

<그래서> 삶은 화장실 청소가 없는 **(C)평화로운** 일상으로 돌아옴

<EBS 인수2: 10-2>★

"나와 우리"의 사용 → 성/교육/지위에 대한 단서 제공, <또한> 힘과 따뜻함에 대해서도 알려줌

→ 이 단서들 중 일부는 명백하고, 어떤 것은 덜 명백할 수 있음

<예> "나"의 지나친 사용 → 자기중심적인 것 나타냄 → 힘은 강조하지만 따뜻함 약화시킴,

<또한> 숨기려는 불안들이 있다는 것 나타냄

→ 힘 신호를 어느 쪽으로 해석하든, "나"의 지나친 사용은 따뜻한 것X

<Conversely> '우리'의 사용 → 타인에 대한 의식 나타냄, 타인의 생각과 감정을 인식하고 이해하고 있다는 것을 보여줌

<이유> 이것은 관심과 흥미를 공유하고 있다는 느낌을 전달해서 따뜻함을 보여줌

→ "우리"를 동그라미 언어로 여김 <즉> "우리"는 너와 청중을 동그라미 속에 넣음

<EBS 인수2: 10-3>★★

"기생동물은 타 유기체에서 자원을 취하고 숙주와 더불어 삶"

→ 이 정의에 대한 합의가 있어야만 "기생동물"이라는 개념 쓸 수 있음 <좁은 의미>

<But> 더 넓은 관점에서, 대부분의 생명체는 기생하는 것임

<즉> 육식동물 → 자신의 먹이의 기생동물임, 초식동물 → 자신의 먹이인 식물에 피해 끼침

죽은 생명체를 먹고 사는 흙에서 사는 유기체 → 서로에게서 자원을 뺏음

식물도 마찬가지임 → 겉으로 보기에 가장 무해한 것처럼 보임 <그러나> 다른 식물에게 그늘을 드리우는 식물은 햇빛과 자원을 빼앗기만 하는 기생식물임

<요약> 모든 생명체는 자원이 필요함 → 다른 생명체에게서 빼앗음/다른 생명체와 경쟁/다른 생명체 죽음

→ 한 유기체의 이익이 타 생명체에게 피해 초래함 → 모든 생명체는 기생하는 것임

<더욱이> 적대 관계에 있는 동식물도 서로 연결되어 있음 → 자기와 남의 역할임

<EBS 인수2: 10-4>★ <발효빵의 탄생>

가장 초기의 빵 → 오늘 날의 빵과 거의 유사함

<부연> 가장 초기의 빵은 원판 모양이었음 → 인도의 난, 중동의 피타빵, 멕시코의 토르티야와 유사함

<또한> 빵을 발효시킨다는 생각(효모에서 나온 기포로 더 폭신하고 더 말랑하게 만들기 위해 빵을 부풀리는 것) → 매우 오래된 발효빵의 기원:

물과 밀가루 반죽이 우연히 한 동안 방치됨 → 밀에 효모입자가 자연적으로 발생 → 발효되어 공기로 가득 찬 더 말랑한 밀가루 반죽됨 → 우연히 발효빵이 발견됨

전설에 따르면, 이집트 왕가의 한 노예가 한 쪽에 놓아둔 밀가루 반죽에 대해 잊어버림 → 그 반죽을 뒤늦게 발견했을 때, 크기가 ③ **늘어났음** → 이 실수를 숨기려고 그 반죽을 두드려 구웠음 → 가장 말랑한 빵이 되었음

빵을 발효시키는 보통의 방법: 발효시켜 시큼한 냄새가 나는 반죽을 단지 다음날 구우면 됨

<EBS 인수2: 10-5>

George Berkeley: 버뮤다 섬에 대학을 설립할 계획 → 돈을 모금함

<Unfortunately>

버뮤다 섬이 본토에서 너무 멀어 물자 운송이 어려워 그 계획이 실패함

<however> 그의 **사우**, 그의 이름을 딴 **시예안의 안 대학**(“캘리포니아 주 버클리” 이 생김)

<배경> That은 “제국의 진로는 서쪽으로 향한다”는 행이 있는 그(George Berkeley)가 미국에 대해 쓴 시에서 유래함 → 이 행이 이 대학 설립자에게 관심을 끄

<EBS 인수2: 10-6>★★

트로브리안드 제도의 원주민의 일상생활 연구:

주술을 많이 이용 <그러나> 일부 활동에서만 이용함

<예> 보호된(인공적인) 초호에 있는 풍부한 물고기 잡으러 갈 때, 주술 이용X

<but> 넓은 바다에서 물고기 잡을 때, 주술 이용함

<그래서> 주술 이용 여부를 결정하는 것은 **위험의 존재**라고 생각할 수 있음

<그러나> 이 설명은 다른 관찰과 맞지 않음

<예> 곤충이 농작물을 먹지 못하도록 주술 이용

<but> 정원일 할 때, 주술 이용X

<그래서> 이 차이를 초래한 것은 **통제**라고 생각

<부연> 섬사람들이 자신의 노력과 기술이 성공과 실패를 결정할 때, 주술 이용X

<반면에> 결과가 운과 자신의 통제 밖의 요인들과 관련될 때, 주술 이용

<EBS 인수2: 11-1>★★ <표정에 있어서 인간과 동물의 유사성>

1. 인간처럼 동물도 표정을 통해 감정(슬픔/기쁨...)을 표현함 → 변화 거의 없음(감정마다 얼굴 표정이 정해져 있음)

<그러나> 이 감정 표현이 표현되는 상황은 그 상황과 **(A) 관련 있음**

<그래서> 사회화/개인관계/다른 요인들과 관계가 있음

<예> 인간은 친밀한 사람의 얼굴 표정 더 잘 파악함 (감정표현은 개인관계와 관련 있음)

2. <게다가> 인간은 가짜 얼굴 표정을 이용해 감정을 **(B) 숨길 수 있음**

동물도 이렇게 할 수 있음

<예> 한 동물이 장난으로 다른 동물에게 갑자기 덤벼들기 위해 무표정한 얼굴로 그 동물에게 은밀히 다가감

3. <Finally> 인간처럼 인간이 아닌 동물도 다른 동물의 표정을 **(C) 용내 낼** 수 있음

<예> 우랑우탄들이 서로 놀 때, 한 마리가 장난스런 미소를 지으면 거의 즉시 나머지도 미소 지음

<EBS 인수2: 11-2>★★ <성인의 행위에 영향을 주는 요소>

과거 경험과 직면하고 있는 문제들이 성인기의 특정 시점의 행동 방식에 영향 줌

→ 이런 인생 주기 요소들이 성인의 행동 평가할 때 고려되어야 함

<예> 한 중년 여성이 학교로 돌아가기 원함 → 적응 장애X, 자신의 새 측면을 계발하고 싶어서임

<부연> 어떤 사람은 이 행위를 그녀가 자신의 현재 상황을 대처할 수 없어서 나온 행위로 해석

<rather> 그녀는 자신의 삶을 합리적으로 평가하고 있음 → 자신의 전문직의 발전 위해 학위가 필요해서 학교에 간 것임

<Likewise/마찬가지로>

한 나이든 남자가 사적인 질문에 모호한 답을 함 → 저항하는 것X, 낯선 사람에게 자기의 내면을 밝히기를 꺼리는 자기 세대의 특징을 반영한 것임

<그러나> 가장 중요한 것: 특정 증상의 의미가 나이가 들면서 바뀜

<예> 이른 아침에 잠이 깨는 것 → 젊은 성인에게 우울증 암시하고, 나이든 성인에게 정상적인 노화의 결과임

<EBS 인수2: 11-3>★★

그룹 과제 → 일을 더 열심히 하게하거나, 일을 덜 열심히 하게 할 수도 있음

<이유> 개인 행위에 대한 집단의 한 영향: 사회적 촉진

<예> 달리기 선수들/사이클 선수들이 집단의 구성원이 될 때, 더 빨리 달림

1. <연구> 타인의 존재 → 자극/동기 ↑ → 단순 업무 수행이 촉진됨

<however> 복잡한 반응에 대한 수행은 손상됨

<그래서> 여행연습이 잘 된 연설 → 청중 앞에서 능숙하게 전달됨

<반면에> 즉흥연설 → 청중 앞에서 방해받음

2. <또한> (타인에 의한) 평가 불안 → 사회적 촉진에 (부정적인) 영향 줌

<부연> 청중의 반응에 너무 신경 쓰면 → 연설할 때 즐거워 놓침

형편없이 수행하고 있다고 생각하면 → 평가불안이 더 심해짐 → 수행은 더 악화됨

<EBS 인수2: 11-4>★★

영화 제작자 → 영화에 수수께끼나 당혹스러운 특징을 넣어, 다양한 주관적 해석 유도

<즉> 명확히 의사전달X, 암시, 어리둥절하게 함 → 답을 주기보다 도덕적/철학적 질문 제기

→ 이런 영화에 대해 (사람들이) 이해가 안 된다는 반응함

이런 영화는 상징과 이미지 통해 의사전달 함 → <그래서> 해석을 위해 이 요소들을 철저히 분석해야 함

<그러나> 통찰력 있는 분석을 해도, 어느 정도의 불확실성이 남아있을 수 있음

(이 요소들을 분석 안 하면 그 불확실성은 너무 커짐, 꼭 이 요소들을 분석해야 하는 것 강조하고 있음)

이런 영화는 주관적 해석을 위한 여지 열어놓음

<But> 주관적 해석이 필요하다고 해서, 모든 영화 요소들을 분석하지 말라는 것 의미X

<즉> 개별적 해석은 모든 영화 요소의 검토에 의해 ⑤ 뒷받침되어야 함

<EBS 인수2: 11-5>★★ <나이 차이에 따라 달라지는 문제해결 전략>

일상의 문제 해결 방식에 영향 주는 요인: 문제가 발생한 상황임

집에서 자녀들 간 갈등을 해결하는 전략과 직장에서 한 프로젝트에서 역할에 대한 갈등 해결 전략 → 서로 다름

<however>

젊은 성인 → 모든 문제 해결 상황에서 유사한 전략 이용, <즉> 문제 해결 위해 독자적 행동을 함

<On the other hand>

나이든 성인 → 문제 해결 상황을 고려해서 전략을 다양하게 함

<부연> 대인관계 갈등(가족 갈등)에서, they은 감정조절 전략(감정 관리)을 더 사용

<반면에> 더 수단적인 상황(결함 있는 상품 해결)에서, 독자 행동 전략(제품 반품) 이용

<이유> 나이가 더 들고 일상 경험이 더 쌓이면서, 문제 상황에 더 민감해지고 그에 맞게 전략을 이용

<EBS 인수2: 11-6>★★ <초기 인식이 관계 지속 여부에 미치는 영향>

한 사람과 한 상호작용에 대해 우리가 느끼는 방식 파악하기 위해,
 초기에, 불확실성을 줄임(즉, 처음 만났을 때 불안감 줄임) (즉, 더 많이 알아가려는 것)
 → 그 이후에, 긍정적이거나 부정적인 결과 값이 추가정보를 추구할지 말지에 영향 줌
 <Thus> 초기 만남에서, 누군가 부정적인 정보 나타내면 → 부정적인 결과 값 예측 → 그 사람과 소통 중단
 <다시 말해> 결과 값이 긍정적일 때, 불확실성을 줄이려고 함(즉, 더 많이 알아가려는 것)
결과 값이 부정적일 때, 불확실성을 줄이려고 하지 않음
 <예> 제인이 바람을 맞았다는 통의 확신 → 미래에 제인과 상호작용 할지 말지에 영향 줌
제인과 미래 관계가 지각/약속 망각/불안/좌절이 될 것이라고 결론에 통이 확신함
 → 제인에 대한 불확실성 줄이려는 욕구(즉, 더 알아가려는 욕구)가 낮아지게 됨

<EBS 인수2: 12-1>★★ <돕는 것의 즐거움이 갖는 본질적 의미>

남을 돕는 것이 우리의 기분과 도움 받는 사람과의 관계를 위한 것이라면,
 → 이것이 결국 우리 자신을 돕는 것이라고 사람들이 생각함
 <즉> 타인의 곤경을 **(A)개선**하는 것에 우리가 따뜻한 감정과 즐거운 감정을 느낀다면,
 → 이것이 우리의 도움을 이기적인 것으로 만든다고 생각함
 <그러나> 이것을 이기적이라고 생각하면, 모든 행위가 이기적이 됨 → <그래서> 이기적이라는 단어가 의미를 **(B)잃게** 됨
 <이유> 진정으로 이기적인 사람은 곤경에 처한 타인을 돕지 않음
 <즉> 누가 울면 울도록 방치하고, 누가 탑승권을 떨어뜨리면 딴 곳을 쳐다봄
 → 이기적인 반응임 공감적 개입과 **(C)경반대임**
 <이유> 공감 → 우리를 타인의 상황으로 끌어들이
 <요약> 타인을 돕는 것에서 즐거움 얻음 <but> 타인을 통해서만 우리에게 즐거움이 옴
 <그래서> 이 즐거움은 타인지향적임(이기적이라고 할 수 없음)

<EBS 인수2: 12-3>★

콜롬비아 의대 2학년들 → 이야기 치료 배움: 환자의 이야기를 공감하여 듣는 법과 이야기를 예리하게 읽어내는 법 배움
 진단을 위한 질문 대신, 질문의 폭을 넓힘: 아픈 곳 물어보지 않고 환자의 삶에 대해 물어봄
 → (1) 공감(의대생들이 학년이 올라가면서 이 공감능력이 떨어지고 있음)을 위해서임
 (2) 이렇게 물어봄으로써, 하이터치(타인과 공감, 인간관계 잘 다룸, 자기와 타인의 즐거움 잘 유도)와
 하이 콘셉트(패턴과 기회 감지, 예술적인 미와 감정의 미 창조, 이야기 잘 만들) 초래함

환자의 이야기를 연구하면 → 환자와 의사의 관계가 더 좋아짐, 환자의 현 상황을 그 환자의 전체 삶의 맥락에서 평가하게 됨
 좋은 의사가 되기 위해, 이야기 다루는 능력 필요함
 <즉> 이 능력은 이야기를 흡수/해석/반응하기 위해 사용하는 능력임

<EBS 인수2: 12-4>★

잔디에 매력 느끼는 것 → 인간의 유전자 때문임(선천적인 것)
 인간이 잔디를 좋아하는 이유 설명하기 위해, 사바나 증후군 제안
 <부연> 탁 트인 풀이 무성한 풍경(인간이 진화해서 수 천 년을 보낸 아프리카의 짧은 풀이 있는 사바나 지역과 유사함)을 선호하는 것 → 우리 DNA 때문임
 <이유> 나무가 드문드문 흩어져 있는 초원 → 포식자로부터 안전과 초식 동물을 위한 적절한 환경 ③**개공(인)**
 <그래서> 유럽과 북미의 숲이 무성한 풍경을 동아프리카의 이미지로 고쳐 만들었음(과)
 <인용> 잔디의 인기 → 우리의 목가적인 뿌리에서 나옴
 짧게 깎은 잔디는 인간이 아름답다고 생각
 <이유> 인간의 타고난 성향 → 목초지와 방목지를 볼 때, 즐거움을 느낌

<EBS 인수2: 12-5>★

선원의 나침반이 발명된 시기와 장소를 아무도 모름

<but> 바이킹들은 나침반 없이 지냈음

<즉> 그들은 나침반이 알려지기 전에, 이미 북대서양을 횡단했음

더 초기에, 미노스와 페니키아 같은 해상문명 → 나침반 없이 육지가 안 보이는 곳에서 대양을 항해했음

<이유> 이 초기 선원들은 별/일출/탁월풍(무역풍, 편서풍)의 형태 이용해, 항해하는 방법 알았음

<However> 바이킹은 another 양해보조 도구를 소유했음

<예> 스칸디나비아의 전설에 태양의 돌 언급됨

<부연> 이 돌은 편광성이 있는 광물이었음 → 이 수정 같은 돌은 구름이 태양을 가려도, 태양 쪽으로 향했을 때, 색이 변함

<EBS 인수2: 12-6>★

한 대학에서 색다른 인공신체 부위 연구: 기억 보조 인공신체 부위

현재, 이 기술은 생활기록의 확대기능 소유

→ 영상과 음향으로 삶의 경험 기록하기 위해, 착용 가능한 보조도구 이용,

이메일/인터넷 검색 이력/컴퓨터에서 열었던 모든 파일과 자료에 시간을 표시하여 유지

<그래서> 다양한 매체에 걸쳐 작동 가능한 검색 기술이 핵심이 됨

<예> 어디선가 읽었던 정보를 회상하려고 할 때 → 시기와 장소는 기억이 안 나고, 그 당시에 헨델의 Sarabande 들었던 것 기억함 → 그 소프트웨어(기억보조 인공신체 부위)가 그 MP3 들었던 때를 찾아냄

<그래서> 그 MP3 들었던 때를 당신이 봤던 자료와 사이트들과 서로 맞춰봄

<그래서> 사업/교육/연구에 종사하는 사람과 어떤 것을 잘 잇는 보통 사람에게 이 기억 보조도구 필요함

<EBS 인수2: 13-1>★

오늘날, 우리는 삶의 고난에서 아이를 보호하기 위해 일함

<But> 우리나라 대부분의 역사에서, 우리는 이렇게 하지 않았음 <Rather> 아이들이 일을 했음

<부연> 우리나라 가장 초기에, 아이들이 자신의 형제/자매 돌보고 논밭에서 일을 했음

산업화되면서, 아이들은 광산/각종 공장/노점에서 일했음

시간이 지나면서, 개혁가들이 아동 노동을 불법화했음

<그러나> 이 변화는 느렸음

2차 세계 대전이 끝난 뒤에, 우리가 아는 유년 시절(공부하고 놀고 집에 있는 것)이 생겼음

<그래서>

가족 경제는 더 이상 상호교환 체계(부모가 아이에게 거쳐 제공하고 먹임, 그 보답으로 아이는 돈을 벌어드는 것)에 근거X

<즉> 부모와 자녀 간에 관계가 불균형적이게 됨

<즉> 아이들은 일하는 것 멈춤, 부모는 두 배로 열심히 일함

아이들은 우리의 직원에서 우리의 사장으로 변함

<EBS 인수2: 13-2>★★

더디게 배우는 사람 연구:

<부연> 매우 많은 사원이 규정을 따르지 않을 때 → 회사는 새 가능성 탐색↑, 오래된 지식 이용↓

규정을 모르거나 믿지 않을 때 → 일을 끝내기 위해, 자신의 지식과 기술 의존, 새 아이디어와 방법 고안

이들이 자신이 옳다고 생각하는 것을 할 때 → 생각과 행동에 많은 변화 초래

<그래서>

더디 배우는 학습자 고용하고, 비정상적인 사람/별난 사람/매우 독창적인 사고를 하는 사람을 용납하는 것이 현명함

<그러나> 이들이 이상한 변종 아이디어/발전의 여지가 없는 아이디어/완전히 실패한 아이디어를 낼 때도 있음

<그러나> 이 비용은 들일 가치가 있음

<이유> 배우는 속도가 느린 사람이 배우는 속도가 빠른 사람 보다 더 많은 참신한 아이디어를 더 많이 만들

<EBS 인수2: 13-3>★

사람들: 사회적 지위와 부를 동시에 추구

<그러나> 사람들의 주요 목적은 사회적 지위임

<그래서> 부의 추구는 **도구적**임:

부 자체를 위해서가 아니라, 부의 증가가 사회적 지위를 향상시키기 때문에 부를 추구함

<부연> 옷/차/집을 원하는 이유:

이것들을 얻는 것이 타인에게 깊게 인상을 줌

<Indeed/강조> 주변에 깊은 인상을 줄 사람 없다면 → 거의 어느 누구도 호화로운 삶을 살려고 하지 않게 됨

<Likewise> 호화로운 삶을 사는 사람들을 존경하기보다 경멸하는 문화에서,

부자들은 대저택과 최신의 차를 버리고 낡은 자동차와 검소한 집 선호하게 됨

<EBS 인수2: 13-4>★

수요가 공급을 압도할 때, 기다리는 시간이 제품의 원래 가치를 능가함

<즉> 기다리는 시간은 **제품의 가격이 됨**

<예> 공산주의 시절 폴란드에서, 신발을 사기위해 두 시간 이상 기다림 → 신발을 구입했을 때 그 신발을 암시장 가격에 그

신발을 팔았음 → 이 재판매 가격은 원래 구매자가 기다린 시간에 의해 계산됨

대체품들이 없었던 이 지역에서 신발의 품질은 핵심이 아니었음

<마찬가지로> 미국에서도, 암표 장수와 흥정할 때, 기다리는 시간이 가치와 동등

<EBS 인수2: 13-5>★★

소/감자, 튼릿/개를 자연의 놀라운 생명체로 간주X

<즉> 길들인 종 → 야생의 유사 종만큼 우리의 존중을 **(A)받지** 못하고 있음

<즉> 진화에서 상호의존(의존적 생활)(개/고양이/...)이 높이 평가 받음(의존을 통해 개와 고양이는 더 많이 살아남았기 때문)

<그러나> 우리 인간은 자립(야생 종)을 높이 평가함

<그래서> 늑대가 개보다 우리에게 더 인상적임

<Yet> 오늘 미국에 5천만 마리 개 존재, <그러나> 늑대는 만 마리만 존재

<이유> 이 세상에서 살아가는 방법에 대해, 개는 알지만 늑대는 모르고 있는 것이 있음:

개는 우리 인간에 대해 알고 있음(개는 만 년 동안 인간 옆에서 인간에 대해 통달)

개는 인간의 필요/욕구/감정/가치관을 자신의 유전자 속에 넣음 → **(B)생존**을 위한 전략이 됨

<그래서> 개의 유전체를 살펴볼 수 있다면, 인간의 정체성과 인간의 작동 원리에 대해 많이 배울 수 있음

<EBS 인수2: 13-7~8>★★

공급과잉 때문에, 가공을 통해 식품에 가치를 추가하려고 함

<부연> 비가공식품의 생산자 → 소비자가 지불한 가격의 일부만 받음

<예> **소매가격의 평균 20%(식품의 농장가치)가 생산자에게 돌아감**

<더욱이> 이 20% 비율은 불평등하게 분포됨: 계란/소고기/닭의 생산자 → 소매가격의 50%~60% 받음

채소 생산자 → 5%만 받음

<더욱이> 슈퍼에서, 가공 정도에 비례하여 농장가치의 비율은 더 감소함(가공 ↑ → 농장가치 ↓):

얼린 완두콩(가공정도 낮음)의 농장가치 → 13%, 통조림 토마토의 농장가치 → 9%, 오트밀의 농장가치 → 7%,

콘시럽(가공정도 가장 높음) → 4%

식품가격의 남은 80%는 노동/포장/광고/다른 가치 향상활동에 들어감

<예> 감자(저렴)에서 감자칩(비쌈)으로, 합성기름으로 튀긴 콩가루와 허브 첨가물로 입힌 감자칩(더 비쌈)으로 전화

→ 기본적인 식품원료에 **가치가 추가(가공 ↑)되는 예임**

이 추가된 가치를 통해, 시리얼 속 옥수수 비용이 소매가의 10% 이하인 이유 알 수 있음

이런 가격 분배를 통해, 식품회사가 신선한 과일과 야채의 소비를 촉진시키기보다,

(식품에 가치를 추가할 기회가 한정되어 있어서, 이 한정된 기회를 모두 이용해서) 가치가 추가된 제품을 개발하는 데 초점을 둠

<부연> 판매자가 얼리거나 통조림 처리하거나 미리 잘라 팔아서, 과일과 야채에 가치 추가함

<but> 가장 성공한 이런 가공제품도 신선함/식품안전/높은 가격에 관해 소비자의 염려 초래함

<EBS 인수2: 14-9>★★ <생활양식의 변화에 따른 물품 형태의 변화>

초기 인간 사회: 사냥 채집의 유목 생활 (즉, 새 식량을 찾아 이동하는 생활양식)<인>

→ 가벼움/휴대성/적응성은 (A)기초적 기준임<과>

농업 기반의 시골 정착 사회 형성 → 다른 특징(새로운 생활양식에 적합한 전통) 등장

<However> 전통은 정적인 것X, 사람과 환경에 적합한 작은 (B)변화를 계속적으로 겪음

<부연> 전통 안에 사회집단의 경험이 압축됨 <그러나> 개별 사용자의 욕구를 충족시키기 위해, 외적 형태가 다양하게 미세하고 미묘한 방식으로 조정됨

<예>

낮과 의자 → 기본적으로 일반적으로 용인되는 특징 유지하면서, 특정 개인의 신체 비율과 체격에 맞게 세부적으로 만들어짐
맞춤 제작의 기본 원리 → 끊임없이 증가하는 변형 허용

→ 이 변형이 경험 통해 (C)유익하다고 입증되면 전통에 속하게 됨

<EBS 인수2: 14-10>★★ <포식자의 탐색과 피식자의 보호색>

포식자 → 어수선한 자연환경에서, 감추어도 드러나는 표시에 탐색(모든 것을 무시한 채)을 집중

→ 이것의 장점: 특정 세부사항의 탐색에 전념할 때, 비밀스럽게 채색된 먹잇감도 쉽게 찾을 수 있음

<But>너무 많은 집중에 대가 있음: 대안을 못 보게 됨

<예> 새가 잔가지처럼 보이는 애벌레 찾을 때, 근처에 있는 나무껍질처럼 보이는 나방은 ③**농심**

피식자의 보호색의 장점 → 생존 보장X, 계속되는 위협 속에서 살아남을 가능성에 약간의 유리함을 지속적으로 만들어냄

<부연> 최소한, 포식자의 접근과 공격 사이의 작은 머뭇거림(피식자의 보호색 때문)조차도 먹잇감 동물이 탈출하도록 도움

최상의 경우에, 먹잇감을 못보고 지나칠 수 있음(피식자의 보호색 때문)

<EBS 인수2: 14-11>★ <전쟁의 무기로 사용되는 식량>

식량 → 전쟁의 피해자이면서, 또한 전쟁의 무기임

① 식량의 공급과 차단 → 전쟁의 정당한 전술로 여겨짐

이 전술은 전쟁 중에 봉쇄나 포위전술을 이용한 것에서 나옴

② 식량의 재배/수확을 막음으로써, 수확 후 식량을 없애서, 식량의 운송을 막아서, 식량을 오염시키고 다른 방식으로 인간이 먹기에 부적절하게 만듦으로써, 식량을 차단할 수 있음 <차단>

④ <However> 1949년 제네바 협약: 국제 인도주의 법은 민간인의 의도적인 굶주림을 막기 위한 것임

⑤ <또는 다르게> 20세기 중반, 전쟁 중인 정부는 전쟁에 도움이 되기 위해, 식량 낭비를 하지 않도록 권고함 <공급>

<EBS 인수2: 14-12>★

음식 섭취 → 모든 생명체의 생존위해 중요함

<그래서> 상한/독성의 음식 감지X → 치명적인 결과 초래<인>

(B) <Therefore> 인간은 음식의 품질을 분석하기 위해, 오감을 이용함<과>

음식의 가치에 대한 첫 평가 대상 → 음식의 외모와 냄새

(A) 매력적인 냄새/모양이 있는 음식이 입속으로 들어감

<그리고 나서> 복잡한 감각 분석(미각, 후각, 촉각, 청각 포함)통해, 음식을 먹을지 말지 결정

(C) 다른 감각 간에 이러한 복잡한 상호작용 → 부적절하게 "미각"으로 불림

<그러나> 이 상호작용은 여러 감각을 이용하기 때문에, 향미지각(미각과 후각이 결합해서 생긴 지각)으로 불리는 것이 더 좋음

<EBS 인수2: 14-13>★

“순전히 정보처리 속도만으로 지능의 개인별 차이를 파악가능”하다는 믿음

→ 단순한 반응 시간과 관련 과업을 이용함

<부연> 반응시간 체계에서, 자극이 제시된 후, 최대한 빨리 단순히 한 가지 반응을 하도록 요구

<예> 개구리 그림이 나타날 때 마다, 키보드에서 한 버튼을 눌러야 함

<그리고 나서> 다른 동물 사진들을 섞어서 개구리 사진 보여줌

개구리를 볼 때 마다, 얼마나 빨리 그 버튼을 눌렀는가로 반응시간 측정

→ 이 체계가 심리측정학이 생긴 이래로, 지능의 척도로 널리 이용됨

<그러나> such 조기의 지능에도 불구하고, 단순한 반응시간의 척도와 지능의 다양한 표준척도 사이에 상관관계는 약했음

<즉> (반응) 속도 외에 지능의 구성요소는 훨씬 많음

<EBS 인수2: 14-14>★ <원숭이의 뇌신경 세포에서 일어나는 모방효과>

원숭이의 두뇌 활동을 추적 관찰함으로써, 운동신경 세포에 대해 실험 중에,

한 실험 보조원이 아이스크림 먹으면서 들어옴 → 원숭이는 실험이 끝나고 쉬고 있었음 → 원숭이의 두뇌 속 전기활동이 촉발됨

<예> 원숭이가 먹지 않고 지켜만 봐도, 아이스크림을 자신의 입으로 들어올리기 위해, 자신의 팔을 들어 올림

→ 이 상황에 관심을 갖고 여러 연구 진행

<부연>

한 연구에서, 원숭이가 인간이 땅콩 먹는 것 봤을 때, 자신이 땅콩을 먹는 것처럼 원숭이 두뇌 속 신경세포들이 활성화됨

→ 여러 번, 신경세포들이 관찰된 행동에 대한 인식에 반응함

<EBS 인수2: 15-1>

한 공상과학 소설: 한 행성에 집단지성을 갖고 있는 동물이 거주

<부연> 이 개와 같이 생긴 생명체는 무리지어 이동 → 구성원들이 서로 음향으로 의사소통함 → 강한 넓게 분포된 의식 만들

개체들이 사망/질병/사고로 무리를 떠날 때, 새 젊은 개체들로 대체됨

<그래서> 그 무리는 한 개체의 정체성을 훨씬 뛰어넘는 정체성 유지함

이 무리의 각 개체는 혼자 있을 때 지능이 부족함: <즉> 이 무리는 많은 개체의 협력을 통해 지능을 얻음

<As a result> 한 개체가 무리에서 떨어지게 되면, 의사소통 경로 상실되어 단독 개체가 된 이 개체는 지능이 없어짐

→ 이 단독 개체는 생존X, 생존해도 생각이 없는 존재가 됨

<EBS 인수2: 15-3>★★

일부 작사 작곡가들 → 관례적인 원칙들 어김 → 이것은 기억보조 장치 될 수 있음

<예> Paul이 노래할 때, 가사 속의 각각의 단어는 예상대로 멜로디 음표와 시간상 완벽하게 일치함

<But> 1 절의 마지막 가사에서, “better”의 음절을 4개 음표에 걸쳐 늘리면서(bet-ter-er-er) 노래하여 이상하게 들리도록 하는

실수함 → 처음 들을 때, 귀에 거슬림

<But> 이 음절의 독특함 때문에, 그 노래가 기억이 잘됨

<부연> better 단어를 잊어도 그 부분에 재밌는 어떤 것(4음절로 늘려진 2음절 단어)을 기억해서 그 단어를 다시 떠올림

<그러나> better 단어 앞에 있는 가사(=and make it bet-ter-er-er)의 의미상 제약 때문에,

그 마지막 자리(better 단어가 있는 자리)에 어울리는 단어는 많지 않음

<better 연상하기 쉬운 또 다른 이유: 여기에 들어갈 단어가 제한되어 있기 때문임>

Paul은 이 노래 후반부에 같은 기법 또 이용함: begin 단어를 3음절로 늘림(be-gi-in)

<EBS 인수2: 15-4>★

경제 성장 → 이제, 모든 사람의 기본적인 욕구 충족 위한,

더 건강한 공동체/더 큰 평등/더 깨끗한 에너지/더 튼튼한 사회기반 시설/더 활기찬 문화 만들기 위한,

가치중립적인 수단이어야 함

<사실> 경제 성장이 오랫동안 이런 목적들에 기여했음

<그러나> 어떤 지역이 성장하기 위해, 다른 지역들을 착취해야했음

<부연> 1세기 전, 매우 넓은 대지가 있었음 <그래서> 성장은 도로/주택/중앙난방/배부를 가져옴

이제, 많은 세계에서 이런 것들(도로/주택...)을 갖추고 있음

<In fact/강조> 우리는 세계의 모든 사람들의 욕구 충족시킬 만큼 충분한 물건 소유

<그러나> 이 물건이 잘 분배되지 않고 있음

<즉> 우리는 충분함이 부족한 것이 아니라 나눔이 부족한 것임

<EBS 인수2: 15-5>★★ <즐거운 경험의 특징>

즐거운 경험 → 서로 관련된 주관적 측면들 소유

<부연> (1) 즐거운 경험: 목적의 명확성 제시

<즉> 순간마다 무엇을 해야 할지 아는 것임

(2) 즐거운 경험의 또 다른 측면: 피드백의 (A)즉시성

<즉> 자신이 얼마나 잘하는지 언제든지 항상 아는 것임

<예> 한 소년이 자전거 수리 즐김:

(1) 무엇을 해야 할지 정확히 알(예: 체인이 딱 그 정도 고정되어있어야 한다고 알)

(2) 자전거 타면서 그 체인이 제대로 작동하는지 바로 테스트해 볼 수 있음

<또한> 그 일이 어려워도, 해낼 수 있다고 생각

이 활동에서 그 소년은 몰입하게 되어 자신의 일과 관련 없는 것은 잠시 잊음

<즉> 각종 문제들이 잠시 (B)사라지게 됨

<즉> 자기의식(자아의 나라는 측면) 잃게 됨 → 시간이 빨리 지나가는 것처럼 보임

<EBS 인수2: 15-6>★

여성농부 → 남성 농부보다 더 긴 시간 일하고 더 낮은 수입을 받

<이유> 여성농부가 덜 교육 받고 덜 유능해서가 아님

<Rather> 여성을 제한하는 사회문화적 요인 때문임

첫째 요인: 여성농부들이 자급적 농업에 종사, 현금 수익이 거의 안 나오는 지역시장을 위한 식량생산에 종사(물물교환)

둘째 요인: 남성보다 신용거래 기회 더 적음

정부 보조 이율(잡종 종자와 비료 같은 기술 습득에 사용)을 여성이 이용하기 어려움

셋째 요인: 일부 사회에서, 여성은 땅 소유X → 땅 소유자를 위한 농업개선 프로그램에서 배제됨

<For example>

아프리카의 농업 개발 프로그램: 공동의 토지를 개인 소유지로 전환하는 것임

<그러나> 이 전환이 여성에게 불리하게 작용함

<이유> 여성은 공동 토지에 접근 가능하지만, 사유지를 소유할 수 없었음

<EBS 인수2: 15-7~8>★ <오픈 스페이스의 역할>

(1) 오픈 스페이스 → 도시지역과 전원지역 간 자연의 경계를 정함

오픈 스페이스에 의한 이런 분리 → 더 집중적인 도시적 용도/활동과 전원/자원의 용도 간 충돌을 완화시킴

<Similarly>

오픈 스페이스 → 양립할 수 없는 서로 다른 토지용도를 구분함 (서로 공존 가능하게 함)

지역 사이를 분명히 단절하여 그 지역의 정체성을 강화시킴

<Moreover>

(2) 오픈 스페이스 → 도시의 성장 패턴을 만들고, 도시의 팽창을 제한하려는 다른 규제 노력을 보완함

<부연> 공동체 주위에 있는 영구보호 개발제한 구역(그린벨트) 설정 → 도시 성장에 경계를 강화함

개발이 가능한 땅을 제한 → 기존의 개발지역을 채워 넣기 위해 개발을 집중시킴(기존 개발지역의 활용도 ↑)

→ 비어있는 공간을 도시용도로 전환하지 않고, 더 높은 밀도와 더 뾰뾰한 패턴 형성 → 성장 필요성을 충족시킴

<즉> 땅의 더 효율적인 이용 가능해짐

외곽지역으로 무질서하게 뻗어나가지 않고 더 적은 토지를 이용하게 됨

개발 억제함, 공동체로의 출입구 제공

(3) <동시에> 직선형 오픈 스페이스 → 다른 지역들/활동 중심지들/오픈스페이스 지역들 간에 시각적이고 물리적인 연결고리 제공

<그래서> 이 오픈 스페이스에 보도/자전거 길/오솔길이 포함되면, 지역들 간 접근을 쉽게 함 → 오솔길은 운동과 여과기회

제공, 오솔길을 통해 차 없이도 자연지역/학교/상업중심지에 접근 가능

<즉> 연결된 체계 → 도시 생활에 참여하고 자연의 아름다움을 즐길 수 있는 기회 늘림

<EBS 인수2: 16-9>★

과거에, 한 기업의 고객에 관한 정보는 종이기록으로 보관됨

<그래서> 이 정보를 되찾아 사용하는 것이 힘든 일이었음

<부연> 산더미 같이 쌓인 종이기록을 다루는 것 → 회사에서 즉시 필요한 정보는 제공하지만,

이 정보 중 많은 것에 대한 공유를 (A) 단념케 함

<이유> 기록보존은 조각조각 분해되어 있었음(체계적X),

정보는 빨리 시대에 뒤떨어졌음,

기업은 그 정보를 (B) 수집한 원래의 목적으로만 사용했음

<그래서> 정보를 수집한 회사가 그 정보를 통제하는 한, 고객은 그 회사가 그 정보를 제한되고 책임 있는 방식으로 이용할 것이라고 믿음

<However> 전자식 데이터 저장 → 매우 (C)경고에졌음

<그래서> 개인 정보의 공유/유출이 더 쉬워지고 더 널리 퍼짐

<즉> 고객 정보가 실수로 유출될 가능성 ↑, 해커가 회사 시스템에 침입하여 고객 정보를 훔칠 가능성 ↑

<EBS 인수2: 16-10>★★ <수업에 지장을 주는 학생들의 말을 줄이는 방법>

학생들이 여러 가지 이유로 수업에 지장을 주는 말에 연루됨

<그러나> 선생님은 수업환경을 통제하여 수업에 지장을 주는 말을 나오게 한 원인들 제거할 수 있음

수업에 지장을 주는 말이 생기는 이유(1): 학생들이 선생님의 지시/가르침을 이해하지 못 할 때

<부연> 교사가 의사 전달을 명확히 못할 때, 학생들이 혼란스러워지고 이해 위해 서로 질문하게 됨

→ 교사가 이 상황 파악하고 추가적으로 상세하게 설명함

<Unfortunately> 학생들이 이해를 위해 서로 질문할 때, 교사는 이 대화가 수업과 관련이 없다고 생각해서 학생들을 ④벌증

수업에 지장을 주는 말이 생긴 또 다른 이유(2): 수업이 동기를 유발하지 못해서임

<그래서> 교사는 학생들의 관심을 유지시키는 동기 유발 참여 형 수업을 통해, 불필요한 말 줄일 수 있음

<EBS 인수2: 16-11>★

역사 유적지가 극단적인 기후/가혹한 환경에 노출될 때, 비바람과 침식과정에 쉽게 영향 받음

① 가장 추운 기후에서, 얼고 녹는 과정 → 돌과 콘크리트가 갈라지고 팽창하게 하고, 부서지게 함

북극과 남극에 있는 유적지에 이런 일 발생

② <또한> 해안 지역의 바람/파도로 인한 마모 → 건설된 유적에 피해 줌:

유적을 지탱하는 기반암과 토양의 약화 초래

③ <예> 원형 포탑(방어 형 요새) → 해안지역에 건설된 유적지 → 이런 자연의 힘에 쉽게 영향 받음

⑤ <또한> 사막 환경에서, 열과 바람/모래 침식이 큰 영향 줌

<즉> 이것은 북아프리카/중동의 유적관리인들이 다루었던 문제임

<EBS 인수2: 16-12>★ <자동차 조립라인을 착안하게된 계기>

Ford가 조립라인을 구상하기 전, 제조과정이 영국식 체계였음

영국식 체계: 한 장인이 개별적으로 한 생산품의 각 부품을 만든 후, 그 부품을 조립하여 완성된 제품을 만들

(C) <그러나> 세상을 바꾼 사건이 발생

<부연> Ford사의 한 기술자(Klann) → 시카고의 한 도살장 방문 → “분해 라인” 보게 됨

(B) 이 라인에서, 동물들이 컨베이어를 따라 이동할 때, 한 노동자가 똑 같은 부위를 반복적으로 떼어냄

→ 여기서 소와 자동차를 비교함으로써 “도살장 계시”를 받음

(A) 소는 분리과정을 갖고 자동차는 조립과정을 갖지만, Klann은 유사점을 파악함:

도살과정은 효율적이었음, 한 노동자가 완전히 혼자서 소 한 마리를 분해하는 것은 비효율적이었음

Klann은 자신이 본 것을 Ford에게 보고함 → 회의적인 반응이 있었지만 컨베이어 아이디어를 시도해 보라는 허락을 받음

<EBS 인수2: 16-13> <애완동물을 얻는 다양한 출처>

다양한 장소에서/다양한 상황 하에서 애완동물 얻음
집으로 가져오고 싶은 동물의 유형 → 애완동물을 얻는 장소에 영향 줌

<예> 바닷물고기나 특정 경계구리 갖고 싶다면 → 그 애완동물 전문 소매점으로만 가야 함

더 흔한 반려동물 중 → 선택폭이 엄청나게 넓음
애완동물을 얻는 가장 흔한 출처들 → 이웃의 길 잃은 동물 입양, 친구, 친척, 동물육종가, 동물보호소, 신무, 온라인, 애완동물 가게, 대형 매장

<However>

적절한 동물을 찾기 위한 출처들이 동등하지 않음
<즉> 이러한 출처 선택에 긍정적인 측면과 부정적인 측면 있음
애완동물을 얻는 가장 흔한 출처에 대한 장단점을 아는 것 → 출처를 결정할 때 가치 있음

<EBS 인수2: 16-14>★

잘 살고 있다는 것을 전달하기 위해 금전적 통계 이용
→ 생산 증가 위해 파괴를 수용하고 파괴를 권장하게 됨
<부연> 이 역설이 깨진 창문 우화에서 제시됨:
한 소년이 가게 창문을 깬 → 군중은 가게 주인을 불쌍하게 여기고 그 소년을 훈계함
<But> 군중의 생각이 바뀜:
깨진 창문 때문에 가게 주인은 창문을 교체하기 위해, 돈을 써야 함 → 유리 끼우는 직공에게 그 돈은 새 일거리를 의미함
<In short> 그 소년(기물 파괴자) → 사실상 거래 창출과 경제 활성화 도움

<EBS 인수2: 13-6>★ <과학기술의 변화로 인한 불평등 심화 현상>

세금 정책의 변화/해외 경쟁 ↑/정부낭비지속/금융가의 속임수 목적
<But> 이것들은 증가하는 불평등의 원인이 아니라고 결론
<Instead> 주요원인은 우리 경제 체계를 받쳐주는 기술의 기하급수적이고 디지털적이고 복합적인 변화임
→ 대부분의 선진국에서 이와 유사한 추세가 발생(이 원인이 사실임이 밝혀짐)

<For instance> 스웨덴/핀란드/독일에서 지난 20~30년 동안 수입 불평등이 미국보다 더 심해짐
<그러나> 이 나라들은 수입 분배에서 덜 불평등한 상태로 시작 → 그래서, 미국보다 덜 불평등했었음

<but> 이 내재적 경향(기술변화로 인한 불평등 ↑)은 다른 기관/다른 정부정책/다른 문화 간에 전 세계적으로 유사함