



01편 가상 커뮤니티에서의 비대면 상호 작용



Non-face-to-face interactions in virtual communities

[1] 가상 관계가 더 실제적인 다른 형태들과 다른 한 가지 측면은, 상호 작용이 신체가 있는 사람을 떠나 중재되고 추상화되기 때문에 사람들은 대면 상호 작용에서 쉽게 실행되지 않는 방식으로 자기 페르소나의 다른 측면을 실험할 수도 있다는 것이다.

[2] 예를 들어, 성(性) 전도의 예가 있는데, 그것에 의해 한 남성이 온라인 커뮤니티에 참여하기 위해 여성 아바타를 사용할 수도 있고, 그 반대의 경우가 있을 수도 있다.

[3] 또한, 애플리케이션이나 게임에 따라, 그 참가자가 다른 모습을 시도하고 자신이 커뮤니티에서 어떻게 받아들여지는지 알 수 있도록 나이, 체중, 피부색 그리고 다른 표현형이 변경될 수 있다.

[4] 많은 사람들이 오프라인에서의 자기 자신과 많이 닮도록 자신의 가상 자아를 적응시킨다는 증거가 있지만, 가상 커뮤니티에 있는 사람들 사이에서는 실험을 하는 것이 용인되는 관행이라는 이해가 있다.

[5] 따라서 가상 커뮤니티는 네트워크로 연결된 일부 개인들이 연결되고, 상호 작용하고, 놀이를 하고, 실험할 수 있는 공간을 제공하며, 참가자들에게 그곳은 의미 있는 상호 작용과 목적이 있는 관계의 근원이다.



02편 정보 기술이 시장에 미치는 큰 영향력

Information Technology's Great Market Impact



[1] 정보 기술은 시장에 영향을 미칠 수 있는 큰 잠재력을 가지고 있다.

[2] 그것은 완전히 새로운 방식으로 시간과 거리를 연결하고, 지리적으로 너무 멀리 떨어져 있기 때문에 이전에는 도달할 수 없었던 시장을 개방한다.

[3] 최근까지, 작은 마을에는 마을 주민들의 사업을 두고 서로 경쟁하는 은행이 겨우 세 곳만 있었을 것이다.

[4] 오늘날, 우리는 말 그대로 수천 개의 국내 및 국제 은행이 그 똑같은 작은 마을의 고객들을 두고 서로 경쟁하는 상황을 맞이하고 있다.

[5] 은행 같은 금융 기관은 사업할 수 있기 위해 더는 물리적 존재를 유지할 필요가 없다.

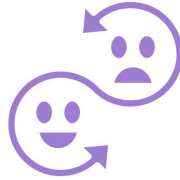
[6] 주식을 매매하는 것과 같은 금융 거래는 인터넷으로 실행되고 있고, 고객은 자신의 개별 인터넷 페이지를 통해 그런 거래의 진행 상황을 추적 관찰할 수 있다.

[7] 2000년에, 미국에서 개인이 발주한 모든 주식 주문의 절반을 넘는 것이 인터넷을 통해 시작되었다.



08편 인지에서 감정이 하는 역할

The role of emotions in cognition



[1] 감정은 인지에서 문지기 역할을 한다.

[2] 주의력과 작동 기억의 배분은 기적에 의해 일어나지 않는다.

[3] 우리는 우리에게 감정적으로만 중요한 문제들을 해결하려고 시도한다.

[4] 감정을 주의력을 활성화하고, 그것이 그다음 일련의 많은 문제 해결과 반응 체제를 활성화하는 생물학적 온도 조절 장치로 생각하라.

[5] 위험이나 기회가 발생할 때 우리의 감각으로부터 오는 정보는 뇌의 나머지 부분에 어떤 것이 더 많은 주의력과 심지어 아마도 어떤 문제 해결을 필요로 하는지를 알려 주는 감정적인 반응을 촉발한다.

[6] 감정은 심지어 우리가 잠들어 있거나 다른 것을 처리하고 있는 동안에도, 우리의 전체 환경에서 오는 감각 정보를 끊임없이 평가하면서 무의식적으로 작동한다.

[7] 우리의 감정이 인식에 진입할 때 우리는 그것을 느낌이라고 부르고, 그러고 나서 우리는 우리의 추론 능력을 사용하여 의식적으로 어려운 문제를 다루기 시작할 수 있다.



04편 배변 훈련 때 익힌 습관

Habits learned during bowel training



- [1] 어느 날 나는 화장실에서 걸어 나와 아내와 아이들이 소파에서 실컷 웃고 있는 것을 알게 되었다.
- [2] 아내는 내가 (화장실을) 떠나기 직전에 후파람을 불 것이라고 단언하면서 딸들에게 문 앞에서 들어보라고 방금 말했다.
- [3] 내가 그랬던(후파람을 불었던) 것 같다.
- [4] 내가 그랬던 것 같다고 말하는 이유는, 내가 분명히 그것을 의식하지 않았기 때문이다.
- [5] 후파람을 불었던 기억이 전혀 없었으므로, 나는 그들이 그냥 나와 재미있게 놀고 있다는 결론을 내렸다.
- [6] 며칠 뒤, 화장실에서 깊은 생각에 잠겨 있던 나는 화장지를 잡으려고 손을 뻗었다.
- [7] 나는 내 자신이 후파람을 부는 것을 들었다.
- [8] 충격을 받고 나는 웃기 시작했다.
- [9] 무슨 일이었을까?
- [10] 곰곰이 생각해 보고, 나는 그런 이상한 행동의 근원을 알아냈다.
- [11] 내가 배변 훈련을 하는 동안, 어머니는 계속 집안일을 하면서 흔히 나를 변기에 앉혀 두곤 했다.
- [12] (불일을) 끝마칠 때 나는 엄마에게 알려 주기로 되어 있었다.
- [13] 나는 후파람을 불어 내가 준비됐다는 신호를 보내곤 했는데, 이것이 무의식적으로 깊이 몸에 밴 행동이 되었다.



05편 **기자의 권리**

The rights of journalists



- [1] 언론의 자유와 특정 정보에 대한 접근의 권리는 민간인들에게 그러한 것처럼 기자들에게도 똑같이 적용된다.

- [2] 기자는 자신들을 특별하게 만드는 시도를 항상 거부해 왔는데, 그것은 부분적으로, 언론이 특별한 특권을 갖게 된다면 그것이 또한 특별한 의무를 지도록 기대될 수도 있기 때문이다.

- [3] 그러나 전 세계적으로 이것은 사실이 아니며, 일부 유럽 국가에서 기자는 특별한 권리와, 일반 대중이 이용할 수 없는 정보에 대해 접근할 수 있는 특별한 권리를 가지고 있다.

- [4] 예를 들어, 벨기에에서, 기자는 특별한 여행 권리와 전화 통화료 할인을 받는다.

- [5] 포르투갈에서, 기자는 정부의 소식통에 접근할 수 있는 특별한 권리와 양심에 반하는 행동을 하도록 강요당하지 않을 법적 권리를 가지고 있는 반면에, 포르투갈과 이탈리아 모두에서 기자는 등록되어 기자증을 얻지 않고는 언론을 위해 일할 수 없다.

- [6] 프랑스, 영국, 룩셈부르크, 네덜란드는 모두 경찰과 협력하여 국가 신분증 제도를 가지고 있다.

- [7] 이것들은 임의적이며 그것들 없이도 기자로 활동할 수 있지만 그것들은 실제로, 시위, 폭동, 그리고 재난과 같은 극적인 상황에서 일하는 것을 훨씬 더 쉽게 만든다.



06편 스포츠 웹 사이트의 빠른 성장

The rapid growth of sports websites



- [1] 최근 몇 년 간 스포츠 저널리즘의 가장 중요한 발전 중 하나는 온라인 출판 즉 인터넷상의 웹 사이트의 성장이었다.

- [2] 웹 사이트는 스포츠 기자들에게 수천 개의 새로운 표현 수단을 제공하고, 새로운 직업을 많이 창출하며, 스포츠 정보에 대한 증가하는 갈망을 충족시키는 새로운 방법을 제공해 왔다.

- [3] 웹 사이트는 설치하기 쉽고 서비스를 제공하고 유지하기가 비교적 저렴하기 때문에, 성장은 빨랐다.

- [4] 거의 모든 스포츠클럽과 관리 기구는 이제 자체 사이트를 가지고 있는데, 그것들 중 다수는 전문 기자를 고용하고 있다.

- [5] 웹은 이제 상업 및 공공 서비스 매체 조직에서부터, 스포츠 단체 및 개별 운동선수를 거쳐 팬에 이르기까지 모든 사람이 운영하는 사이트를 지원한다.

- [6] 놀랄 것도 없이, 스포츠 웹 사이트의 질은 마찬가지로 변동이 심하다.



07편 과거 역사가의 성공의 척도



A barometer of the success of historians in the past

- [1] 19세기가 훨씬 지나서까지, 역사는 본질적으로 왕, 정치가, 장군, 그리고 다른 정부 고위 관리들의 행동의 결과라고 여겨졌다.
- [2] 독자는 역사가가 그러한 사람들의 행동을 설명하기를 기대했는데 이것이 역사가의 성공의 척도였다.
- [3] 게다가, 역사가가 왕과 정치가의 행동을 매우 그럴듯하고 설득력 있게 설명할 수 있기 위해 필요한 것은 상식밖에 없다고 일반적으로 믿어졌다.
- [4] 그리고 Descartes의 잘 알려진 견해에 따르면, 상식은 가장 정당하게 분배된 미덕이기 때문에 그것을 너무 적게 가지고 있다고 불평하는 사람들이 아무도 없기 때문에, 역사가가 역사가로서 어떤 특정한 능력을 가질 필요는 없었다.
- [5] 단순한 상식 이외에도 필요했던 유일한 재능은 충분히 논리 정연하고 설득력 있는 서사를 쓸 수 있는 역사가의 능력이었다.
- [6] 수사학은 역사가에게 매우 성공한 이야기꾼이 되는 방법을 가르쳤던 학문이었고, 따라서 역사는 그 자체의 정당한 자격으로 하나의 학문이라기보다는 (응용) 수사학의 한 분야로 생각되었다.



08편 경험을 얻는 과정으로서의 연습

Practice as a process of gaining experience



- [1] 때때로 우리는 연습을 경험을 얻는 과정이라고 부르는데, 그것은 우리의 연습 경험을 모으고 저장할 수 있다는 것을 의미한다.
- [2] 이 비유는 도움이 된다.
- [3] 만약 우리가 과거의 신체 활동 경험에 대한 기억을 저장할 수 없다면 각각의 시도는 우리의 첫 번째 시도와 같을 것이다.
- [4] 우리는 기저핵(基底核)이라고 알려져 있는 뇌의 한 부위의 손상 때문에 자신의 단기 기억을 잃어버린 사람들과 같은 상황에 처할 것이다.
- [5] 그러한 사람들은 자신들의 예전 반응에 관한 정보를 기억 속에 저장할 수 없기 때문에, 어떤 기술을 연속적으로 반복한다 해도 보통 학습을 유발하지 않는다.
- [6] 그들은 피아노를 100번 연주했을지 모르지만 각각의 시도는 완전히 새로운 경험이다.
- [7] 그러나 정상적으로 기능하는 두뇌로, 우리는 우리의 경험의 기억으로부터 이득을 얻을 수 있고, 우리가 더 정확하고 더 크게 효율적으로 기술 목표를 달성하도록 하는 방식으로 우리의 운동 반응을 점차적으로 재구성할 수 있다.



9-10번 브레인스토밍(brainstorming)



Brainstorming

- [1] 1958년 한 집단의 사회 과학자들이 다양한 브레인스토밍 기술들을 시험했다.
- [2] 그들은 생각을 불러일으키는 질문을 제기했다. 만약 인간이 각각의 손에 엄지손가락을 하나 더 가지고 있다면 어떤 이점과 문제점이 나타날까?
- [3] 그리고 나서 그들은 두 가지 다른 유형의 집단이 답에 대해 브레인스토밍을 하도록 했다.
- [4] 한 집단의 구성원들은 대면으로 작업했고, 나머지 집단의 구성원들은 각자 독립적으로 작업한 다음 마지막에 자신들의 답을 모았다.
- [5] 대면으로 작업한 사람들이 더 생산적일 것이라고 예상할 수도 있지만, 그것은 사실이 아니었다.
- [6] 독립적으로 작업한 구성원들의 팀이 거의 두 배 많은 아이디어를 만들어 냈다.
- [7] 다른 연구들은 이러한 결과가 사실임을 보여 주었다.
- [8] 전통적인 브레인스토밍은 혼자 생각한 다음 결과를 모으는 것만큼 결코 효과적이지는 않다.
- [9] 그것은 직접적으로 접촉하는 집단이 두 가지 문제를 겪기 때문이라는 것을 과학자들이 발견했다.



9-10번 브레인스토밍(brainstorming)



Brainstorming

[10] 큰 문제는 저지로, 아주 좋은 생각이 여러분의 머릿속에 갑자기 떠오르지만, 집단이 여러분에게 요청할 때 여러분은 이미 그것을 잊어버렸다.

[11] 다른 문제는 사회적 위축시킴으로, 거침없이 말하는 외향적인 구성원들이 결국 (집단을) 지배하게 되고, 그들의 아이디어가 그다지 좋은 것은 아닐지라도 다른 사람들이 그 아이디어들을 채택하게 된다.

[12] 내성적인 사람들은 의견을 자유롭게 표현하지 않는다.

[13] 이와 대조적으로, 연구자들이 '가상 집단'이라고 부르는 것에서, 집단 구성원들이 물리적으로 서로 떨어져 작업할 때 그것은 이 문제를 피하는데, 왜냐하면 모든 사람이 인지적으로 무색해지거나 저지당하지 않고 아이디어를 만들어 낼 수 있기 때문이다.