



01

[1] 나는 이 새로운 세기의 두 번째 십 년은 이미 매우 다르다고 믿는다.

[2] 물론 여전히 돈과 권력을 성공과 동일시하는 수백만의 사람들, 즉 자신의 웰빙, 관계, 그리고 행복의 관점에서 대가를 치르고도 쳇바퀴에서 결코 내려오려 하지 않는 사람들이 있다.

[3] 자신에 대해 더욱 좋게 느끼고자 하는 바람을 충족시켜 주거나 그들의 불만을 잠재워 줄 것이라고 믿는 다음 번 승진, 다음 번 고액 월급을 받는 날을 필사적으로 추구하는 수백만의 사람들이 여전히 있다.

[4] 하지만 서구와 신흥 경제 국가 모두에서 이러한 것들은 모두 막다른 길이라는 것, 즉 부서진 꿈을 좇는 것임을 인식하는 사람들이 매일 늘어나고 있다.

[5] 성공에 대한 현재의 정의만으로는 정답을 찾을 수 없음을, 왜냐하면 언젠가 Gertrude Stein이 Oakland에 대해 말했듯이 "그곳에는 그곳이 없기" 때문이다.



02

[1] 한 실험에서, 연구자들은 참가자들에게 두 장의 얼굴 사진을 제시하고 더 매력적이라고 생각하는 사진을 고르라고 요청한 후에, 그 사진을 참가자들에게 건네주었다.

[2] 무대 마술에 의해 영감을 얻은 교묘한 속임수를 사용해, 참가자들이 사진을 받았을 때, 그 사진은 참가자가 선택하지 않은, 즉 덜 매력적인 사진으로 교체되어 있었다.

[3] 놀랍게도, 대부분의 참가자들은 이 사진을 그들 자신의 선택으로 받아들였고, 그리고 나서 왜 처음에 그들이 그 얼굴을 선택했는지에 대한 논거를 제시했다.

[4] 이것은 우리의 선택들과 결과를 합리화하는 우리의 능력 사이의 놀라운 불일치를 드러냈다.

[5] 이와 똑같은 결과가 그 이후로 잼의 맛과 금전적 결정을 포함한 다양한 분야에서 관찰되었다.



03

[1] 당신 삶에서의 모든 향상은 당신의 머릿속 그림에서의 향상으로 시작된다.

[2] 만약 당신이 불행한 사람들과 이야기하면서 그들에게 대부분의 시간에 무슨 생각을 하는지 물어본다면, 그들이 자신의 문제, 고지서, 부정적인 관계, 그리고 그들의 삶에서의 모든 어려움에 대해 생각한다는 것을 거의 틀림없이 발견할 것이다.

[3] 그러나 당신이 성공적이고 행복한 사람들과 이야기할 때는, 그들이 대부분의 시간 동안 그들이 되고 싶고, 하고 싶고, 가지고 싶은 것들에 대해 생각하고 이야기한다는 것을 알게 된다.

[4] 그들은 그것들을 얻기 위해서 취할 수 있는 구체적인 행동 단계에 대해 생각하고 이야기한다.

[5] 그들은 그들의 목표가 실현되었을 때 어떻게 보일지, 그리고 그들의 꿈이 실현되었을 때 어떻게 보일지에 대한 생생하고 흥미로운 그림들에 대해 끊임없이 깊이 생각한다.



04

[1] 성공하기 위해, 당신은 당신이 성공할 것이라고 믿는 것과 당신이 쉽게 성공할 것이라고 믿는 것 사이의 중요한 차이를 이해할 필요가 있다.

[2] 다시 말해서, 그것은 현실적인 낙관주의자가 되는 것과 비현실적인 낙관주의자가 되는 것 사이의 차이이다.

[3] 현실적인 낙관주의자들은 그들이 성공할 것이라고 믿을 뿐만 아니라, 그들이 신중한 계획과 적절한 전략을 선택하는 것과 같은 것들을 통해 성공이 일어날 수 있도록 만들어야 한다고 믿는다.

[4] 그들은 어떻게 그들이 장애물을 다룰지에 대해 심각하게 고려할 필요가 있다는 것을 인식한다.

[5] 이런 준비가 바로 일이 수행될 수 있게 만드는 그들 자신의 능력에 대한 자신감을 높여 준다.

[6] 반면에, 비현실적인 낙관론자들은 성공이 그들에게 일어날 수 있다는 것, 즉 우주가 그들에게 자신의 모든 긍정적인 사고에 대해 보상할 것이라고, 혹은 어떤 식으로든 그들이 하룻밤 사이에 장애물이 더 이상 존재하지 않는 그런 종류의 사람으로 변할 것이라고 믿는다.



05

[1] 한 연구에서, Temple 대학교의 심리학자 Laurence Steinberg와 그의 공동 저자인 심리학자 Margo Gardner는 306명의 사람들을 세 연령 집단(평균 나이 14세인 어린 청소년, 평균 나이 19세인 나이가 더 많은 청소년, 그리고 24세 이상인 성인)으로 나누었다.

[2] 피실험자들은 게임 참가자가 도로에 경고 없이 나타나는 벽에 충돌하는 것을 피해야 하는 컴퓨터 운전 게임을 했다.

[3] Steinberg와 Gardner는 무작위로 몇몇 참가자들을 혼자 게임하거나 혹은 두 명의 같은 나이 또래들이 지켜보는 가운데 게임을 하게 했다.

[4] 나이가 더 많은 청소년들은 그들의 또래들이 같은 방에 있을 때 위험 운전 지수에서 약 50퍼센트 더 높은 점수를 기록했다. 그리고 어린 청소년들의 운전은 다른 어린 십대들이 주변에 있을 때 무려 두 배 더 무모했다.

[5] 대조적으로, 성인들은 그들이 혼자 있든지 혹은 다른 사람에 의해 관찰되든지 상관없이 유사한 방식으로 행동했다.



06

[1] 과학기술의 발전은 흔히 변화를 강요하는데, 변화는 불편하다.

[2] 이것은 과학기술이 흔히 저항을 받고 일부 사람들이 그것을 위협으로 인식하는 주된 이유 중 하나이다.

[3] 과학기술이 우리 삶에 끼치는 영향력을 고려할 때 우리는 불편함에 대한 우리의 본능적인 싫어함을 이해하는 것이 중요하다.

[4] 사실, 우리의 대부분은 최소한의 저항의 길을 선호한다.

[5] 이 경향은 많은 사람들에게 새로운 무엇인가를 시작하는 것이 너무 힘든 일일 뿐이기 때문에 새로운 과학기술의 진정한 잠재력이 실현되지 않은 채로 남아 있을 수 있다는 것을 의미한다.

[6] 심지어 새로운 과학기술이 어떻게 우리의 삶을 향상시킬 수 있는가에 관한 우리의 생각은 편안함을 추구하는 욕구에 의해 제한될 수 있다.