



01

[1] 근대의 과학적인 시대 이전에 창의성은 초인적인 힘에 기인한 것으로 여겼는데 모든 새로운 생각은 신에게서 유래했다.

[2] 결국 신의 창조 행위 이전에 존재하지 않았던 것을 어떻게 인간이 만들 수 있었겠는가?

[3] 사실, '영감을 주다'라는 동사의 라틴어의 의미는 '숨결을 불어넣다'이고 창의적 영감은 신이 처음에 인간에게 생명을 불어 넣었을 때 창조의 순간과 비슷했다는 믿음을 반영한다.

[4] Plato는 시인은 신이 내린 영감에 사로잡혔다고 주장했고 Plotin은 예술은 그것이 신으로부터 내려온 경우에만 아름다울 수 있다고 썼다.

[5] 예술가의 일은 자연을 모방하는 것이라기보다는 오히려 자연의 신성하고 초월적인 특성을 드러내는 것이었다.

[6] 예술은 관념[이데아]의 세계의 완벽함을 어설피게 흉내 낸 것에 불과한 것일 수 있었다.

[7] 그리스의 예술가들은 그들이 현실에서 본 것을 맹목적으로 모방하지 않았고 그대신 현실의 근저에 있는 순수하고 진정한 형태를 나타내려고 애썼는데 그 결과 추상과 정확성 간의 일종의 타협을 발생시켰다.



02

[1] 우리의 뇌는 예상치 못한 사건들을 기억하도록 진화해 왔는데, 왜냐하면 기본적인 생존이 원인을 인식하고 결과를 예측하는 능력에 달려 있기 때문이다.

[2] 만약 뇌가 어떤 사건을 예측하고 (그것과) 다른 사건을 경험한다면, 그 특이함은 특히 흥미로울 것이고 그에 따라 (뇌 속의 정보로) 입력될 것이다.

[3] 신경학자이자 학급 교사인 Judith Willis는 교실에서의 놀라움은 뇌 자극을 염두에 두고 가르치는 가장 효과적인 방법 중 하나라고 주장했다.

[4] 학생들이 실연, 혹은 교사나 또래 친구의 예상치 못한 열의를 통해 새로운 경험에 노출되면, 그들은 뒤따르는 정보와 연결될 가능성이 훨씬 더 클 것이다.

[5] Willis는 교실에서의 능동적인 발견을 장려하는 것이 학생들로 하여금 새로운 정보와 상호 작용하게 해주어서, 그것(새로운 정보)이 작동 기억을 넘어 고도의 인지 기능을 전담하는 (대뇌의) 전두엽에서 처리되도록 한다고 기술했다.

[6] 새로움에 대한 선호는, 주의를 이끌고, 지각 체계를 발전시키는 데 자극을 제공하며, 호기심 많고 탐구적인 행동을 충족함으로써 우리를 학습하도록 준비시킨다.



03

- [1] 심리학 연구에 따르면, 사람들은 자연스럽게 인지 노동을 나누는데, 흔히 그것에 대해서 별 생각 없이 그렇게 한다.
- [2] 여러분이 친구와 함께 특별한 저녁식사를 요리하고 있다고 상상해 보라.
- [3] 여러분은 요리를 잘하지만, 친구는 아마추어 소믈리에라고 할 수 있는 와인 전문가이다.
- [4] 이웃이 들르더니 여러분 두 사람에게 거리를 따라가면 바로 있는 주류 가게에서 파는 기막히게 좋은 새로운 와인에 대해 말하기 시작한다.
- [5] 많은 새로운 와인이 있어서 기억해야 할 것이 많다.
- [6] 어떤 와인을 사야 하는지에 관해 이웃이 할 말을 기억하기 위해 여러분은 얼마나 열심히 노력할까?
- [7] 여러분 옆에 앉아 있는 와인 전문가가 그 정보를 더 잘 기억하고 있는데 무엇 하러 그러겠는가?
- [8] 여러분의 친구가 곁에 없다면 더 열심히 애쓸지도 모른다.
- [9] 어쨌든 저녁 만찬을 위해 뭐가 좋은 와인이 될지 아는 것은 좋은 일일 것이다.
- [10] 하지만, 와인 전문가인 여러분의 친구는 애쓰지도 않고 그 정보를 기억하기가 쉽다.



04

- [1] 모든 사람들은 항상 자동적으로 분류하고 일반화한다.
- [2] 무의식적으로 (그렇게 한다).
- [3] 그것은 편견을 갖고 있다거나 계몽되어 있다는 것의 문제가 아니다.
- [4] 범주는 우리가 (정상적으로) 활동하는 데 반드시 필요하다.
- [5] 그것들은 우리의 사고에 체계를 준다.
- [6] 만일 우리가 모든 품목과 모든 있을 법한 상황을 정말로 유일무이한 것으로 본다고 상상해 보라. 그러면 우리는 우리 주변의 세계를 설명할 언어조차 갖지 못할 것이다.
- [7] 그러나 필요하고 유용한 일반화하려는 본능은 우리의 세계관을 왜곡할 수 있다.
- [8] 그것은 우리가 실제로는 아주 다른 사물들이나, 사람들, 혹은 나라들을 하나로 잘못 묶게 만들 수 있다.
- [9] 그것은 우리가 하나의 범주 안에 있는 모든 것이나 모든 사람이 비슷하다고 가정하게 만들 수 있다.
- [10] 그리고 어쩌면 모든 것 중에서 가장 유감스러운 것은, 그것이 우리로 하여금 몇 가지, 또는 심지어 고작 하나의 특이한 사례를 바탕으로 전체 범주에 대해 성급하게 결론을 내리게 만들 수 있다는 것이다.



05

[1] Iowa 대학교에서, 학생들에게 그들이 암기해야 하는 숫자를 잠시 보여 주었다.

[2] 그리고 나서 그들에게 과일 샐러드나 초콜릿 케이크 중 하나를 선택하게 했다.

[3] 학생들이 외운 숫자가 일곱 자리일 때, 그들 중 63%가 케이크를 선택했다.

[4] 그러나 그들이 기억하도록 요청받은 숫자가 두 자리밖에 되지 않았을 때, 59%는 과일 샐러드를 선택했다.

[5] 우리의 숙고하는 뇌는 과일 샐러드가 우리의 건강에 더 좋다는 것을 알지만, 우리의 반사적인 뇌는 그 부드럽고 살이 찌는 초콜릿 케이크를 원한다.

[6] 만약 숙고하는 뇌가 일곱 자리 숫자를 기억하려고 애쓰는 일과 같은 다른 어떤 것을 해결하느라 바쁘다면, 충동이 쉽게 이길 수 있다.

[7] 다른 한편, 우리가 다른 것에 관해 너무 열심히 생각하고 있지 않다면(두 자리 숫자를 외우는 것과 같은 사소하게 주의를 산만하게 하는 일만 있을 때), 숙고하는 (뇌의) 계통은 반사적인 쪽의 감정적인 충동을 억제할 수 있다.



06

[1] 오늘날 조직, 지도자, 그리고 가족의 요구에 관해 곰곰이 생각할 때 우리는 독특한 특성 중 하나가 포용성이라는 것을 깨닫는다.

[2] 왜 그런가?

[3] 포용성은 모든 사람이 자신의 관계에서 궁극적으로 원하는 것인 협력을 뒷받침하기 때문이다.

[4] 그러나 대다수의 지도자, 조직, 그리고 가족은 여전히 오래된 패러다임의 언어를 사용하고 있고, 거기서는 한 사람이, 보통 가장 연장자, 가장 교육을 많이 받은 사람, 그리고 / 또는 가장 부유한 사람인데, 모든 결정을 내리고 토론이나 다른 사람을 포함시키는 것이 거의 없이 그들의 결정이 지배하고 결과적으로 배타성을 초래한다.

[5] 오늘날 이 사람은 어떤 조직의 관리자, 최고 경영자, 또는 다른 상급 지도자일 수 있다.

[6] 다른 사람들이 자신의 생각을 제시할 필요가 없는데 왜냐하면 그것은 부적절한 것으로 여겨지기 때문이다.

[7] 그러나 연구에 따르면 문제 해결에 있어서 배타성은, 심지어 천재와 함께하는 것이더라도, 포용성만큼 효과적이지 않은데, 포용성이 있는 경우에는 모든 사람의 생각을 듣게 되고 해결책은 협력을 통해 발전된다.