

No. 18

[1] Rosydale City Marathon 대회 참가자 여러분께,

[2] 이번 토요일 오전 10시로 예정되었던 제10회 Rosydale City Marathon 대회에 등록해 주신 모든 분께 진심으로 감사드립니다.

[3] 안타깝게도, 이미 알고 계실 수도 있지만, 일기 예보에 따르면 마라톤 대회 당일 내내 폭우가 쏟아질 것이라 합니다.

[4] 저희는 대회가 순조롭게 진행되기를 진심으로 바랐습니다.

[5] 하지만 폭우로 인해 대회 참가자들이 안전하게 달리기에는 도로가 너무 미끄럽고 위험해질 것 같습니다.

[6] 그래서 저희는 대회를 취소하기로 했습니다.

[7] 여러분의 양해를 부탁드립니다. 가까운 미래에 다른 대회를 개최할 것을 약속드립니다.

[8] 대회 책임자 Martha Kingsley 드림

No. 19

[1] 금요일은 밸런타인데이였고 Peter는 아내 Amy가 자신의 뜻밖의 선물을 정말 좋아할 것이라고 확신했다.

[2] Peter는 Amy와 시간을 보내는 새로운 방식이 될 이벤트를 온라인에서 찾느라 오랜 시간을 보냈다.

[3] 그는 마침내 그녀에게 꼭 맞는 것을 찾아냈다.

[4] 그녀는 전에 전혀 가 본 적이 없는 곳에 가보고 싶다고 그에게 자주 말했고, 그는 그녀가 시내에 새로 생긴 5성급 레스토랑에 가면 정말 좋아할 것이라고 전적으로 확신했다.

[5] 그는 그 레스토랑에 전화를 걸어 금요일의 예약을 요청하며 미소를 지었다.

[6] 안타깝게도, 그가 그 레스토랑의 예약이 꼭 있다는 말을 들었을 때 그의 미소는 곧 사라졌다.

[7] 그는 "너무 안타깝네요."라고 조용히 말했다.

[8] "저는 딱 맞는 장소를 찾아냈다고 생각했거든요."

No. 20

[1] 우리는 거의 보편적으로 비디오 게임을 하는 것이 기껏해야 학생이 학습에서 잠시 벗어나는 즐거운 휴식이고, 더 흔히는 학생이 목표를 이루는 것을 방해하는 것이라 받아들인다.

[2] 게임은 다른 어떤 것도 거의 할 수 없는 방식으로 주의를 사로잡고 계속해서 유지한다.

[3] 하지만 일단 그것이 우리의 집중을 얻고 나면, 그것은 게임 이외의 삶에서 학생들이 성장하는 데 도움이 되는 의미 있는 무언가를 제공하는 경우는 거의 없는 것 같다.

[4] 많은 게임에 대해 이것이 사실일 수도 있지만, 우리는 생산성을 저해하는 대신 생산성을 향상하는 데 사용될 수도 있는 가치 있는 도구를 너무 쉽게 무시하고 있다.

[5] 오히려, 우리가 학생들에게 원하는 학습 성과와 연결되는 게임을 개발하는 것이 바람직하다.

[6] 이를 통해 교육자들은 게임의 주의력 지배 능력을 활용할 수 있게 되고, 우리 학생들은 학습하면서 게임을 즐길 수 있게 될 것이다.

No. 21

[1] 건축가의 지위는 로마 제국 시대에 상승했는데, 이는 건축이 상징적으로 특히 중요한 정치적 성명이 되었기 때문이다.

[2] Cicero는 건축가를 의사와 교사와 같은 부류에 넣었으며, Vitruvius는 '이토록 위대한 직업'에 대해 말했다.

[3] Augustus Caesar 통치 시기에 활동하던 건축가인 Marcus Vitruvius Pollio는 건축이 실용적 지식과 이론적 지식을 모두 필요로 한다는 점을 인정했으며, 그는 장차 건축가가 되려는 자가 숙달해야 한다고 생각한 학문 분야를 나열했는데, 이는 문학과 작문, 제도, 수학, 역사, 철학, 음악, 의학, 법, 그리고 천문학이었고, 이것은 여전히 많은 추천을 받는 교육과정이다.

[4] 그는 이 모든 학문이 필요하다고 주장했는데, 그 이유는 학문 없이 손기술을 습득하려 한 건축가는 결코 자신의 계획에 상응하는 권위 있는 지위에 도달할 수 없었던 반면, 오로지 이론과 학문에만 의존한 건축가는 분명히 '실체가 아닌 그림자를 쫓고 있었기' 때문이다.

No. 22

[1] 감정을 이해하는 능력, 즉 다양한 감정 어휘를 가지고 있고 감정의 원인과 결과를 이해하는 능력은 특히 집단 환경에서 중요하다.

[2] 이 분야에 능숙한 사람들은 감정, 느낌, 그리고 기분을 정확하게 표현할 수 있으므로, 동료들 간의 명확한 의사소통을 촉진할 수 있다.

[3] 더욱이, 그들은 자신의 필요뿐만 아니라 타인의 필요도 수용하는 방식으로 행동(즉, 협력)할 가능성이 더 높을 수도 있다.

[4] 예를 들어, 집단 갈등 상황에서 감정을 이해하는 강력한 능력을 지닌 구성원은 문제에 대해 자신이 어떻게 느끼는지 그리고 왜 그렇게 느끼는지를 표현할 수 있을 것이다.

[5] 또한 그는 다른 집단 구성원들의 관점을 취하여 그들이 왜 특정한 방식으로 반응하는지 이해할 수 있을 것이다.

[6] 다름에 대한 이해는 열린 의사소통을 위한 장을 만들고 건설적인 갈등 해결과 집단 기능 향상을 촉진한다.

No. 23

[1] 산업 시대의 도래는 시간, 노동, 자본 사이의 관계를 변화시켰다.

[2] 공장은 24시간 내내 생산할 수 있었고, 이전 어느 때보다 더 빠른 속도와 더 많은 양으로 그렇게 할 수 있었다.

[3] 하루 12시간 가동되는 기계는 하루 8시간만 가동되는 기계보다 더 많은 제품을 생산할 것이고, 하루 24시간 가동되는 기계는 모든 기계 중 가장 많은 제품을 생산할 것이다.

[4] 따라서 많은 공장에서 작업일은 8시간 근무 교대로 나누어져서, 제품(생산) 기계가 쉬지 않고 돌아가도록 언제나 인력이 배치되어 있을 것이다.

[5] 산업화는 모든 개별 근무 시간의 잠재적 가치를 높였는데, 더 많은 시간을 일했을수록, 더 많은 제품을 생산했고, 더 많은 돈을 벌었으며, 이로써 임금은 노력과 생산량에 연계되었다.

[6] 이전에는 수확 주기를 따르던 노동이 시계 중심이 되었고, 사회는 새로운 생산성의 원칙을 중심으로 재조직되기 시작했다.

No. 24

[1] 셀피가 공명하는 이유는 그것이 새롭기 때문이 아니라, 자화상의 오랜 역사를 표현하고 발전시키며 확장하고 강화하기 때문이다.

[2] 자화상은 그려진 사람의 지위를 다른 사람들에게 보여 주었다.

[3] 이런 의미에서, 우리가 자신의 '이미지', 즉 우리가 생각하는 우리의 모습과 다른 사람들이 우리를 보는 방식의 접점이라고 부르게 된 것은 세계적 시각 문화의 첫 번째이자 근본적인 대상이다.

[4] 셀피는 우리가 바라는 대로 표현될 수도 있고 그렇지 않을 수도 있는 우리의 내면적 감정과 긴장 관계에 있는, 우리 자신의 일상적 수행의 드라마를 그린다.

[5] 자화상 확장의 각 단계에서 점점 더 많은 사람이 자신을 그릴 수 있게 되었다.

[6] 오늘날의 젊고, 도시에 살며, 네트워크로 연결된 다수는 셀피를 새로운 시대의 첫 번째 시각적 특징으로 만들기 위해 자화상의 역사를 다시 만들었다.

No. 26

- [1] Dick Enberg는 미국의 가장 사랑받는 스포츠 방송인 중 한 명이었다.
- [2] 그는 1935년에 Michigan에서 태어났다.
- [3] 1960년대 초에, 그는 San Fernando Valley 주립 대학의 조교수가 되었으며, 그곳에서 그는 그 대학의 야구팀 코치로도 활동했다.
- [4] 후에 그는 Los Angeles에서 전업 스포츠 방송 일을 시작했다.
- [5] 1973년에 그는 역사상 중국을 방문한 최초의 미국 스포츠 방송 진행자가 되었다.
- [6] 그는 1975년에 NBC Sports에 합류하여 그 방송국에 약 25년간 남아 있었고, 올림픽과 같은 대규모 행사를 보도했다.
- [7] 그는 후에 다른 주요 스포츠 방송국에서 일했다.
- [8] 그는 2016년에 자신의 마지막 생방송을 했고 그 다음 해에 82세의 나이로 사망했다.
- [9] 그는 30년 넘게 American Sportscaster Association의 회장직을 역임했다.
- [10] Enberg는 또한 베스트셀러 작가였으며, 스포츠 방송 진행자, 작가, 그리고 제작자로 Emmy Awards를 수상했다.

No. 29

[1] 자신을 생각해 보라.

[2] 예를 들어, 여러분은 일어서서 물을 마시기로 결정할 때, 그와 관련된 많은 단계를 의식적으로 조직하거나 고려하지 않는다.

[3] 우리가 단지 일어서서 걸으려면 수축되거나 이완되어야 하는 모든 하나하나의 근육을 고려해야 하는 경우를 상상해 보라.

[4] 그것은 성가시고 아주 느릴 것인데, 운동계에 영향을 미치는 뇌 손상에서 회복 중인 환자들이 알고 있는 것처럼 말이다.

[5] 우리 뇌의 자동 조종 부위가 우리를 위해 자동으로 그것을 해서, 더 중요한 일을 위해 우리의 의식적 마음을 확보해 준다.

[6] 우리가 움직이고, 듣고, 보고, 우리의 많은 사회적 기술을 사용할 수 있게 해주는 이러한 자동적 과정을 지원하는 것은 우리 뇌의 오래된 부위들이다.

[7] 말하기, 읽기, 쓰기와 같은 더 최근에 진화된 능력들은 훨씬 덜 자동화되어 있다.

투박하고 빠른 분석에 기반한다.

No. 30

[1] 심리학 연구에서는 경쟁적 유인책이 과업 노력의 감소를 유발한 사례들을 보고했으며, 그것들은 동기 감소의 심리적 기반에 초점을 두었다.

[2] 예를 들어, 경쟁은 개인의 목표를 달성하려는 동기와 다른 사람들과 좋은 관계를 유지하려는 욕구 사이에 피할 수 없는 갈등을 제공한다.

[3] 구체적으로는 자신의 상대와 혹은 일반적으로는 타인과의 대인 관계 유지가 중요할 때, 경쟁하는 이들은 자신의 목표를 달성하려는 욕구에 손상을 주고 승리로 인해 생기는 좋은 기분을 더럽힐 수 있는 내적 갈등을 경험한다.

[4] Exline과 Lobel은 상향 사회적 비교의 대상으로 자신을 인식하는 것이 흔히 사람들을 불편하게 만든다는 것을 발견했다.

[5] 사람들은 다른 사람들이 질투하며 자신과 비교하고 있다고 생각하면, 불안, 괴로움, 혹은 슬픔을 느낀다.

[6] 일반적으로 목표 달성에 대한 높은 동기와 연관된 감정인 죄책감은 경쟁적 목표를 추구할 때의 동기와 성과를 더 약하게 만든다.

[7] 이러한 감정 상태의 결과에는 경쟁에서 과업 동기의 감소, 그리고 결과의 중요성을 줄이거나 승자의 보상을 나누는 것과 같은 더 협력적이고 이타주의의 결과에 대한 선호가 포함된다.

No. 31

- [1] 문학은 그것이 독자에게 촉진하는 개인적 몰입 때문에 언어 학습 과정에 도움이 될 수 있다.
- [2] 핵심 언어 교육 자료는 언어가 규칙 기반 체계이자 사회의미론적인 체계로서 어떻게 작동하는지에 중점을 두어야 한다.
- [3] 매우 흔히, 학습 과정은 본질적으로 분석적이고 단편적이며, 개인의 수준에서는 상당히 피상적이다.
- [4] 상상력을 발휘하여 문학에 몰입함으로써 학습자는 주의의 초점을 외국어 체계의 더 기계적인 측면 너머로 전환할 수 있게 된다.
- [5] 소설, 희곡, 혹은 단편 소설을 일정 기간 탐구하면, 그 결과로 독자는 그 글에 '깃들기' 시작한다.
- [6] 그 독자는 책 속으로 빨려 들어간다.
- [7] 개별 단어나 어구가 무엇을 의미할 수도 있는지 정확히 집어내는 것은 이야기 전개를 따라가는 것보다 덜 중요해진다.
- [8] 독자는 사건이 전개되면서 무슨 일이 일어나는지 간절히 알아내고 싶어 하고, 그 독자는 특정 등장인물들과 친밀감을 느끼며 그들의 감정적 반응을 공유한다.
- [9] 언어는 '투명'해지는데, 소설은 그 사람 전체를 그 자신의 세계로 끌어들인다.

No. 32

- [1] 교육은 최고의 모습에서는 단순한 지식 이상을 가르친다.
- [2] 그것은 비판적 사고, 즉 행동하기 전에 멈추어 생각할 수 있는, 감정적 압박에 굴복하는 것을 피하는 능력을 가르친다.
- [3] 이것은 사고 통제가 아니다.
- [4] 그것은 바로 정반대인 정신적 해방이다.
- [5] 심지어 가장 지적으로 발달한 사람조차도 이 기능은 불완전할 것이다.
- [6] 하지만 그것을 불완전하게나마 소유하는 것은 인접한 주변 환경, 가장 밝은색이나 가장 큰 소리에 끊임없이 반응하면서 '자극에 유도'되는 것에 대한 부담에서 사람을 벗어나게 한다.
- [7] 휴리스틱 반응에 의해 유도되는 것, 즉 항상 본능과 감정에 따라 사는 것은 여러 면에서 매우 쉬운 삶의 방식인데, 사고는 특히 경험이 없는 사람들에게는 노력을 필요로 한다.
- [8] 그러나 감정도 또한 지치게 하고, 단기적인 반응은 장기적으로 볼 때 건강과 생존에 가장 유익하지 않을 수도 있다.
- [9] 우리가 편리함을 얻으려고 햄버거에 손을 뻗어 언젠가 우리의 목숨을 앗아갈지도 모르는 동맥 지방을 축적하는 것처럼, 우리가 감정에 의존하는 것은 우리에게 큰 해를 끼칠 수 있다.

No. 33

[1] 우리는 잘 알려져 있는 바와 같이 세상에서 가장 크고 수익성이 가장 높은 사업은 나의 관심을 '소비하는' 사업인 관심 경제의 시대에 살고 있다.

[2] 광고 산업은 말 그대로 내 삶의 의식적인 시간을 포착하여 다른 누군가에게 그것을 판매하는 데 전념한다.

[3] 너무나 많은 흥미롭고 유용한 소프트웨어 시스템을 무료로 사용할 수 있는 것이 아주 멋지게 보일 수도 있지만, 무료인 것처럼 보이는 것에 대해 누가 비용을 지불하고 있는지 알 수 없다면, 그렇다면 팔리고 있는 진짜 제품은 바로 여러분이라는 것은 이제 일반 통념이다.

[4] 다른 사람들과 맺는 우리의 창의적 관계는 Nick Seaver가 'captology'라고 부르는 과정을 통해 우리의 관심을 붙잡고, 단 회사가 아니라 어떤 한 회사에 의해 판매되는 제품에 우리가 계속 관심을 쏟게 하고, 개인적 탐색의 자유를 알고리즘이 생성한 재생 목록이나 심지어 알고리즘이 생성한 예술로 대체하도록 고안된 AI 기반 추천 시스템의 영향을 받는다.

No. 34

- [1] 중앙 집권화되고 공식적인 규칙은 역할과 관행을 확립함으로써 생산적인 활동을 촉진할 수 있다.
- [2] 야구 규칙은 그저 선수들의 행동을 규제하는 것만이 아니라, 경기하는 것을 구성하는 행동을 결정한다.
- [3] 규칙은 사람들이 야구를 하지 못하게 막는 게 아니라, 사람들이 야구를 할 수 있게 하는 바로 그 관행을 만들어 낸다.
- [4] 악보는 규칙을 부과하지만, 그것은 또한 사람들이 음악을 만들 수 있게 하는 행동 양식을 만들어 내기도 한다.
- [5] 기업의 형성을 가능하게 하는 법규, 유언장과 신탁금의 사용을 가능하게 하는 법규, 양도성 증권을 만들어 내는 법규, 계약의 관행을 확립하는 법규는 모두 사람들을 위해 새로운 기회를 만들어 내는 관행을 만든다.
- [6] 그리고 우리에게는 판사, 신탁 관리자, 동업자, 후견인과 같은 법률 시스템 내에서 개인이 수행하는 역할을 확립하는 법규가 있다.
- [7] 물론, 이러한 역할을 확립하는 법규는 그 역할을 차지하는 사람들의 행동을 제약하지만, 규칙 스스로가 또한 역할을 만들어 내기도 한다.
- [8] 그것들이 없다면 개인은 역할을 차지할 기회를 갖지 못할 것이다.

No. 35

[1] 20세기의 스포츠 관광의 확대는 교통수단이 더욱 발전되는 것에 영향을 받았다.

[2] 철도가 19세기에 여행에 혁신을 일으켰던 것과 꼭 마찬가지로, 자동차가 20세기에 훨씬 더 극적인 변화를 일으켰다.

[3] 스포츠와 관광의 발전에서의 자동차의 중요성은 일반적으로 상당한 주목을 끌었으며, 구체적으로는 스포츠 관광에 못지않은 영향을 미쳤다.

[4] 자동차는 원래 19세기 말에 접어들면서 발명되었지만, 1920년대에 미국에서, 그리고 상당히 더 늦게 영국에서 대중적인 교통수단이 되기 시작했다.

[5] 자동차는 편리함과 유연성 외에도 짐과 장비를 쉽게 운송해 준다는 것과 더불어 대중교통이 제공되지 않는 많은 지역에 접근하게 해 준다는 추가적인 장점이 있다.

[6] 그 결과, 그것은 여러 형태의 스포츠 관광, 특히 사람과 장비를 비교적 먼 곳으로 운송해야 하는 스포츠 관광 형태가 발전하는 데 매우 유용했다.

No. 36

[1] 시장 규제 집행 가능성은 계약 당사자들이 계약 위반 시 가치가 떨어질 수 있는 평판 자본을 구축한 경우에 더 크다.

[2] 농부와 지주는 높은 수확량을 생산하고, 자신이 하는 일을 잘한다는 것을 지속적으로 입증하면서 정직함과 공정함에 대한 평판을 쌓아 나간다.

[3] 소규모의 긴밀히 맺어진 농업 공동체에서는 평판이 잘 알려져 있다.

[4] 시간이 지나면서 지주들은 보고된 생산량, 토양의 전반적인 질, 어떤 보기 드물거나 극단적인 행동을 관찰하여 농부들을 간접적으로 감시한다.

[5] 농부와 지주의 평판은 계약의 역할을 한다.

[6] 어떤 한 재배 철에 농부는 노력을 줄이거나 토양을 과도하게 사용하거나 작물을 축소 보고할 수 있다.

[7] 마찬가지로, 지주는 울타리, 도랑, 관개 시스템을 제대로 관리하지 않을 수 있다.

[8] 농부와 지주의 행동에 대한 정확한 평가는 시간이 지남에 따라 이루어질 것이고, 상대방의 비용으로 이익을 취하려고 시도하는 농부와 지주는 다른 사람들이 향후 그들과의 거래를 거부할 수도 있다는 것을 알게 될 것이다.

No. 37

[1] 뒷마당의 새를 관찰해보라.

[2] 새 한 마리가 놀라 날아오르면 다른 새들도 위협의 진위를 판단하기 위해 기다리지 않고 뒤따를 것이다.

[3] 그것들은 감정 전염에 감염되었다.

[4] Marc가 자신의 학생 몇 명과 함께 진행한 서양 콩새류의 포식자 회피 관찰 패턴에 관한 장기 연구 프로젝트에서, 그들은 일렬로 먹이를 먹고 있는 새보다 원을 그리고 있는 새들이 관찰에 더 많은 조정력을 보인다는 사실을 발견했다.

[5] 일렬로 늘어선 새들은, 가장 가까운 이웃만 볼 수 있었는데, 관찰할 때 조정력이 떨어졌을 뿐만 아니라 더 긴장한 상태였고 원을 그리고 있는 콩새들보다 몸과 머리 위치를 훨씬 더 많이 바꾸었는데, 원을 그린 상태에서는 각각의 콩새가 다른 모든 콩새를 볼 수 있었다.

[6] Marc는 줄을 선 새들이 자기 무리가 무엇을 하는지 모르기 때문에 더 두려운 것은 아닌지 궁금해했다.

[7] 감정 전염은 선형 배열에 있는 개개의 콩새류에 가장 가까운 곳에 있는 이웃을 제외하고는 불가능했을 것이다.

No. 38

[1] 영업상의 비밀 법은 혁신을 촉진하는 것이 목표이지만, 특허 보호와는 매우 다른 방식으로 이 목표를 이룬다.

[2] 특허 취득의 장점에도 불구하고 많은 혁신가는 비밀 유지를 통해 자신의 혁신을 보호하는 것을 선호한다.

[3] 그들은 특허를 따는 데 있어서의 비용과 지연이 너무 크거나 비밀 유지가 투자를 더 잘 보호하고 수익을 증가시킨다고 믿을 수도 있다.

[4] 그들은 또한 그 발명품이 특허가 허용할 것보다 더 오랜 기간 최고로 활용될 수 있다고 믿을 수도 있다.

[5] 그러나 영업상의 비밀에 대한 어떤 특별한 법적 보호가 없다면, 비밀주의의 발명가는 직원이나 계약자가 독점 정보를 드러낼 위험을 감수하게 된다.

[6] 일단 그 아이디어가 공개되면, 그것은 자유 시장 경제의 이면 규범에 따라 '공기처럼 자유롭게' 유출될 것이다.

[7] 이러한 곤경으로 인해 비밀 유지에 의존하려는 모든 발명가는 자신의 연구 시설 주변에 높고 통과할 수 없는 울타리를 치고 독점 정보에 접근할 권리를 가진 사람의 수를 크게 제한하는 데 과도한 양의 자원을 소비하게 될 것이다.

No. 39

- [1] 그야말로 본질적으로, 정비와 수리의 개념은 과정 지향적인 관점에서 주로 검토된다.
- [2] 관련된 학문적 담론의 초점은 흔히 물건과 기술의 수명 또는 생애 주기를 중심으로 이루어진다.
- [3] 이러한 맥락에서 정비와 수리는 물건의 존재를 연장하여 장기간에 걸쳐 지속적인 활용을 보장할 수 있는 잠재력을 가진 행위로 여겨진다.
- [4] Krebs와 Weber는 물건의 일대기를 암시하는 의인화된 은유를 비판적으로 사용하여, 기술의 수명 주기에 대한 관례적인 이해가, 기술의 획득부터 가정에서의 그것의 폐기에 이르기까지, 불완전한 정의를 제공한다는 점을 적절히 강조한다.
- [5] 실제로 물건은 선형적인 수명 주기 모형을 따르지 않고, 대신에 고장을 겪거나, 수리를 기다리거나, 사용되지 않고 보관되거나, 지하실로 추방되거나 했다가, 결국 나중에 다시 발견되어 용도가 변경되기도 한다.
- [6] 게다가, 물건은 재활용 또는 중고품 순환 과정으로 들어갈 수도 있어서 다양한 용도가 특징인 역동적인 사후 생애를 맞이하기도 한다.
- [7] 그와 같이 물건의 생애는 단순한 선형적 진행보다는 훨씬 더 복잡하고 적응적인 경로를 보인다.

No. 40

[1] 사람들은 흔히 합성 식품 성분이 천연 성분보다 더 해롭다고 가정하지만, 이것이 항상 그런 것은 아니다.

[2] 일반적으로 합성 성분은 정밀하게 통제된 방식으로 만들어질 수 있으며, 성분의 조합과 특성이 잘 정의되어 있어 잠재적인 독성을 주의 깊게 평가할 수 있다.

[3] 반면에 천연 성분은 원산지, 수확된 시기, 살아 있을 때 경험한 기후, 토양의 질, 분리되고 저장된 방식에 따라 성분의 조합과 특성이 상당히 차이를 보이는 경우가 많다.

[4] 이러한 변동성으로 인해 안전성을 테스트하기가 매우 어려울 수 있는데, 그때그때 달라질 수 있는 미세 성분들의 잠재적인 독성에 대해 결코 확신할 수 없다.

[5] 어떤 경우에는 천연 식품 성분이 수백 년 또는 수천 년 동안 명백한 건강 문제를 일으키지 않고 소비되어 왔기에 안전하다고 가정될 수 있다.

[6] 하지만 여전히 매우 주의해야 한다.

[7] → 합성 식품 성분 생산 과정의 통제 가능성과 천연 식품 성분의 변동성은 천연 성분이 더 안전하다는 사람들의 일반적인 가정에 이의를 제기할 수 있다.

No. 41-42

[1] 여러분의 엄지손가락과 집게손가락 사이에 한 장의 종이를 쥐는 것을 상상해 보라.

[2] 어쩌면 여러분은 이 페이지를 넘기면서 이미 하고 있을지도 모른다.

[3] 우리는 이러한 유형의 힘을 써서 손가락 끝 살이 맞닿는 정밀하게 쥐는 법을 그것에 대하여 아무 생각 없이, 말 그대로 순식간에 사용한다.

[4] 그러나 그것은 인류 진화의 획기적 발전이었다.

[5] 다른 영장류도 물체를 다루고 사용할 때 일종의 정밀한 쥐기를 보이지만, 우리 손의 해부학적 구조가 허용하는 종류의 효율적인 (엄지와 다른 손가락의) 마주 닿음은 아니다.

[6] 한 손에서, 인간은 작고 깨지기 쉬운 물체조차도 쉽게 잡고 조작할 수 있으며, 한편 모양에 맞게 우리의 손가락을 조정하고 우리의 손가락 끝 살 부분을 이동시켜 그것의 방향을 바꿀 수 있다.

[7] 우리의 비교적 길고 강력한 엄지손가락과 (거의 모든 영장류가 소유한) 평평한 손톱을 포함하여 다른 해부학적 속성들이 이것을 가능하게 한다.

[8] 끝이 뾰족하고 굽은 발톱으로 이 페이지의 모서리를 접으려다가 실패하는 모습을 한번 상상해 보라.

[9] 고유한 특성의 조합으로, 인간의 손은 인류의 역사를 이루었다.

[10] 의심할 여지 없이, 필요한 신호를 조절하고 조정할 수 있는 신경계와 함께 그 일을 할 수 있는 손이 없었다면 석기는 인간 기술과 생계의 핵심이 될 수 없었을 것이다.

[11] 돌로 창촉이나 화살촉을 만들어 보려 한 사람이라면 누구라도 그것이 강하게 쥐는, 지속적인 회전과 재배치, 그리고 또 다른 단단한 물체로 강하고 주의 깊게 두드리는 것을 요구한다는 것을 안다.

[12] 그리고 상당한 정도의 요령을 가지고서도, 이것은 피투성이가 되는 작업일 수 있다.