

18

- [1] 학교 관계자 여러분께,
- [2] 다가오는 2025 Student Art Exhibition에 참가하기로 결정해 주셔서 감사드립니다.
- [3] 우리 단체의 행사는 10년 동안 어린 학생들의 예술적 재능을 선보이는 무대였습니다.
- [4] 저희가 받은 신청서들을 검토하고 나서, 저희는 여러분 학생들의 작품을 전시하는 것이 매우 기대됩니다.
- [5] 하지만 여러분 학생들의 작품 제출 마감일에 변동이 있었음을 알아 두시기 바랍니다.
- [6] 마감일은 3월 28일 대신 4월 15일입니다.
- [7] 저희가 이전에 알려 드린 주소로 작품을 보내 주시기 바랍니다.
- [8] 감사합니다.

19

- [1] Sam은 뮤지컬 배우가 되는 것을 항상 꿈꿔 왔고, 오늘은 그의 중요한 기회인 인생을 바꿀 오디션이었다.
- [2] 그는 끝없이 연습했고 완벽하게 준비가 되어 있었다.
- [3] 그는 그 배역을 얻지 못하는 것은 생각조차 할 수 없었다.
- [4] 그의 이름이 불렸을 때, Sam은 머리를 높이 치켜들고 그의 어깨를 뒤로 젖힌 채 무대 위로 올라갔다.
- [5] 그가 무대에 등장하자 심사 위원들의 눈은 그에게 고정되었다.
- [6] 하지만 그때, 예고 없이, 그의 머릿속이 완전히 하얘졌다.
- [7] 그가 정말 여러 번 연습했던 첫 대사가 떠오르지 않았다.
- [8] 그는 입을 열었지만, 아무 소리가 나오지 않았다.
- [9] 좌절감이 밀려오기 시작했다.
- [10] 끝내 Sam은 그가 대사를 한 줄도 말하지 못했다는 것을 믿을 수 없었다.

20

- [1] 사람들은 누군가가 그들을 설득하려고 할 때 작동하는 반(反)설득 레이더 또는 방어 체계를 가지고 있다.
- [2] 무언가 혹은 누군가가 그들과 의견이 다를수록, 그들이 들을 가능성은 더 적다.
- [3] 결과적으로, 변화가 몹시 어려운 한 가지 이유는 사람들이 자신들의 신념에 반하는 정보를 고려조차 하지 않으려 한다는 점이다.
- [4] 그 결과, 상반되는 의견을 다룰 때, 약간 더 간접적인 것이 종종 더 효과적일 수 있다.
- [5] 정보로 시작하기보다는, 사람들이 더 마음을 열고 수용적이 되도록 격려하는 것으로 시작하라.
- [6] 이것이 의구심을 드러내는 것이 도움이 될 수 있는 이유이다.
- [7] 우리가 갈등하고 있거나 확신하지 못하고 있음을 보여 주는 것은 우리를 덜 위협적인 것처럼 보이게 한다.
- [8] 자신의 관점에 대해 의구심을 드러내는 것은 상반된 신념이 타당하다는 것을 인정하며, 상대방이 옳다는 것을 인정받았다고 느끼도록, 그리고 더 기꺼이 듣게 한다.
- [9] 이것은 문제가 복잡하거나 미묘하게 차이가 있다는 것을 인정하고, 이는 수용성을 높여 준다.
- [10] 불확실성은 다른 관점에 대한 개방성을 나타낸다.
- [11] 그래서 특히 문제가 논란이 되거나 사람들이 의견을 바꾸지 않을 때, 약간의 의구심을 드러내는 것이 실제로 더 설득력이 있을 수 있다.

21

[1] 이전의 고전적 의미에서 과학과 철학의 통일성은 아마도 유명한 데카르트의 나무에 의해 가장 잘 설명되어졌는데, 이 나무의 뿌리는 형이상학(이해할 수 있는 원리)에, (나무) 몸통은 물리적 현상(중간 수준의 일반성을 지닌 진술)에, 그리고 가지와 열매는 우리가 응용 과학이라고 부르는 것에 해당했다.

[2] 그는 우리가 오늘날 과학 하나만을 여기는 대로 과학과 철학의 전체 체계를 여겼는데, 즉 그는 형이상학적 원리는 단지 그들의 자명함만이 아닌 그들의 '열매'에 의해 궁극적으로 정당화된다고 생각했다.

[3] 우리가 오늘날 응용 과학이라고 부르는 것은 그에게 있어서 역학뿐만 아니라 의학과 윤리학에도 존재했다.

[4] 문제점은 데카르트 또는 아리스토텔레스의 과학 철학의 일반적 원리에서 관찰과 정확히 일치하는 결과는 도출될 수 없었으나, 이러한 원리는 이해할 수 있고 그럴듯해 보였다.

[5] 그래서 그 나무는 중간에서 잘렸다.

[6] 기술적 결과의 도출을 위해서는 (나무) 몸통의 물리적 원리에서 시작할 필요가 있었다.

[7] 새로운 의미의 과학은 뿌리에 대한 고려 없이 오로지 어떻게 열매가 (나무) 몸통에서 자랐는지만 생각하는 것이었다.

- [1] 훌륭한 서사적 글쓰기는 종종 재능인 것만큼이나 기술이며, 때로는 그 이상이다.
- [2] 가장 뛰어난 서사적 논픽션 작가들은 구성과 속도감, 등장인물과 드라마, 그리고 물론 긴장감 등의 효과를 위해 픽션 작가들의 전통 있는 도구들에 종종 의지한다.
- [3] 그리고 그들은 훌륭한 이야기는 스파게티 한 접시처럼 그저 사방으로 넓게 흩어질 수 없다는 것을 이해한다.
- [4] 이야기에는 독자를 처음부터 끝까지 끌어당기기 위해 설계된 형식, 모양, 구조가 필요하다.
- [5] Jon Franklin은 '작가의 솜씨는 캐비닛 제작자나 사원 또는 고급 바이올린 제작자의 그것 못지않게 아름답다.'라고 썼다.
- [6] 그렇다, 이것은 거창하게 들릴지 모르지만 솜씨에 대한 강조는 순수한 실용주의, 즉 서사적 과학 작가들이 효과적인 이야기를 만들어 내는 데 사용하는 기본적인 구조에 대한 지식이다.
- [7] 나는 이러한 접근 방식을 저널리스트적 건축이라고 생각한다.
- [8] 말하자면, 일단 작가가 이야기의 청사진을 손에 쥐고 나면, 그런 다음 어떤 구조가 이야기의 사실에 가장 잘 들어맞는지, 그리고 그것들을 어디에 맞춰 넣을지를 결정할 수 있다.

23

[1] 만약 여러분이 사회적 조율의 목적을 위해 공유된 현실 속으로 무언가를 가져오길 원한다면 그것을 말로 설명하거나, 혹은 최소한 명칭을 붙여야 한다.

[2] 심지어 과학의 이상적으로 객관적인 추구조차도 언어의 틀 효과를 벗어날 수 없다.

[3] 모든 집단 문화와 마찬가지로, 과학은 기록, 논거, 토론, 협상, 정당화, 합의, 그리고 가장 중요하게는 조율 위에 세워져 있다.

[4] 그리고 이 모든 것들은 언어에 의존한다.

[5] 심지어 입자 물리학처럼 근본적인 무언가조차도 특정한 방식으로 언어에 의존한다.

[6] 만약 우리가 입자 물리학을 말로 설명하지 않는다 하더라도 그것이 존재하지 않을 것이라는 의미는 아니다.

[7] 입자 물리학은 적나라한 현실의 일부이고 따라서 어떤 인간의 합의나 그것이 무엇인지에 대한 이해와 별도로 계속될 것이다.

[8] 하지만 Michael I. Jordan이 '무한 퍼텐셜 우물' 모델이라고 언급한 이 발언을 고려해 보는데, 이 모델은 하나의 단일 입자가 작은 폐쇄된 공간에서 어떻게 반응을 나타내는지 연구한다.

[9] "퍼텐셜 우물 속의 입자는 라그랑지안 함수라고 불리는 함수를 최적화하고 있다.

[10] 그 입자는 그것을 알지 못한다.

[11] 그것을 하는 작동 중인 알고리즘도 없다.

[12] 그것은 그저 일어난다.

[13] 우리가 분석가로서 무슨 일이 일어나고 있는지 이해하도록 돕는 것은 무언가를 아주 정확히 설명한 것이다."

24

[1] 실제로 인간은 모든 종 중 가장 크고 가장 눈에 잘 띄는 공막, 즉 눈의 '흰자위'을 가지고 있는 것으로 알려져 있다.

[2] 이 사실은 과학자들의 호기심을 돋우는데, 왜냐하면 그것이 실제로는 상당한 방해물이 될 것 같기 때문이다. 예를 들어, 병사가 위장복을 입고 그의 얼굴을 녹색과 갈색으로 칠하지만, 정글과 대비되어 밝게 빛나는 그의 눈에 띄게 하얀 공막에 대해 아무것도 할 수 없는 고전적인 전쟁 영화 장면을 상상해 보라.

[3] 그것의 명백한 대가에도 불구하고, 인간이 그것을 발달시킨 '어떤' 이유가 분명히 있음에 틀림없다.

[4] 실제로, '협력적 눈 가설'이 말하듯이, 눈에 잘 띄는 공막의 이점은 바로 그것이 인간이 분명하게, 그리고 멀리서, 다른 인간이 어느 방향을 보고 있는지 볼 수 있게 한다는 것이다.

[5] Michael Tomasello는 한 2007년의 연구에서 우리의 가장 가까운 사촌들인 침팬지, 고릴라, 그리고 보노보는 서로의 '머리' 방향을 따라가는데, 반면 인간 유아들은 서로의 '눈' 방향을 따라간다는 것을 증명했다.

[6] 그러므로 누군가의 눈을 바라보는 것의 가치는 사실 고유하게 인간이기에 갖게 되는 것일 수도 있다.

26

- [1] Hans Hofmann은 20세기의 가장 영향력 있는 예술 교육자들 중 한 명이었다.
- [2] 1880년 3월 21일 독일에서 태어났으며, 그는 그의 가족과 뮌헨으로 이주했다.
- [3] Hofmann이 십 대였을 때, 그는 레이더 장치를 포함한 과학 발명품들을 만들었다.
- [4] 1904년에 그는 파리로 이주했는데 그 곳에서 그는 Henri Matisse와 Robert Delaunay의 그림들을 특징짓는 표현주의적 색채 사용에 깊이 영향을 받았다.
- [5] 그는 1915년에 그의 첫 번째 학교인 the Schule fur Bildende Kunst(School of Fine Art)를 뮌헨에 열었다.
- [6] 1930년에 Hofmann은 미국으로 이주하였고, 그 곳에서 뉴욕시의 Art Students League에서 가르쳤고, 이후 자신의 Hans Hofmann School of Fine Arts를 열었다.
- [7] 1939년까지 그는 1930년대 초 그렸었던 표현주의적 풍경화와 정물화에서 벗어날 수 있었다.
- [8] 85세의 나이에 그는 그의 작업실에서 여전히 매우 왕성히 활동했고 대략 45점의 그림을 완성했다.

29

[1] 우리는 오류의 원인을 이해하기 위한 충분한 어휘가 부족하다.

[2] 우리가 더 많은 과학적 지식을 쌓을수록, 지식 활동이 쌓여 올려지는 무지가 몹시 깊다는 것을 더 잘 이해한다.

[3] 예를 들어, 대화 치료 중의 치료적 상황에 비추어 인간이 빠지기 쉬운 실수의 종류를 분류함으로써 오류의 원인의 범위를 정하려는 정신분석의 시도는 피험자의 정상 상태에 대해 잘못 인식한 가정을 기반으로 한다는 것이 드러났다.

[4] 복잡한 신경계를 갖춘 인간 인식아(認識我)의 구체적 화신(化身)뿐만 아니라 인간 정신의 구조를 더 깊이 파헤치는 것은, 감각에서 지각에 이르기까지, 과학적 담론에서 최신의 과학적 발견에 기반한 기술의 사용에 이르기까지, 우리의 정신적 삶이 모든 수준의 지식 습득에 대한 환상으로 가득 차 있다는 것을 보여 준다.

[5] 하지만 다시 한번, 우리가 동시에 우리의 무지를 입수할 수 있게 하는 공유되고 객관적인 지식의 거대한 배경에 의지하지 않고는 우리가 우리 자신이 무지와 환상의 영역에 깊이 빠져 있다는 이 심상을 이해할 수 없다.

[6] 주관성과 객관성은 우리의 불완전성과 얽혀 있다.

30

[1] 확실히 복제물이 인간의 유대, 풍요로움, 그리고 친밀한 관계에 대한 감을 잃어버린 한 가지 이유는 현대 기술이 복제를 너무 쉽게 만들어 버렸다는 점이다.

[2] 우리가 이용할 수 있는 복제의 방법이 (이렇게) 더 영향력 있게 풍부했던 적은 없다.

[3] 우리가 마음을 쓰는 것을 복제하는, 일찍이 없던 더 강력한 수단들에 상실감이 수반되고 있는 동안에도 이는 사실인 것 같다.

[4] Walter Benjamin은 이 상실을 '아우라'로 유명하게 표현했다. 그것은 기계적 복제에서 상실된 것이다.

[5] 그는 예술 작품의 아우라는 기계적 기술로 복제될 수 없다고 말했다.

[6] 대략 1900년 쯤에 그는 '기계적 복제가 모든 전승된 예술 작품을 복제하는 것 뿐만 아니라, 따라서 대중에게 미치는 그것의 영향에 있어서 가장 깊은 변화를 일으키는 것을 가능하게 하는 수준에 도달했다.'라고 썼다.

[7] Benjamin은 기계적으로 복제하는 능력이 '유일무이한 존재를 다수의 복제품으로 대체하였다.'라고 주장했다.

[8] Benjamin은 기계적 복제가 예술을, 그리고 대중과 그것의 관계를 탈바꿈시키는 것 이외에도 '전통의 구조에 깊이 새겨진' 대상의 위신에 대립함으로써 전통을 분열시킬 힘을 가지고 있다고 주장했다.

[9] Benjamin은 전통에 대한 이 위협은 이중이었고 대상의 존재에 영향을 미친다고 믿었다.

31

[1] 삶은 불안정하며 인간의 웰빙은 무너지기 쉽다.

[2] 만약 우리가 스스로에게 솔직하다면, 우리는 최선의 노력에도 불구하고 인간 생활의 우여곡절들을 종종 통제할 수 없다는 것을 깨닫는다.

[3] 우리는 두려움과 떨림 속에서 삶을 견디어 내며, 최선을 바라는 한편 일어날지도 모를 일을 두려워한다.

[4] 우리 대부분은 막연하거나 애매한 상황의 앞에서 불안해진다.

[5] 우리는 불확실성을 별로 잘 처리하지 않는다.

[6] 우리는 우리의 불안과 불확실성을 없애기 위해, 빠른 '해결책'을 쉽게 받아들이고 싶어지며, 이러한 빠른 해결법이 장기적으로는 실제로 적절한 해결책이 아닐 수도 있음에도 불구하고 그렇게 한다.

[7] 따라서 변화와 불확정성의 바닷속에서 우리가 안정성을 찾으려는 것은 자연스러우며, 심지어 어느 정도 필요하다.

[8] 우리는 위험한 바다를 헤쳐 우리의 여정을 안내할 항성을 원한다.

[9] 만약 우리가 고정되어 있고, 변하지 않으며, 궁극적으로 신뢰할 수 있는 것에 대한 지식을 가질 수만 있다면, 그렇다면 우리는 '그것'이 가장 가질 만한 가치가 있는 지식일 것이라고 추정한다.

[1] '존재와 무(Being and Nothingness)'의 가장 유명한 구절 중 하나인 '시선(The Look)'에서 Jean-Paul Sartre는 어떤 사람이 보는 상태(세상에 대한 관점을 가진 자아)에서 보이는 상태(자기 자아에 대한 타인의 관점을 직면해야 하는 것)로 전환될 때 생기는 특유의 취약성을 설명한다.

[2] 그는 열쇠 구멍을 통해 보던 어떤 사람이 갑자기 누군가 자신을 지켜보고 있음을 깨닫는 예를 통해 그것을 설명한다.

[3] Sartre는 타인의 시선이 항상 불안하게 만든다고 주장하는데, 그것은 단지 우리가 우리에게 대한 그들의 판단을 상상함으로써 순간적으로 그 속에서 우리 자신을 인식하기 때문만이 아니라, 그렇지 않기 때문이기도 하다.

[4] 우리는 언제든지 한 발짝 물러나거나, 우리 자신에 대한 타인의 인식에 대한 우리의 인식에 이의를 제기하거나, 혹은 그것이 중요하지 않음을 해명할 수 있지만, 우리는 이러한 인식이 실제로 무엇인지 알지 못한다.

[5] 타인은 우리가 완전히 통제할 수 없는 방식으로 판단받고 있음을 느끼게 만드는 특유한 힘을 가지고 있다.

[6] 사회생활의 핵심은 우리가 결코 타인이 바라보는 것에 접근할 수 없다는 인식에서 동반되는 두려움이다.

[7] 우리는 단지 추측할 수 있을 뿐이다.

[1] 관찰자로부터 멀리 떨어져 있는 물체의 지각된 거리는 달, 별, 그리고 태양이 모두 '하늘'에서 지각된다는 점에서 어떤 광범위한 제한을 받는다고 종종 가정되는데, 즉 대략 같은 거리에서 그렇다는 것이다.

[2] 이 관찰은 시각적 공간이 열려 있는 것이 아니라 보이는 표면이나 사실상 하늘에서 끝난다는 생각과 관련이 있다.

[3] Uexkull과 Kriszat(1934)는 이것이 엄연한 한계로 실현된다고 제안했는데, 그들은 이를 '가장 먼 평면'이라고 부른다.

[4] 만약 관찰된 사람이나 물체가 이 가장 먼 평면을 넘어 걷는다면, 더 이상 더 멀리 움직이는 것이 아니라, 오히려 크기가 줄어드는 것으로 지각될 것이다.

[5] 이런 관찰은 사실 꽤 흔한데, 예를 들어 높은 탑에서 내려다볼 때, 아래 지면에 있는 자동차나 심지어 집도 마치 장난감인 것처럼 보일 수도 있는데, 즉 그것들은 아마 더 먼 거리와 일치하는 시각에 대(對)하면서 가장 먼 평면의 거리에서 지각되기 때문에 줄어든 것으로 보인다.

[6] 따라서 가장 먼 평면은 크기의 불변성에 대한 지각의 한계를 나타낼 것이다.

34

[1] 예술과 과학 모두에서 단순성의 미학은 메시지의 정확한 전달을 용이하게 한다.

[2] 또한 둘 다 꽤 체계적이다.

[3] 비록 많은 사람이 예술은 본질적으로 자유분방하고 직관적인 반면, 오직 과학만이 방법론적으로 통제되어 있다고 믿지만, 예술은 종종 방법론적이고 체계적으로 만들어진다는 것과, 틀과 형식이 창의성이 흐르도록 허용한다는 것을 시사하는, 자신의 작업 방식에 관해 이야기하는 예술가들로부터의 것(증거)을 포함한, 많은 양의 증거가 있다.

[4] 자유로워지는 것 대신에, 한계 없는 자유는 거의 마비되는 것과 같은데, 틀 없이는 결국 우리가 우리의 행동이 아무런 반응도 만들어 내지 않는 진공 상태에 빠지게 되기 때문이다.

[5] 덴마크의 시인이자 영화 제작자인 Jorgen Leth가 여러 차례 말했듯이, '게임의 규칙들'은 예술적 자유의 전제 조건이다.

[6] 그것들은 예술가가 (Leth의 표현을 사용하자면) '우연의 선물'을 활용할 수 있도록 하는 견고한 형태나 구조를 제공하며, 그 안에서 세계의 일부가 혼란스럽지 않은 방식으로 나타날 수 있다.

[7] 아름다움을 창조하기 위해서는 예술가는 자신을 제한해야만 한다.

35

[1] 문화의 저장과 전달은 인간이 DNA 이외의 방법으로 지식을 저장하고 그것을 다음 세대에게 전달하는 일을 완수할 것을 요구한다.

[2] 그 목적을 달성하기 위해서, 인간은 암기의 기술과 교육을 통한, 그리고 외부 기억 장치의 사용을 통한 지식 전달의 기술을 발전시켰다.

[3] 쇼베 동굴은 그러한 장치였고, 인간 중 그 누구도 혼자서는 완수할 수 없었던 프로젝트에 협력하면서 대대로 되돌아오는 장소였다.

[4] 각 세대의 예술가들은 기술을 배웠고 이전 사람들의 작업을 이어 가면서 그들의 전임자들이 공들여온 것을 보존하고 개선했다.

[5] 우리에게, 인간이 수천 년 동안 같은 방식으로 동굴이라는 하나의 시스템에서 작업했을 것이라는 생각은 거의 상상조차 할 수 없는 것이다.

[6] 그러나 이러한 초기 인간들은 지식을 저장하고 보존하는 것과 아이디어를 전수하는 것의 중요성을 매우 의식하고 있었다.

36

- [1] 만약 언어가 단순화 또는 일반화를 '전혀' 하지 않는다면 어떠할까?
- [2] 그것은 모든 단어가 고유 명사인 언어일 것이다.
- [3] 여러분은 어떤 면에서 조금 다른 뱀들 사이의 차이점에 대해 얼버무리고 넘어가고 싶지 않기 때문에, 모든 뱀은 자기 자신의 명칭을 가져야만 한다.
- [4] 게다가, 모든 사건은 자기 자신의 동사를 가져야만 하는데 생각하거나 춤추거나 말하는 모든 경우가 똑같지 않기 때문이다.
- [5] 그런 언어를 알 수도 있는 어떤 초지능적인 종족이 있을 수도 있지만, 이 모든 명칭을 익히기 위해서는 사실상 세상의 모든 것을 알아야만 할 것이다.
- [6] 인간 언어는 훨씬 더 적은 명칭을 지니어 정밀성에서 손해가 있지만, 쉽게 습득할 수 있는 기본 어휘가 있는 다른 길을 택했다.
- [7] 그러나 이 사실은 단순히 우리의 제한된 인지 능력과의 타협이 아니다.
- [8] 서로 다른 대상에 대해 같은 단어를 사용함으로써 우리는 그것들에 대한 정보를 전달하고 있다.
- [9] 두 개의 서로 다르게 생긴 것을 '거미'라고 부르는 것은 그것들이 아마도 여덟 개의 다리를 가졌고, 동지를 먹고, 곤충을 먹는다는 것, 그리고 다른 두드러진 세부 사항들을 전달하는데, 이는 우리가 그들 모두에게 고유한 별개의 명칭을 부여한다면 알 수 없는 것이다.

37

- [1] 자기 통제는 기술 산업에 책임을 물을 대안적인 방법으로 제시됐다.
- [2] 그러나 기술 로비스트들이 자기 통제에 대해 말할 때, 그들은 의사와 같은 전문가들이 이해하는 대로 그것을 설명하는 것이 아니다.
- [3] 의료계와는 달리, 소프트웨어 엔지니어나 기술 경영진으로 일하기 위한 의무적인 윤리적 자격 요건은 없다.
- [4] 강제할 수 있는 산업 행동 강령도 없다.
- [5] 의무적인 인증도 없다.
- [6] 이익보다 공공을 우선시해야 할 의무도 없다.
- [7] 심각한 도덕적 결함에 관한 결과도 거의 없으며, 정직이나 제명을 당한다는 실질적인 두려움도 없다.
- [8] 최근 몇 년 간 강력한 컴퓨터의 책임감 있는 사용에 대해 선의의 일반론으로 가득 찬 AI 윤리 현장과 그와 같은 비슷한 것들의 폭발적인 증가가 목격되었다.
- [9] 그러나 그것들을 위반하는 것에 관한 결과가 없다면, 이 현장들은 그저 열망의 무력한 선언에 불과하다.
- [10] 기술 산업은 기본적으로 '우리를 믿으라'라고 말하고 있다.
- [11] 그러나 맹목적인 신뢰는 우리가 의사, 변호사, 은행가, 조종사 또는 사회적 책임이 있는 선출되지 않은 지위의 다른 누구가를 통제하는 방식이 아니다.
- [12] 기술은 예외이며, 그 이유는 분명하지 않다.

38

[1] 우리는 뛰고 있는 심장 혹은 땀이 나는 손바닥과 같은 다양한 신체적 감각으로서 감정을 경험하며, 다른 사람들의 감정을 그들의 얼굴 표정과 행동에서 인식한다.

[2] 한 가지 두드러진 견해는 우리는 우리 종에게 보편적인 고정된 일련의 기본적인 감정, 특히 행복, 슬픔, 두려움, 놀람, 실증 그리고 분노를 타고났다는 것이다.

[3] 물체가 공간을 통해 움직이는 방식에 대한 우리의 직관적인 이해에 중력이라는 단어를 붙이는 것과 마찬가지로, 우리는 일단 그러한 단어들을 사용할 수 있게 되면 이러한 선천적이고 보편적인 각각의 감정에 간단하게 그 단어를 붙인다.

[4] 다른 관점은 우리가 느끼는 감각과 우리가 보는 얼굴 표정에 단어를 붙일 때만 그것들을 이해한다는 것, 즉 우리는 감정 관련 개념을 물려받기보다는 발달시킨다는 것이다.

[5] 핵심적인 증거는 어린아이들은 감정에 대한 단어의 어휘 목록을 습득할 때 까지는 얼굴 표정들이 다른 감정들을 나타내는 것으로 분류할 수 없다는 점이다.

[6] 그런 단어를 지니기 전에는 우리가 화나거나, 슬프거나 혹은 두렵다고 볼 수 있는 표정은 '불쾌한' 것으로 모두 함께 분류된다.

[7] 감각을 경험하거나 다른 사람의 표현을 관찰하는 동안 다른 종류의 감정에 대한 단어를 습득함으로써, 우리는 그 감정들을 위치시킬 수 있는 일련의 개념을 발달시킨다.

39

- [1] 모든 사람은 자신이 대부분의 경우에 편견 없는 방식으로 행동한다고 생각하기를 좋아한다.

- [2] 우리 모두는 자신을 편견, 감정, 또는 동기 없이 상충되는 요구들을 평가하는 눈가리개를 한 정의의 여신상과 비슷하다고 여긴다.

- [3] 그러나, 수많은 심리학 연구는 그러한 편견 없는 합리성은 실제로 인간에게는 상당히 찾기 어려운 특성이라는 것을 보여 준다.

- [4] 대부분 경우에 사람들은 자동으로 행동하고 있다.

- [5] 다시 말해서, 개인은 조심스럽고 신중하게 '생각하고' 있기보다는 더 자주 심사숙고 없이 '행동하고' 있다.

- [6] 나머지 경우에 개인들이 문제를 충분히 생각하기 위해 최선을 다하고 있을 때조차도, 동기를 주는 목표가 그들의 사고 과정을 편향시키고 추론(의 과정)을 편향시킬 수도 있다.

- [7] 이 현상을 설명하기 위해 '동기화된 추론'이라는 용어를 만든 Ziva Kunda는 비록 개인이 매우 신중히 검토한 결정을 내리고 쓸모 있는 증거를 사용하며 문제의 양면을 보려고 노력할지라도, 그 과정은 자신이 알지 못할 수도 있는 동기에 의해 종종 오염된다고 설명했다.

- [8] 개인의 동기는 자신이 다른 관련 있는 사실을 무시하면서 몇몇 정보에 더 신중히 주의를 기울이도록 유도할 수도 있다.

- [9] 또는 그들은 옳았으면 하는 정보를 평가하는데에 다양한 전략을 사용할 수도 있으며, 동시에 틀렸으면 하는 정보의 결함에 대해서는 지나치게 비판적이다.

40

[1] 메타 알고리즘(metaalgorithms), 즉 다른 알고리즘들을 생성하는 알고리즘들의 창조도 인간의 창조물이라고 가정할 수도 있다.

[2] 뒤따라서 새로운 알고리즘들을 생성하는 최초의 알고리즘을 인간 프로그래머가 만들어 냈음에 틀림없고, 그 자체로 그 최초의 프로그래머가 본래의 아이디어를 통제하고 있어야 한다.

[3] 하지만 이것이 반드시 사실은 아니다.

[4] 창시자가 아이디어의 지적 소유자인, 인간적 능력 내에서 생각해 낸 아이디어와는 달리, 알고리즘은 결과적으로 다른 행동을 만들어 내는 일련의 행동을 정의하고, 설명하며, 실행하는 과정이다.

[5] 행동의 이송 중에 원래 의도와 실제 결과 간 불일치가 발생하는 것이 가능하다.

[6] 만약 그것이 발생한다면, 그때는, 정의상으로는 알고리즘의 창시자는 결과로 나타난 과정을 통제하고 있지 않고, 그러므로 그 시점부터는 (그것을) 지적으로 소유하지 않게 된다.

[7] 이론적으로, 아이디어의 소유권은 그 결과의 예측 가능성, 즉 그것의 지적 통제와 본질적으로 연결되어 있다.

[8] 따라서, 인간 통제의 부재 속에서, 대신 알고리즘 과정의 소유권은 그것을 만들어 냈던 장치, 즉 컴퓨터의 공으로 인정되어야 한다.

[9] → 지적 소유권의 새로운 개념은 메타 알고리즘에 의해 만들어졌는데, 알고리즘이 인간 프로그래머에게 예측할 수 없는 결과물을 만들 수 있어 잠재적으로 소유권을 컴퓨터 그 자체의 덕분으로 돌린다.

41~42

- [1] 문학 텍스트를 번역하는 것은 어렵고, 번역에서 불가피한 손실이 있을 것이라고 흔히 말한다.
- [2] 하지만 그 어려움은 종종 번역에서 이득의 가능성도 제공하는 창의적인 재번역을 불러일으킨다.
- [3] 세탁기 설명서는 동일한 어려움을 일으키지 않으며, 따라서 동일한 창의성도 불러일으키지도 않는다.
- [4] 그렇다면 문학 그리고 비문학 언어 사이의 대립 측면에서 우리는 철학의 언어를 어디에 둘 수 있는가?
- [5] 철학은 번역에서의 이득을 목표로 하지만 손실의 위험을 무릅쓰는 번역의 경계를 피하고자 하는가?
- [6] 철학은 그것의 진리를 온전한 채로, 손실 없이 그리고 이득 또한 없이 전달하기를 바라거나, 혹은 최소한 그것은 이득, 더 나아가 '깊이' 있는 이득이 실제로 무엇을 의미하는지에 대한 추가적 해명 없이는 그 진리를 번역되도록 내놓는 것을 주저할지도 모른다.

[7] 이는 '문체적 손실'을 상쇄하는 문제가 될 수 없다.

[8] 철학이 두려워하는 손실은 의미의 손실, 즉 진리의 훼손이다.

[9] 따라서 철학은 비문학 언어의 편에 놓이는 것을 선호할 수 있으며, Badiou의 수학적 글쓰기처럼 문체가 없는 언어로 자신을 표현하고, 그래서 어떠한 번역가도 창의적 재작성이라는 무례하고 대담한 행위에 자극받지 않는다.

[10] 만일 철학이 그 범위를 넓히고 국가 혹은 지역의 전통에 국한되는 것을 피하고자 한다면, 어떠한 손실과 이득의 '경제적' 오르내림 없이 철학적 진리를 세상에 전달하는 번역 모델이 필요하다.