

18

[1] Miranda님께,

[2] 우리의 Crafts Art Fair에 참여해 주셔서 감사합니다.

[3] 우리가 당신을 '올해의 예술가들' 중 한 명으로 선정했기에, 당신의 독창적인 수공예 바구니를 우리 지역 사회에 소개하기를 기대하고 있습니다.

[4] 전시 배치도를 조직하는 것의 일환으로, 우리는 당신의 작품이 지정된 7번 테이블에 전시될 예정임을 알려드리게 되어 기쁩니다.

[5] 방문객들이 입구 근처에 위치한 당신의 작품을 쉽게 찾을 수 있습니다.

[6] 특별한 요구 사항이 있거나 추가적인 도움이 필요하시면, 편히 미리 연락해 주시기 바랍니다.

[7] 진심을 담아, Helen Dwyer

19

- [1] 헛간은 축고 습기가 차 있고, 공기에 오래된 나무와 흙냄새가 짙다.
- [2] 어두워서, 나는 그림자 속에서 움직이는 무언가를 알아볼 수 없다.
- [3] "거기 누구세요?" 목소리가 두려움에 떨리며, 나는 묻는다.
- [4] 그림자가 점점 가까이 다가오고, 나의 심장은 점점 빠르게 뛰고 있다. 그때, 벽 틈새로 새어 들어온 희미한 빛줄기 속으로 그 형체가 들어선다.
- [5] 토끼다. 그것이 크고 호기심 가득한 눈으로 나를 바라볼 때, 웃음이 내 입술에서 새어 나온다.
- [6] "너 때문에 놀랐잖아." 훨씬 나아진 기분을 느끼며, 나는 말한다.
- [7] 토끼는 잠시 멈칫하더니, 이내 강충 뛰어 그림자 속으로 다시 사라진다.
- [8] 나는 미소지으며 남아 있다.
- [9] 나의 마음이 편안해지기 시작한다.

20

[1] 몸짓을 사용하는 의사소통을 개선하는 것은 단순히 고개를 끄덕이거나 악수를 해야 할 때를 아는 것 이상을 포함한다.

[2] 이는 여러분의 말로 전하는 메시지를 보완하기 위해 여러분의 말에 여러 겹의 의미를 더하면서 몸짓을 사용하는 것에 대한 것이다.

[3] 예를 들어 손바닥을 보이는 동작은 정직함을 나타내어 신뢰의 분위기를 만든다.

[4] 손바닥을 위로 향한 채로 이야기할 때 여러분은 개방성과 협력을 끌어낸다.

[5] 이 간단하지만 강력한 몸짓은 상대방이 더 편안함을 느끼고 대화에 더 기꺼이 참여하고 싶도록 만들 수 있다.

[6] 하지만 과도한 몸짓의 함정에 주의하라.

[7] 너무 많은 손동작은 여러분의 말로부터 (사람들의) 관심을 돌리게 해서 (그들을) 여러분의 메시지에 집중이 안되게 한다.

[8] 손이 마치 새처럼 빠르게 움직여서 자신의 메시지가 몸짓의 혼돈 속에 사라져 버린 발표자를 상상해 보라.

[9] 균형이 핵심이다.

[10] 여러분의 몸짓은 여러분의 말을 강조해야지, 말을 가려서는 안 된다.

21

[1] 인간 유전자 편집이 안전하고 효과적이라고 입증된다고 가정한다면, 해로운 유전자가 심각한 문제를 일으키기 '전에' 생애의 가능한 한 가장 이른 단계에서 질병을 유발하는 돌연변이를 교정하는 것이 합리적이고, 심지어 바람직해 보일 수도 있다.

[2] 하지만 일단 배아의 돌연변이가 된 유전자를 '정상적인' 유전자로 변형하는 것이 가능해지면, 정상적인 유전자를 더 우수한 버전으로 업그레이드하려는 유혹이 분명히 있을 것이다.

[3] 우리가 심장병이나 암과 같은 질병에 대한 평생 위험을 낮추기 위해 태어나지 않은 아이들의 유전자를 편집하는 것을 시작해야 할까?

[4] 더 강한 체력이나 향상된 인지 능력 같은 유익한 특성을 태어나지 않은 아이들에게 부여하거나 또는 눈이나 머리카락 색 같은 신체적 특징을 바꾸는 것은 어떨까?

[5] 완벽에 대한 추구는 인간의 본성에 거의 자연스러워 보이지만, 만약 우리가 이 미끄러운 경사 길을 내려가기 시작한다면, 우리는 결국 놓일 곳이 마음에 들지 않을 수도 있다.

22

[1] 우리가 초등학교에서 배우는 과학은 자연계에 대한 확실함의 모음인데, 즉 지구는 태양 주위를 돌고, DNA는 유기체의 정보를 담고 있다는 것 등이다.

[2] 여러분이 과학의 실재를 배우기 시작할 때만, 이러한 각각의 '사실'이 많은 관찰이나 실험을 바탕으로 한 연속적인 논리적 추론을 통해 어렵게 얻어졌다고 깨닫게 된다.

[3] 과학의 과정은 지식의 조각을 모으는 것보다는 우리가 알고 있는 것에서 불확실함을 줄이는 것에 대한 것이다.

[4] 그 과정에서 우리가 지금 있는 곳에 따라 주어진 어떤 지식의 조각에 대해서 우리의 불확실함이 더 크거나 더 적을 수 있는데, 즉 오늘날 우리는 사과가 나무에서 어떻게 떨어질지 꽤 확신하지만, 난류 유동에 대한 우리의 이해는 한 세기가 넘는 노력 후에도 여전히 진행 중인 연구로 남아 있다.

23

[1] 부모, 교사, 상사, 그리고 코치가 관여되어 있고 배려한다고 여겨질 때, 사람들은 더 행복하고 더 동기가 부여된다는 수많은 증거가 있다.

[2] 그리고 그것이 단지 권력을 가진 사람들만은 아닌데, 즉 우리는 또래와 직장 동료들에게서도 소중히 여겨지고 존중받는다라는 느낌을 받을 필요가 있다.

[3] 따라서, 관계성에 대한 욕구가 충족될 때, 그리고 자율성과 유능함에 대한 지원 또한 제공된다면, 동기와 내면화는 자극된다.

[4] 만약 우리가 다른 사람들에게 동기를 부여하려고 한다면, 배려하는 관계는 그곳에서 시작할 수 있는 중요한 기반이 된다.

[5] 그리고 우리가 스스로 동기를 부여하려고 할 때, 타인과의 유대감을 강화하기 위한 일을 하는 것은 장기적인 지속에 중요할 수 있다.

[6] 그러니 친구와 함께 운동하라, 당신이 어려운 결정을 내려야 할 때 누군가에게 전화하라, 그리고 다른 사람들이 도전에 맞설 때 그들을 위한 버팀목으로 그곳에 있어라.

24

[1] fMRI(기능적 자기 공명 영상)와 같은 현대의 뇌 스캐닝 기법은 소리 내어 읽는 것이 두뇌의 여러 영역을 밝힌다는 것을 드러냈다.

[2] 발음과 발화된 반응의 소리를 듣는 것과 연관된 영역에서 강렬한 활동이 있으며, 이는 더 많은 두뇌 능력을 위한 여러분의 뇌세포의 결합 구조를 강화시킨다.

[3] 이것은 전반적인 집중력 향상으로 이어진다.

[4] 소리 내어 읽는 것은 여러분의 대중 말하기 능력을 발전시키는 좋은 방법인데, 왜냐하면 그것은 여러분으로 하여금 하나도 빠짐없이 단어를 읽게 강제하기 때문인데, 이는 사람들이 빨리 읽거나 조용히 읽을 때 자주 하지 않는 일이다.

[5] 특히 어린이는 뇌가 노래 부르기, 만지기, 소리 내어 읽기와 같은 긍정적인 자극에 의해 만들어진 결합을 통한 학습에 대해 연결되어 있기 때문에 소리 내어 읽도록 장려되어야 한다.

26

- [1] Robert E. Lucas, Jr.는 1937년 9월 15일 Washington주 Yakima에서 태어났다.
- [2] 제2차 세계대전 중에, 그의 가족은 Seattle로 이주했고, 그곳에서 그는 Roosevelt High School을 졸업했다.
- [3] 그는 University of Chicago에서 역사를 전공했다.
- [4] University of California, Berkeley에서 경제사를 수강한 후, 그는 경제학에 대한 흥미를 키웠다.
- [5] 그는 1964년에 University of Chicago에서 경제학 박사 학위를 받았다.
- [6] University of Chicago로 돌아와 경제학 교수가 되기 전에, 그는 1963년부터 1974년까지 Carnegie Mellon University에서 가르쳤다.
- [7] 그는 매우 영향력 있는 경제학자로 알려졌으며, 1995년에, 경제학에서 노벨상을 수상했다.

29

[1] 루틴은 운동선수가 경기 조건을 평가할 수 있도록 해 준다.

[2] 예를 들어, 배구 서브 루틴에서 공을 튕기는 것은 서브를 하는 선수에게 공, 바닥, 그리고 자신의 근육 상태에 대한 정보를 제공한다.

[3] 그다음 이 정보는 자신의 서브를 적절히 준비하기 위해 사용될 수 있다.

[4] 루틴은 또한 그러한 평가에 기반하거나 또는 특정 경쟁 목표를 추구하여 선수가 준비 상태를 조절하고 미세하게 조정할 수 있게 해 준다.

[5] 이러한 적응은 수행에 영향을 미칠 수 있는 조건, 경쟁 상대, 경기 상황, 또는 내적 영향에 대한 조정을 포함할 수 있다.

[6] 경주용 자동차 엔진을 트랙, 기온, 그리고 날씨의 조건에 맞게 조정하는 것과 마찬가지로, 루틴은 적절한 수행을 해내기 위해 경기의 모든 구성 요소를 조정한다.

30

[1] 프로모션은 소비자 심리를 다룬다.

[2] 우리가 사람들을 어떤 한 방식으로 생각하도록 강요할 수는 없으며, 현명한 마케팅 담당자는 프로모션이 가능한 한 가장 명확하고 정직하며 단순한 방식으로 정보를 제공하기 위해 사용된다는 것을 알고 있다.

[3] 그렇게 함으로써, 매출 증가의 가능성이 높아진다.

[4] 무언가를 구매하도록 소비자를 속이기 위해 프로모션이 행해지던 시대는 갔다.

[5] 소비자가 정말로 원하지 않았거나 필요로 하지 않았던 물건을 구매하도록 하는 것의 장기적인 효과는 좋지 않았다.

[6] 사실, 한 번 속은 소비자는 자신의 경험을 다른 사람에게 전하기 때문에 판매에 손해를 끼칠 수 있다.

[7] 대신, 마케팅 담당자들은 상품이나 서비스의 진가를 가장 인정할 것 같은 소비자를 확인하고, 그 소비자에게 그 상품이나 서비스의 가치를 명확하게 하는 방식으로 홍보하는 것이 목표가 되어야 한다는 것을 이제 알고 있다.

[8] 그러므로, 마케팅 담당자는 그 잠재적인 소비자가 어디에 있는지, 그리고 어떻게 그들에게 도달해야 하는지 알아야 한다.

31

[1] Plato는 여러분이 자신에게 아름답다는 인상을 주는 무언가를 볼 때, 마치 그림이나 사진조차 실재하는 것의 일부만을 포착하는 것처럼, 여러분은 실제로는 진정한 아름다움의 부분적인 반영을 보고 있을 뿐이라고 주장했다.

[2] 진정한 아름다움, 즉, Plato가 미(美)의 형상(Form of Beauty)이라고 부르는 것은 특정한 색상, 모양, 혹은 크기를 갖고 있지 않다.

[3] 오히려, 그것은 숫자 5처럼, 추상적인 개념이다.

[4] 여러분은 숫자 5의 그림을 파란색이나 빨간색 잉크로, 크거나 작게, 만들 수 있지만, 숫자 5 자체는 그런 것들 중 어느 것도 아니다.

[5] 그것은 구체적인 형태를 가지고 있지 않다.

[6] 예를 들어, 삼각형이라는 개념을 생각해 보라.

[7] 그것은 특정한 색상이나 크기가 없을지라도, 당신이 보는 각각의 모든 삼각형 속에 어떻게든 존재한다.

[8] Plato는 아름다움도 마찬가지라고 생각했다.

[9] 미의 원형은 당신이 보는 각각의 모든 아름다운 것 속에 어떻게든 존재한다.

32

[1] 여러분이 어떤 감정적인 순간에 놓인 자녀의 말을 들을 때, 대화가 계속 굴러가게 하기 위해 질문을 하는 것보다 단순한 관찰 결과를 공유하는 것이 대개는 더 효과적임을 인식해라.

[2] 여러분이 자녀에게 "왜 슬픈 기분이 드니?"라고 물으면 그녀는 짐작조차 못할 수도 있다.

[3] 아이라서, 그녀는 답이 당장 떠오르지 않을지도 모른다.

[4] 어쩌면 그녀는 부모님의 말다툼에 대해 슬픔을 느끼고 있거나, 혹은 그녀가 극도로 지쳤기 때문이거나, 혹은 피아노 연주회를 걱정할지도 모른다.

[5] 그러나 그녀는 이것에 대해 설명할 수도 있고 어떤 것도 설명하지 못할 수도 있다.

[6] 그리고 그녀가 정말로 답이 떠오를 때조차도 그 대답이 그 감정을 정당화하기에는 충분하지 않다고 걱정할 수도 있다.

[7] 이러한 상황에서는 연속된 질문들이 그저 자녀를 침묵하게 만들 수 있다.

[8] 여러분이 인지한 것을 단순히 나타내는 것이 더 낫다.

[9] "너 오늘 조금 피곤해 보이네." 혹은 "내가 연주회 얘기를 꺼냈을 때 네가 얼굴을 찡그린 것을 알아챘어."라고 말하고, 그녀의 반응을 기다려 볼 수 있다.

- [1] 우리의 피부는 우리의 감정에 따라, 전기를 꽤 효율적으로 전도한다.
- [2] 우리가 감정적으로 자극되었을 때, 즉, 정말로 스트레스를 받거나, 슬프거나, 어떤 강렬한 감정일 때, 우리 몸은 땀을 아주 약간 흘리는데, 너무 적어서 알아차리지도 못할 정도이다.
- [3] 그리고 이 작은 땀방울이 나타날 때, 우리의 피부는 전기적으로 더 전도력이 있는 상태가 된다.
- [4] 이러한 땀샘 활동의 변화는 여러분의 의식이 그 상황에 그다지 관여하지 않은 채 일어난다.
- [5] 만약 여러분이 감정적으로 강렬하게 느낀다면, 여러분은 땀샘 활동의 증가를 알아차릴 것이다.
- [6] 이는 특히 과학적 관점에서 유용한데, 그것이 우리가 객관적인 값을 주관적인 마음 상태에 부여할 수 있게 해주기 때문이다.
- [7] 우리는 실제로 여러분의 신체가 의식하지 못한 채 어떻게 땀을 흘리는지를 추적함으로써, 그리고 피부를 통해 약간의 전류를 흐르게 함으로써 여러분의 감정적 상태를 측정할 수 있다.
- [8] 그다음에 여러분의 피부가 전류를 얼마나 잘 전달하는지를 계산함으로써 우리는 감정적 강도의 주관적이고, 잠재의식적인 경험을 객관적인 숫자로 바꿀 수 있다.

34

- [1] 우리가 하는 방식과 같지는 않을지라도, 식물은 의사소통을 할 수 있다.
- [2] 몇몇은 냄새를 통해 자신들의 불만을 표현한다.
- [3] 여러분은 잔디를 깎고 난 후 공기 중에 감도는 냄새를 알고 있는가?
- [4] 그렇다, 그것은 사실 일종의 SOS 신호다.
- [5] 어떤 식물은 소리를 사용한다.
- [6] 그렇다, 우리는 들을 수 없는 주파수에 있지만, 소리다.
- [7] 연구자는 식물이 곤경에 처했음을 알리는 소리를 녹음할 수 있는지 알아 보기 위해 식물과 마이크를 사용해 실험했다.
- [8] 그들은 식물이 스트레스를 받을 때 고주파수의 딸깍거리는 소리를 내며, 스트레스 요인에 따라 다른 소리를 낼 수 있다는 사실을 알아냈다.
- [9] 식물이 물을 공급받지 못하고 있을 때 내는 소리와 잎이 잘릴 때 낼 소리가 다르다.
- [10] 하지만, 전문가가 식물이 고통으로 울부짖고 있다고 보지는 않는다는 것에 주목할 가치가 있다.
- [11] 이러한 반응은 살아남기 위한 자동적인 행위일 가능성이 더 크다.
- [12] 식물은 살아 있는 유기체이며, 그들의 주요 목표는 살아남는 것이다.
- [13] 냄새와 소리는 자신에게 해를 끼칠 수도 있는 것에서 지키기 위한 그들의 도구이다.

35

[1] 등장인물이 악당과 대비되는 영웅이라는 것은 무슨 의미인가?

[2] 예술적이고 오락적인 묘사에서, 작가가 주인공과 관객 사이에 긍정적인 관계를 수립하는 것이 필수적이다.

[3] 비극 또는 불행이 관객에게서 감정적 반응을 끌어 내기 위해서, 등장인물은 친구 또는 적 둘 중의 하나로 인식될 수 있도록 조정되어야 한다.

[4] 묘사가 허구적이든 사실을 기록하든 간에, 주인공은 행동이 우리에게 이로움을 주는 누군가이며, 주인공은 가치 있는 동료나 소중한 협력자이고, 혹은 그렇게 될 (존재일) 것이라고 우리는 느껴야 한다.

[5] 폭력적인 액션 영화는 흔히 관객들에게서 반응을 거의 끌어내지 않는 비중이 적은 등장인물의 많은 부수적인 죽음으로 가득 차 있다.

[6] 강한 감정을 느끼기 위해, 관객은 협력자 또는 적 둘 중 하나로 등장인물에게 감정적으로 깊이 연관되어 있어야 한다.

36

[1] 적어도 일부 동물은 언어가 부족함에도 불구하고 사고할 수 있다고 가정해 보자.

[2] 이것이 그들이 개념을 가지고 있다고 반드시 의미하지는 않는데, 왜냐하면 사고의 어떤 형태는 비(非)개념적일 수도 있기 때문이다.

[3] 예를 들어, 우리는 현재 서 있는 나뭇가지에서 앞쪽 나무의 나뭇가지로 가는 방법을 계획하고 있는 다람쥐를 상상해 볼 수 있다.

[4] 이것을 하기 위해서, 원칙적으로 다람쥐는 나뭇가지의 개념이 필요하지 않고 또한 나무의 개념도 필요하지 않다.

[5] 예를 들어, 다람쥐가 이미지로 생각하는 능력, 즉, 다람쥐가 다양한 경로를 상상하고 시도해 볼 수 있는 나무에 대한 머릿속 지도를 만드는 능력만 가지고 있는 것으로 충분할 수도 있다.

[6] 이것은 다람쥐가 개념이 부족하다는 것을 의미하는 것이 아니라, 단지 다람쥐가 이 사고의 구체적인 형태를 위해 그것들이 필요하지 않다는 것을 의미한다.

[7] 우리가 동물이 개념을 가지고 있다고 말할 수 있기 위해서, 그 동물이 사고할 수 있다는 것뿐만 아니라 어떤 특정한 능력을 가지고 있다는 것을 우리는 보여 주어야 한다.

37

- [1] 연골은 관절의 건강한 기능에 아주 중요하며, 특히 그 관절이 당신의 무릎처럼 무게를 지탱한다면 그렇다.
- [2] 당신이 길을 걸으며 왼쪽 무릎의 내부 작동 방식을 들여다본다고 잠시 상상해 보라.
- [3] 당신이 왼쪽 다리에서 오른쪽 다리로 체중을 옮길 때, 당신의 왼쪽 무릎의 압력이 풀린다.
- [4] 그러면 당신의 왼쪽 무릎의 연골은 스펀지가 물에 담겼을 때 액체를 흡수하는 것과 거의 같은 방식으로 윤활액을 '흡수'한다.
- [5] 당신이 또 다른 한 걸음을 내딛어 체중을 다시 왼쪽 다리로 옮길 때, 윤활액의 상당 부분이 압착되어 연골 밖으로 나간다.
- [6] 이러한 관절 윤활액의 연골 안팎으로의 압착은 연골이 걷는 것의 반복적인 압력에 부서지지 않고 반응할 수 있도록 돕는다.

38

[1] Piaget는 똑같은 양의 물을 키가 크고 폭이 좁은 유리잔과 넓은 유리잔, 두 개의 서로 다른 유리잔에 넣고 다음 아이들에게 두 유리잔을 비교하라고 요청했다.

[2] 6세 혹은 7세보다 더 어린 아이들은 키가 크고 폭이 좁은 유리잔에 물이 더 많이 담겨 있다고 대개 말하는데, 왜냐하면 수위가 더 높기 때문이다.

[3] 그리고 아이들이 준비가 되어 있을 때, 그들은 물이 든 컵들을 갖고 높으로써 부피의 보존을 스스로 알아낸다.

[4] Piaget는 도덕성에 대한 아이들의 이해는 그런 물잔에 대한 이해와 같은데, 즉 우리가 그것이 타고났거나 혹은 아이들이 어른들로부터 직접 그것을 배운다고 말할 수 없다고 주장했다.

[5] 오히려 그것은 아이들이 다른 아이들과 놀면서 스스로 구성해 낸 것이다.

[6] 게임을 순서대로 돌아가며 하는 것은 물잔 사이를 왔다 갔다 하며 물을 붓는 것과 같다.

[7] 일단 아이들이 5세 혹은 6세에 이르면, 함께 게임을 하고 문제를 해결해 나가는 것이 어른들로부터의 그 어떤 가르침보다 그들이 훨씬 더 효과적으로 공정함에 대해 배우는 데 도움이 될 것이다.

39

[1] 냉방 설비의 부상은 밀폐된 구조물의 건설을 가속화 했는데, 그곳에서 건물의 유일한 공기 흐름은 냉방 설비 장치의 여과된 배관을 통해서 이루어진다.

[2] 그것이 이러한 방식일 필요는 없다.

[3] Sicily에 있던 Marrakesh에 있던 Tehran에 있던 간에, 더운 기후에 있는 오래된 아무 건물이나 보아라.

[4] 건축가들은 그들, 공기 흐름, 밝은 색상의 중요성을 이해했다.

[5] 그들은 시원한 산들바람을 잡아 두고 오후의 가장 혹독한 열기를 막을 수 있도록 건물을 향하게 했다.

[6] 그들은 공기 흐름을 촉진하기 위해서 두꺼운 벽과 흰색 지붕과 문 위의 채광창을 가지고 있는 건물을 지었다.

[7] Tucson의 진흙 벽돌 집에서 몇 분을 보내 봤거나, 옛 Seville의 좁은 길을 걸어 본 어느 누구든 이 건설 방법이 얼마나 잘 작동하는지 안다.

[8] 그러나 열을 다루는 방법에 대한 이 모든 지혜는, 수 세기의 실제적인 경험을 하면서 축적됐는데, 너무 자주 간과된다.

[9] 이러한 의미에서, 냉방 설비는 개인적인 안락의 기술일 뿐만 아니라, 이것은 망각의 기술이다.

40

[1] 어떤 발명품이 가진 문제를 해결하려고 하는 과정에서, 여러분이 문제를 논리적으로 생각해 나가려고 애쓸 때 저항이라는 벽돌 벽에 맞닥뜨릴지도 모른다.

[2] 그러한 논리적 사고는 선형적 과정으로, 우리의 추론 능력을 활용한다.

[3] 이는 우리가 알고 있거나 경험해 본 영역에서 작업할 때는 잘 작동한다.

[4] 그러나 우리가 새로운 정보, 아이디어, 관점을 다뤄야 할 때 선형적 사고로는 흔히 충분하지 않을 것이다.

[5] 반면, 창의성은 정의상 기존 문제에 대한 새로운 정보의 적용과 새로운 관점과 아이디어의 구상을 포함한다.

[6] 이를 위해서 여러분이 비선형적 방식으로 작업하는 법, 즉, 창의적인 뇌를 사용하는 법을 배운다면 여러분은 가장 효과적이 될 것이다.

[7] 다시 말해, 여러분이 선형적인 방식으로 사고하면, 보수적으로 되고 이미 알려진 기술을 계속 떠올리려 할 것이다.

[8] 이것이 물론 여러분이 원하지 않는 바로 그것이다.

[9] → 논리적 사고는 익숙한 문제에서는 잘 작동하지만, 새로운 아이디어를 다루는 데에는 불충분한데, 이를 위해서는 창의적 사고가 혁신적인 해결책을 생각해내는 데에 필요하다.

41~42

- [1] 일부 연구자는 발화된 언어를 정확한 차이를 포착하는 데에 불완전한 도구로 여긴다.

- [2] 그들은 숫자가 묘사의 가장 중립적인 언어를 나타낸다고 생각한다.

- [3] 그러나, 우리의 묘사의 언어가 숫자로 바뀔 때, 우리가 더 큰 정확성으로 나아가지는 않는다.

- [4] 숫자가 말, 음악, 또는 그림보다 더 적절한 '세상의 묘사'는 아니다.

- [5] 특정한 목적(예를 들어, 인구 조사, 소득 분포)에는 유용하지만, 숫자는 엄청난 가치를 지닌 정보를 제거한다.

- [6] 예를 들어, 어린 학생들의 미래의 삶은 그들의 전국 단위 시험 점수에 매여 있다.

- [7] 사실상, 그들이 교육을 지속할 수 있는지, 어디에서일지, 그리고 얼마의 비용일지가 한 줌의 숫자에 종대하게 달려 있다.

- [8] 이들 숫자는 그들이 다닌 학교의 질, 그들이 개인 교습을 받아 오는지, 지지적인 부모가 있는지, 시험 불안이 있는지 등의 여부를 설명하지 않는다.

[9] 마지막으로, 통계 결과가 조작될 수 있는 많은 방식을 제쳐 두더라도, 사람들의 삶을 숫자로 바꾸는 것이 도덕적으로 차단하는 측면이 있다.

[10] 범죄, 노숙자 문제, 질병의 확산에 관한 통계는 사람들의 고통에 대해 아무것도 말하지 않는다.

[11] 우리는 그 통계를 멀리 있는 사건에 대한 보고서처럼 읽는데, 그러므로 이것은 우리가 동요되지 않고 도망갈 수 있도록 해준다.

[12] 통계는 눈물이 닦인 인간이다.

[13] 수량화할 때는 신중해라.