

## No 18

[1] To Whom It May Concern,

관계자 귀하,

[2] I recently visited the Lambsford History Foundation's exhibition about the Qukkon Gold Rush.

저는 최근에 Qukkon Gold Rush에 관한 Lambsford 역사재단의 전시회를 방문했습니다.

[3] The collection of pictures, tools, and historical documents made the gold miners arriving to Qukkon come to life.

사진, 도구, 그리고 역사적 문서들의 컬렉션이 Qukkon에 도착한 금광 채굴자들의 모습을 생생하게 재현해 주었습니다.

[4] This reminded me of when I lived in Qukkon and worked in the mining industry.

이것은 제가 Qukkon에 살면서 광업에 종사했던 시절을 떠올리게 해주었습니다.

[5] Because of this, I'm wondering if there are volunteer guide positions available for this exhibition.

이러한 이유로, 이 전시회를 위한 자원봉사 가이드 자리가 있는지 궁금합니다.

[6] I can share my experiences working in the extreme cold of Qukkon.

저는 Qukkon의 극한 추위 속에서 일했던 제 경험을 공유할 수 있습니다.

[7] Again, I would be thankful if you could tell me about the availability of volunteer positions as a guide.

다시 한번, 자원봉사 가이드 자리의 가능 여부에 대해 알려 주신다면 감사하겠습니다.

[8] Sincerely, Jonathan Hamilton

Jonathan Hamilton 드림

## No 19

[1] The shoreline was known for having the best fishing spots on the lake.

그 호숫가는 호수에서 가장 좋은 낚시터를 가진 것으로 유명했다.

[2] Jessie was sitting at one of those spots, but her fishing line still hadn't moved an inch.

Jessie는 그런 낚시터 중 한 곳에 앉아 있었지만, 그녀의 낚싯줄은 여전히 조금도 움직이지 않았다.

[3] With a deep sigh, Jessie pulled out the line and cast it back into the water.

깊은 한숨을 쉬며 Jessie는 낚싯줄을 끌어 올려 다시 물속으로 던졌다.

[4] Her dream of catching a big fish was fading.

큰 물고기를 잡겠다는 그녀의 꿈은 점점 사라져가고 있었다.

[5] "I can't believe I haven't caught a fish yet. Not a single one," she thought.

"아직도 물고기를 한 마리도 못 잡았다니 믿을 수가 없어. 단 한 마리도 말이야,"라고 그녀는 생각했다.

[6] Just as she was about to give up and leave, the fishing line suddenly became tense.

그녀가 포기하고 떠나려던 바로 그때, 낚싯줄이 갑자기 팽팽해졌다.

[7] Jessie excitedly held onto the fishing pole as it began to move around wildly.

Jessie는 낚싯대가 격렬하게 움직이기 시작하자 흥분하며 그것을 꼭 잡았다.

[8] Her eyes widened and her heart began to beat faster with excitement.

그녀의 눈은 커졌고 심장은 흥분으로 더 빠르게 뛰기 시작했다.

[9] With a big smile, she could feel that this was the biggest fish she had ever caught!

활짝 웃으며, 그녀는 이것이 자신이 지금까지 잡아본 것 중 가장 큰 물고기라는 것을 느낄 수 있었다!

## No 20

[1] Our ability to respond to danger has been important for survival, so feeling worried in uncertain situations is normal.

위험에 대한 우리의 대응 능력은 생존에 중요했기 때문에, 불확실한 상황에서 걱정을 느끼는 것은 정상이다.

[2] Feelings of worry, which are activated in anticipation of future events, are often experienced in everyday situations.

걱정이라는 감정은, 미래 사건을 예상하면서 활성화되며, 일상적인 상황에서 자주 경험된다.

[3] For example, we may feel nervous imagining unlikely events, such as a computer crashing during an important presentation.

예를 들어, 우리는 중요한 발표 도중 컴퓨터가 갑자기 작동을 멈추는 것과 같은, 일어날 것 같지 않은 일을 상상하며 걱정할 수 있다.

[4] To some extent, thinking through potential scenarios can be helpful.

어느 정도까지는, 잠재적 시나리오를 충분히 생각하는 것은 도움이 될 수 있다.

[5] When our worries exceed our control, however, they cause us unnecessary suffering.

하지만 우리의 걱정이 통제 범위를 넘어서면, 그것은 우리에게 불필요한 고통을 일으킨다.

[6] Consider how many times you have lost sleep thinking about a terrible situation, which, in the end, did not actually take place.

여러분은 결국 실제로는 일어나지 않은 끔찍한 상황을 생각하느라 잠을 설친 적이 얼마나 많았었는지 생각해 보라.

[7] If that situation actually occurred, it only goes to show that worrying about it did nothing to prevent it from happening.

만약 그 상황이 실제로 일어났다고 해도, 그것은 그것에 대해 걱정하는 것이 그것이 일어나는 것을 막는 데 아무런 도움이 되지 않았다는 것을 보여줄 뿐이다.

[8] It is worth making a conscious effort, then, to stop worrying endlessly about events you may not experience.

그러므로 겪지 않을 수도 있는 일에 대해 끝없이 걱정하는 것을 멈추기 위해 의식적인 노력을 기울이는 것은 가치가 있다.

## No 21

[1] Basing your self-worth on climbing performance puts you at the whim of external factors.

여러분의 자존감을 등반 성과에 근거하는 것은 외부 요인의 변덕에 자신을 맡기는 것이다.

[2] These factors may be random and misleading.

이러한 요인은 무작위적이고 오도할 수도 있다.

[3] Comparison is one source of illusion.

비교는 착각의 한 원천이다.

[4] Perhaps you felt that you performed well on a certain climb because your partner was having an off day and found the climbing very difficult.

어쩌면 여러분의 파트너가 컨디션이 별로 좋지 않은 날이어서 등반이 매우 어렵다고 생각했기 때문에, 여러분이 그 등반을 잘했다고 느꼈을지도 모른다.

[5] You found it only slightly difficult and conclude that you were climbing quite well, when in fact you were climbing no better than usual.

실제로는 평소보다 나을 게 없이 등반하고 있었을 때도, 여러분은 그것이 조금 어렵다고만 생각했고, 자신이 꽤 잘 등반하고 있었다고 결론짓는다.

[6] Or, your partner was at the top of his game.

아니면, 여러분의 파트너는 기량이 최고였다.

[7] You felt weak in comparison, when in fact, objectively, you put in a very strong performance.

실제로는 여러분이 객관적으로 매우 강렬한 성과를 냈을 때도, (그와) 비교하여 자신이 약하다고 느꼈다.

[8] Environmental factors may be involved.

환경적 요인이 연관될 수도 있다.

[9] Perhaps you mastered your day's objective due to especially favorable conditions, such as low humidity, when in fact, you really didn't climb particularly well.

어쩌면 실제로는 정말로 그다지 잘 등반하지 못했을 때도, 여러분은, 가령 습도가 낮은 것처럼, 특히 유리한 조건 덕분에 여러분의 하루 목표를 달성했을지도 모른다.

[10] In all these cases, the good or bad feelings you have are not based on something you can take credit for.

이 모든 경우에서, 여러분이 느끼는 좋거나 나쁜 감정은 여러분이 자신의 공으로 돌릴 수 있는 것에 근거한 것이 아니다.

[11] If the performances boost your self-worth, the boost is grounded in fiction.

만약 그 성과가 여러분의 자존감을 높여준다면, 그 상승은 허구에 근거한 것이다.

## No 22

[1] Information and meaning are, clearly, not the same thing.

정보와 의미는 분명히 동일한 것이 아니다.

[2] The former refers to uninterpreted data or sensory states whose probability in a certain situation can be easily measured; the latter refers to the interpretation of the data or sensory states, including the special kinds of nuances and values that the information entails, or is intended to have, in the given situation.

전자는 특정 상황에서 그 확률이 쉽게 측정될 수 있는, 해석되지 않은 데이터나 감각 상태를 가리키고, 후자는 그 데이터나 감각 상태에 대한 해석을 가리키며, 여기에는 특정 상황에서 그 정보가 수반하거나 갖도록 의도된 특별한 종류의 뉘앙스와 가치가 포함된다.

[3] This applies to any type of information, from alarm signals to sophisticated statements.

이는 경보 신호에서 정교한 진술문에 이르기까지 어떤 종류의 정보에도 적용된다.

[4] Take, for instance, a coin-tossing game in which it is decided that throwing three heads in a row constitutes a win.

예를 들어, 연속으로 앞면을 세번 던지는 것이 이기게 되는 것으로 결정된 동전 던지기 게임을 생각해 보자.

[5] If a certain player ends up consistently with the desired outcome, defeating all who challenge that player, then we tend to interpret the outcome either as the work of Fortune, or else as clever and undetectable cheating on the part of the winning player.

어떤 게임 참가자가 결국 지속적으로 원하는 결과를 얻어 그 참가자에게 도전하는 모든 이들을 이긴다면, 우리는 그 결과를 '행운'의 작용으로 해석하거나, 아니면 그 이긴 게임 참가자에 의한 교묘하고 감지할 수 없는 부정행위로 해석하는 경향이 있다.

[6] Interpretation is at the core of everything we do, think about, and feel.

해석은 우리가 행하고, 생각하며, 느끼는 모든 것의 중심에 있다.

No 23

[1] The purpose of class discussions is to encourage you to be an active participant, not a passive recorder.

수업 토론의 목적은 여러분이 수동적인 기록자가 아닌 능동적인 참여자가 되도록 장려하는 것이다.

[2] Much of the emphasis in a discussion is on getting students involved in thinking, reacting, and responding.

토론에서는 학생들이 생각하고, 반응하고, 응답하도록 하는 데 많은 강조점이 주어진다.

[3] These are important intellectual activities in the learning process, for through them you are supposed to discover and express your opinions.

이러한 활동은 학습 과정에서 중요한 지적 활동인데, 이는 그것을 통해 자신의 의견을 발견하고 표현해야 하기 때문이다.

[4] Writing is an invaluable tool for accomplishing these tasks.

글쓰기는 이러한 과업을 완수하는 데 매우 유용한 도구이다.

[5] Unfortunately, too many times, when class discussion begins, pens and pencils go down.

안타깝게도 수업 토론이 시작되면 펜과 연필을 내려놓는 경우가 너무 많다.

[6] Admittedly, it is considerably more difficult to take notes from discussions than from lectures, for, unlike lectures, discussions tend to be disorganized and difficult to follow.

강의와 달리 토론은 정리가 안 되어 있고 따라가기 어려운 경향이 있기 때문에, 강의에서 보다 토론에서 메모를 하는 것이 훨씬 더 어렵다는 것은 인정한다.

[7] Also, students usually don't know how much of what other students are saying is important.

또한 학생들은 보통 다른 학생이 하는 말 중 얼마나 많은 부분이 중요한지 모른다.

[8] And if you are an active participant, it is not easy to take notes and formulate what you want to say.

그리고 여러분이 적극적인 참여자라면 메모를 하면서 자신이 하고 싶은 말을 표현하는 것이 쉽지 않다.

[9] But note taking in discussions is not only manageable, it is also important.

하지만 토론에서 메모를 하는 것은 관리하기 쉬울 뿐만 아니라 중요하다.

[10] Note taking helps to keep you active and alert; it allows you to impose some organization on the discussion; and it can prepare you to speak.

메모를 하는 것은 여러분이 능동적이고 정신이 초롱초롱하게 유지하는 데 도움이 되며, 토론에 일정한 체계를 부여할 수 있게 해주고, 말할 준비를 하게 해 줄 수 있다.

No 24

[1] Food, as we all know, is essential for human life.

우리 모두가 아는 것처럼 음식은 인간의 삶에 필수적이다.

[2] It also is the basis for several major industries found in many countries around the world such as in agriculture, food processing, food retailing and food service.

그것은 또한 농업, 식품 가공, 식품 소매업, 식품 서비스업과 같은 전 세계 여러 나라에서 볼 수 있는 몇몇 주요 산업의 기반이기도 하다.

[3] For millennia, the focus of those involved with food as a human and economic phenomenon was on its production, preservation, distribution, pricing and other practical concerns.

수천 년 동안 인간과 경제 현상으로서 음식과 관련된 사람들의 관심은 그것의 생산, 보존, 유통, 가격 책정 및 기타 실용적인 문제에 집중되어 있었다.

[4] But in the late 18th century this began to change.

하지만 18세기 후반에 이것이 바뀌기 시작했다.

[5] Food became more than just a life necessity.

음식은 단순한 생활필수품 그 이상이 되었다.

[6] Restaurants began to be developed, initially in France but eventually in other nations, as a distinct institution offering people dining choices and table service, the opportunity for socialization and, over time, a finer and finer atmosphere.

레스토랑은 처음에는 프랑스에서, 하지만 결국에는 다른 나라에서도 사람들에게 식사 선택권과 테이블 서비스, 사교의 기회, 그리고 시간이 지남에 따라 점점 더 고급스러운 분위기를 제공하는 별개의 시설로 발전되기 시작했다.

[7] The rise of restaurants eventually led to a class of diners who prided themselves on being critics of taste, food and cooking.

레스토랑의 부상은 결국 맛, 음식, 그리고 요리의 비평가임을 자랑하는 한 부류의 식사하는 사람들을 탄생시켰다.

[8] Brillat-Savarin is probably the best known of the 'culinary philosophers' or, in today's parlance, a 'foodie'.

Brillat-Savarin은 아마도 '요리 철학자' 또는 오늘날의 용어로 '미식가'로 가장 잘 알려져 있다.

[9] One of Brillat-Savarin's better known sayings was, '[t]ell me what you eat, and I'll tell you who you are.'

Brillat-Savarin이 말한 더 잘 알려진 격언 중 하나는 '당신이 무엇을 먹는지 말해주세요, 그러면 당신이 누구인지 알려드리겠습니다'이다.

## No 26

[1] Mary Budd Rowe was best known for her achievements in science education.

Mary Budd Rowe는 과학 교육에서 그녀의 성취로 가장 잘 알려졌다.

[2] When she was a middle school student, she met Albert Einstein and was inspired by him to study science.

중학교 학생이었을 때, 그녀는 Albert Einstein을 만났고 그에 의해 과학을 공부하도록 영감을 받았다.

[3] In 1954, she graduated from the University of California at Berkeley with a master's degree in zoology.

1954년에, 그녀는 동물학 석사 학위를 받고 Berkeley에 있는 캘리포니아대학교를 졸업했다.

[4] Then she earned her doctorate degree in science education from Stanford University in 1964.

그런 다음 그녀는 1964년에 스탠퍼드대학교에서 과학 교육 박사 학위를 취득했다.

[5] Through her research, Rowe discovered that learning could be improved by increasing teachers' average "wait time" for students' responses.

자신의 연구를 통해, Rowe는 학습이 학생들의 응답을 위한 교사의 평균 '기다려주는 시간'을 늘림으로써 향상될 수 있다는 것을 발견했다.

[6] During her career, she directed a science education program in Harlem.

자신의 경력 동안에, 그녀는 Harlem에서 과학 교육 프로그램을 감독했다.

[7] She also served as President of the National Science Teachers Association.

그녀는 또한 전국 과학 교사협회의 회장으로 봉직했다.

[8] In 1990, she published her book, The Process of Knowing.

1990년에, 그녀는 자신의 책 'The Process of Knowing'을 출판했다.

[9] Throughout her career, she practiced Einstein's advice, "Science is exploring, and exploring is fun."

자신의 경력 내내, 그녀는 Einstein의 충고였던 "과학은 탐험이고, 탐험은 재미있다."를 실천했다.

[10] When she died in 1996, she was remembered as one of the leading figures in the field of science education.

그녀가 1996년에 사망했을 때, 그녀는 과학 교육계의 선도적인 인물 중 한 명으로 기억되었다.



No 29

[1] Changes in the degree of closeness are quite important in managing emotional intensity.

친밀도의 변화는 감정 강도 조절에 매우 중요하다.

[2] Take, for example, emotions induced by television.

예를 들어, 텔레비전에 의해 유발된 감정을 생각해 보라.

[3] Closeness and familiarity are important in making the fictional environment more real.

친밀함과 익숙함은 허구의 환경을 더 실제인 것으로 만드는데 중요하다.

[4] Accordingly, most TV shows are set in the present or in a time within the memory of the viewers.

따라서 대부분의 TV 프로그램은 현재나 시청자의 기억에 있는 어떤 시간을 배경으로 설정한다.

[5] Most characters are supposed to be types with whom we are familiar.

대부분의 등장인물은 우리에게 익숙한 유형이 되도록 상정된다.

[6] Such closeness and familiarity make it easier for us to perceive the imaginary story to be a real one.

이러한 친밀함과 익숙함은 우리가 상상의 이야기를 실제인 것으로 인식하기 더 쉽게 해 준다.

[7] In other circumstances, such as when violence is shown on TV, the closeness variable is used to reduce emotional intensity.

TV에서 폭력이 방송될 때와 같은 다른 상황에서는, 친밀함의 변수가 감정 강도를 줄이기 위해 사용된다.

[8] Television entertainment tends to place social problems involving violence in another time and place, letting us watch those fictionalized characters search for solutions to our problems in settings safely distanced from our own.

텔레비전의 오락물은 폭력과 관련한 사회 문제를 또 다른 시간대와 장소에 배치하여, 우리가 우리 자신의 환경으로부터 안전하게 거리를 둔 배경에서 그러한 허구화된 인물들이 우리의 문제에 대한 해결책을 찾는 모습을 보게 하는 경향이 있다.

[9] When violence occurs in a contemporary setting, it is generally the product of the interaction of police and criminals — again, it is removed from the lives of good citizenry.

폭력이 동시대적 배경에서 일어날 때는, 그것은 일반적으로 경찰과 범죄자 사이 상호 작용의 산물이다. 다시 말해, 그것은 선량한 시민의 삶으로부터 제거된다.

No 30

[1] Gaining an audience for your writing involves not just finding a voice but ensuring that voice resonates with your intended readers.

여러분이 쓴 글에 대한 청중을 확보하는 데에는 단지 목소리를 찾는 것뿐만 아니라, 그 목소리가 여러분이 의도한 독자들과 공명하도록 보장하는 것이 수반된다.

[2] Entrepreneurs understand the importance of building a brand that makes them memorable and distinct from their competitors, drawing customers to their products or services.

기업가는 고객을 자신의 제품이나 서비스로 끌어들이며, 자신을 기억에 남을 수 있도록, 그리고 경쟁자와 구별되도록 만드는 하나의 브랜드를 구축하는 것의 중요성을 이해하고 있다.

[3] They achieve this by pinpointing their target audience, crafting a unique value proposition, and shaping a recognizable identity.

그들은 자신들의 목표 청중을 정확히 찾아내고, 고유한 가치 제안을 만들고, 인식할 수 있는 정체성을 형성함으로써 이를 달성한다.

[4] While scholars might initially find these entrepreneurial concepts alien, they actually engage in similar practices when they set themselves apart in their academic writing.

학자들이 처음에는 이러한 기업가적 개념을 낯설게 여길 수도 있지만, 사실 그들 또한 학술적인 글에서 자신을 차별화할 때, 유사한 관행을 수행한다.

[5] Consider the typical literature review and motivation section of a scholarly article — the aim is to highlight gaps in existing research and position oneself as the one who will address these overlooked areas.

학술 논문의 전형적인 문헌 검토와 동기 부분을 생각해 보면, 그 목적은 기존 연구의 공백을 강조하고, (학자) 자신을 그러한 간과된 영역을 다룰 사람으로 자리매김하는 것이다.

[6] The challenge, as Labaree suggests, is not just in developing innovative ideas but in cultivating a distinctive voice that makes readers think, "Ah, this sounds like [the author]."

Labaree가 제안하듯, 도전 과제는 단지 혁신적인 아이디어를 개발하는 것뿐만 아니라, 독자들이 '아, 이건 [그 저자]의 글인 것 같아'라고 생각하게 만드는 구별되는 하나의 목소리를 기르는 데에도 있다.

[7] It's about balancing the expression of your ideas with the development of a unique voice that leaves a lasting impression on your audience.

중요한 것은 여러분의 아이디어를 표현하는 것과, 여러분의 청중에게 어떤 영구적인 인상을 남기는 고유한 목소리를 개발하는 것 사이에서 균형을 맞추는 것이다.

## No 31

[1] The human psychology and education communities (as well as some animal researchers!) have been against referring to "teaching" when describing social learning in animals, mainly because teaching implies a level of intentionality on the part of the model that is difficult to measure in animals.

인간 심리학과 교육계(일부 동물 연구자들까지도!)는 동물의 사회적 학습을 설명할 때 '가르치기'라고 언급하는 것에 반대해 왔는데, 주된 이유는 가르치기는 모델(본보기 역할을 하는 개체)에게 어느 정도 수준의 의도성이 필연적으로 수반되는데, 이는 동물에서는 측정이 어렵기 때문이다.

[2] Nonetheless, there has been a movement within the animal cognition community to say that animals can, in fact, teach one another.

그럼에도 불구하고, 동물 인지 관련 분야 내에서는 동물도 실제로 서로를 가르칠 수 있다고 발언하려는 움직임이 있어 왔다.

[3] For example, skilled ants engage in a behavior called tandem running, in which they touch their bodies to the body of a novice ant as they lay down chemical trails, presumably to assist the newcomer with route learning.

예를 들어, 숙련된 개미는 '탠덤 러닝'으로 불리는 행동을 하는데, 이 행동에서 숙련된 개미는 화학적 흔적을 남기면서 초보 개미의 신체에 자기 신체를 접촉하는데, 이는 신입 개미의 경로 학습을 돕기 위한 것으로 추정된다.

[4] Killer whales also repeat the same seal hunting technique in front of their offspring, sometimes without even killing the seal, leading researchers to ask why they would repeatedly catch and release a seal if they were not planning to eat it.

범고래 또한 자신의 새끼 앞에서, 때로는 물개를 죽이지도 않는 상태에서, 같은 물개 사냥 기술을 반복하는데, 이로 인해 연구자들은 먹을 생각이 없다면 범고래가 도대체 왜 물개를 반복적으로 잡고 놓아주는지 의문을 품게 되었다.

[5] Considering the amount of energy they'd have to expend, there would need to be a good reason, and that reason might be teaching.

그들(범고래)이 소모해야 하는 에너지를 고려한다면, 타당한 이유가 있어야 하는데, 그 이유가 아마 가르치기일 수도 있을 것이다.

No 32

[1] Writers often give us the impression that they have described the faces of their characters, when in fact they have simply given you an outline to fill in.

작가는 흔히 자신이 등장인물의 얼굴을 묘사했다는 인상을 우리에게 주지만, 사실, 그들은 여러분에게 채워 넣어야 할 윤곽만 제시했을 뿐이다.

[2] Of Esch, the most important character in Hermann Broch's masterpiece *The Sleepwalkers*, we learn only that he has big teeth.

Hermann Broch의 대표작 *The Sleepwalkers* 에서 가장 중요한 등장인물인 Esch에 대해서, 우리는 그가 큰 치아를 가졌다는 것만 알게 된다.

[3] Even so, we don't feel as if his face is a dentate blankness.

그렇기는 하지만, 우리는 그의 얼굴이 치아만 있는 공허한 공간인 것처럼 느끼지는 않는다.

[4] Most often, we mistake being told what effect someone's appearance has for an account of that appearance.

대부분 우리는 누군가의 외모가 갖고 있는 인상을 들은 것을, 실제 그 외모를 기술한 것으로 착각한다.

[5] The poet Mallarme's advice — *Peindre non la chose, mais l'effet qu'elle produit* ('Paint not the thing itself but the effect it produces') sounds like a self-denying ordinance.

"대상 그 자체를 그리지 말고 대상이 주는 인상을 그려라."라는 시인 Mallarme의 충고는 자기 부정적인 법령처럼 들린다.

[6] Actually it is a rather clever way out of an intractable problem.

실제로 그것은 다루기 힘든 문제에서 벗어나는 꽤 영리한 방법이다.

[7] When, in one of his novels, Evelyn Waugh says of a new character, that 'he had just the kind of appearance one would expect a young man of his type to have' and nothing else, you still feel as if you have been told exactly what he looks like.

Evelyn Waugh가 자기 소설 중 하나에서 새로운 인물에 대해 "그는 그런 유형의 젊은이라면 가지고 있을 것이라 누구나 예상할 만한, 딱 그런 외모를 가지고 있었다."라고만 말하고, 다른 설명을 하지 않았을 때도, 여러분은 여전히 그가 정확히 어떻게 생겼는지 들은 것처럼 느낀다.

## No 33

[1] When we narrow, we're redirecting all of our computing power to the handful of processes that matter.

우리가 한 곳에 집중할 때, 우리는 모든 연산력을 중요한 몇 가지 과정으로 다시 향하게 하고 있다.

[2] It's as if to help with our slow Wi-Fi, we disconnect our phone and tablet, just so that our video conference call won't lag.

그것은 마치 느린 와이파이를 돕기 위해, 휴대폰과 태블릿의 접속을 끊어서 화상 회의가 지체되지 않게 하는 것과 같다.

[3] Narrowing also helps with goal attainment.

한 곳에 집중하는 것은 목표 달성에도 도움이 된다.

[4] It cuts out all of the other distractions and places the most important goal front and center.

그것은 집중을 방해하는 다른 모든 것을 삭제하고 가장 중요한 목표를 전면 중앙에 놓는다.

[5] When we home in, we increase motivational intensity, reinforcing that what's in front of us is what we should be after.

전념할 때, 우리는 동기의 강도를 높이고, 우리 눈앞에 있는 것이 우리가 추구해야 하는 것임을 강화한다.

[6] For a brief moment, the trade-off can be worthwhile, but when we remain zoomed in for too long, we start to miss cues and signals.

잠간은 이러한 절충안이 가치가 있을 수 있지만, 우리가 너무 오랫동안 집중한 상태로 있으면, 우리는 단서와 신호를 놓치기 시작한다.

[7] We get locked in on one path without being able to step back and see a better route.

우리는 한발 물러서 더 나은 길을 보지 못한 채로 하나의 길에 갇히게 된다.

[8] When we're stuck narrowed in for too long, accidents go up and performance drops.

우리가 너무 오랫동안 한 곳에 집중한 채 꼼짝도 하지 않으면, 사고는 늘어나고 성과는 떨어진다.

[9] We miss hearing alarms that signal there's a problem elsewhere.

우리는 다른 곳에 문제가 있다는 것을 알리는 경고음을 듣지 못하게 된다.

No 34

[1] One word is inextricably associated with geography: where.

지리학과 풀 수 없게 연관된 단어가 하나 있는데, 바로 '어디에서'이다.

[2] That is because geography starts from the premise that it matters where something takes place on Earth's surface.

이는 지리학이 어떤 일이 지구 표면의 어디에서 일어나는지가 중요하다는 전제에서 출발하기 때문이다.

[3] The key questions are not simply "where" questions, though; they are "why there" and "so what" questions.

하지만 핵심 질문은 단순히 '어디에서'라는 질문이 아니라, '왜 거기인가' 그리고 '그래서 무슨 의미가 있는가'라는 질문들이다.

[4] Getting to such questions means taking spatial arrangements, variations, and interconnections seriously.

그러한 질문에 도달한다는 것은 공간의 배열, 차이, 상호 연결성을 진지하게 받아들이는 의미이다.

[5] Engaging in even the simplest day-to-day activity requires some appreciation of spatial circumstances — where to find food and services, how to get to work places, and the like.

심지어 가장 단순한 일상 활동에 참여하는 것조차도 공간적 상황에 대한 어느 정도의 올바른 인식, 즉 음식과 서비스를 어디서 찾을지, 길에 어떻게 갈지 등에 대한 올바른 인식을 필요로 한다.

[6] Moving up in scale, without some awareness of how phenomena are arranged on Earth's surface, it is difficult to make reasoned business or policy judgments, make sense of events, or grasp some of the basic forces shaping life on the planet.

범위를 좀 더 확장해 보면, 현상들이 지구 표면에 어떻게 배열되어 있는지에 대한 어느 정도의 인식 없이는, 합리적인 사업 및 정책 판단을 하거나, 사건을 이해하거나, 지구상의 삶을 형성하는 몇 가지 기본적인 힘들을 파악하기 어렵다.

[7] Locating a new store or public service requires taking into consideration population distributions, the location of roads and utilities, socio-economic patterns, and more.

새로운 가게나 공공 서비스의 위치를 정하려면 인구 분포, 도로 및 공공시설의 위치, 사회경제적 패턴 등을 고려해야 한다.

[8] Understanding why and where migration happens requires consideration of the political organization of territory, the spatial consequences of discrimination, socio-economic patterns, and the layout of the physical environment.

이주가 왜, 그리고 어디에서 일어나는지를 이해하려면 지역의 정치 구조, 차별의 공간적 영향, 사회경제적 패턴, 그리고 물리적 환경의 배치를 고려해야 한다.

No 35

[1] A genuine glacier must be permanent.

진정한 빙하는 영구적이어야 한다.

[2] Generally, this implies that sufficient fresh snow must accumulate during the cold months to offset melting during the summer, although on a year-to-year basis, glaciers may expand or contract, depending on local and global climatic conditions.

일반적으로, 이는 연간 기준으로는 빙하가 지역적 및 지구적 기후 조건에 따라 팽창하거나 수축할 수도 있지만, 추운 몇 달 동안 여름철에 녹는 것을 상쇄할 만큼 충분한 새 눈이 쌓여야 한다는 것을 의미한다.

[3] Today, most glaciers around the world are melting because of the warming climate, and it appears that the rate of melting is accelerating.

오늘날, 전 세계 대부분의 빙하는 온난해지는 기후로 인해 녹고 있으며, 녹는 속도가 더 빨라지고 있는 것으로 보인다.

[4] This has been documented spectacularly in places such as the Alps, where historical records have been kept and dated sketches and photographs are available to compare with the present extent of ice.

이것은 알프스산맥과 같은 곳에서 인상적으로 기록되었는데, 그런 곳에서는 역사상 기록이 보존되었고 날짜가 표기된 스케치와 사진을 이용해 현재의 얼음 범위와 비교할 수 있다.

[5] Even over periods as short as a few decades, satellite images show that dramatic reduction of mountain glaciers has occurred in the Andes, the Himalayas, and elsewhere.

심지어 수십 년이라는 짧은 기간에도, 위성 사진은 산악 빙하의 급격한 감소가 안데스산맥, 히말라야산맥, 그리고 그 외 산맥에서 발생해 왔음을 보여준다.

[6] It is estimated that many small mountain glaciers will disappear completely within ten to twenty years unless there is a sudden and unexpected change in the present warming trend.

현재의 온난화 추세에 갑작스럽고 예상치 못한 변화가 없다면, 많은 소규모 산악 빙하는 10년에서 20년 내 완전히 사라질 것으로 추정된다.

## No 36

[1] If we take an evolutionary look at our beginnings, we see a life in which high levels of physical activity were required for survival.

우리가 우리의 시초를 진화론적으로 살펴보면, 우리는 생존을 위해 높은 수준의 신체 활동이 필요했던 삶을 보게 된다.

[2] Even one century ago, most people needed to be physically active to work, to travel, and to take care of homes and families.

1세기 전만 해도, 사람들 대부분은 일하고 이동하고 가정과 가족을 돌보기 위해 신체적으로 활동적이어야 했다.

[3] Our modern world has engineered such activity out of our lives.

우리 현대 사회는 이러한 활동을 우리 삶에서 사라지도록 설계해 왔다.

[4] There are fewer manual jobs, we do not need to travel on foot, we do not need to hunt and harvest for our food, and many domestic chores have been mechanized.

몸을 쓰는 직업은 줄어들었고, 우리는 걸어서 이동할 필요가 없으며, 식량을 위해 사냥과 수확을 할 필요가 없고, 많은 집안일은 기계화되었다.

[5] While these changes have created many benefits for our longevity and quality of life, they have also created many problems.

이러한 변화는 우리의 장수와 삶의 질에 많은 이로움을 낳았지만, 또한 많은 문제를 유발했다.

[6] Lack of sufficient physical activity has now been linked to at least 17 unhealthy conditions, almost all of which are chronic diseases or considered risk factors for chronic diseases.

충분한 신체 활동의 부족은 이제 최소 17가지의 건강에 해로운 질병과 연관되었는데, 그 중의 거의 모든 질병이 만성 질환이거나 만성 질환의 위험 요인으로 여겨진다.

[7] Adrienne Hardman has summarized this serious situation for public health: "Physical inactivity is a waste of human potential for health and well-being."

Adrienne Hardman은 공중 보건에서의 이 심각한 상황을, "신체 활동을 하지 않는 것은 건강과 행복을 위한 인간 잠재력을 낭비하는 것이다."라고 요약했다.



No 37

[1] A good example of chaos is the magnetic pendulum sold as an executive toy.

혼돈의 좋은 예는 사무용 장난감으로 판매되는 자기 진자이다.

[2] It has four magnets arranged in a square at the base and a pendulum that swings back and forth between them.

그것에는 바닥에 사각형으로 배열된 네 개의 자석이 있고 그것들 사이에서 앞뒤로 흔들리는 추가 있다.

[3] Release the pendulum and note the magnets that it visits, and in what order.

추를 놓아주고 그것이 향하는 자석과 어떤 순서인지에 주목하라.

[4] If the pendulum is released from the same position a second time, the pattern of movement may at first be the same but soon it will become completely different.

두 번째 때 추를 똑같은 위치에서 놓으면, 움직임의 양상이 처음에는 같을 수도 있지만, 곧 그것은 완전히 다르게 될 것이다.

[5] In fact, the pattern of its movement is chaotic.

실제로, 그것의 움직임의 양상은 무질서하다.

[6] No matter how much care is taken to start the pendulum in the same position, it will visit an entirely different set of points on the two occasions.

추를 똑같은 위치에서 시작하기 위해 아무리 신경을 많이 써도, 그 두 번의 경우에서 그것은 일단의 완전히 다른 지점을 향할 것이다.

[7] Chaotic systems are generated by iteration, though not all iteration leads to chaos.

무질서한 체계는 반복을 통해 생겨나지만, 모든 반복이 혼돈을 초래하는 것은 아니다.

[8] In order to produce chaos, the iteration has to be within what is called a nonlinear system.

혼돈을 만들어 내려면, 반복이 비선형 체계라고 불리는 것 안에 있어야 한다.

[9] Nor are all nonlinear systems chaotic: to become so they need to be pushed beyond a certain point, called a bifurcation.

모든 비선형 체계가 무질서한 것 또한 아닌데, 그렇게 되기 위해서 그것들은 '분기'라고 불리는 특정 지점을 넘어 밀려나야 한다.

[10] Before that point is reached they may behave in a quite orderly fashion.

그 지점에 도달되기 전까지 그것들은 꽤 질서정연한 방식으로 움직일 수도 있다.

No 38

[1] Research finds that people show a strong visceral interest in and desire to approach and own cute-looking and beautiful (elegant) designs.

연구에 따르면, 사람들은 귀여워 보이고 아름다운(우아한) 디자인에 강한 본능적인 관심과 접근하고 소유하고자 하는 욕구를 보인다.

[2] However, cute and beautiful designs elicit two very different motivations.

그러나 귀엽고 아름다운 디자인은 두가지 서로 매우 다른 동기를 이끌어 낸다.

[3] A cute product or package design elicits a nurturing motivation — a desire to take care of and keep the product, to hold it dear to our hearts and never let it go.

귀여운 제품이나 포장 디자인은 양육 동기, 즉 제품을 보살피고 간직하며, 소중히 여기고 결코 놓치고 싶지 않은 욕구를 이끌어 낸다.

[4] The beautiful product or package design elicits a self-expressive, or signaling, motivation — a desire to express oneself to others through product ownership.

아름다운 제품이나 포장 디자인은 자기 표현 또는 신호 전달 동기, 즉 제품 소유를 통해 다른 사람들에게 자신을 표현하고자 하는 욕구를 이끌어 낸다.

[5] But cute and beautiful designs also have downsides.

하지만 귀엽고 아름다운 디자인은 또한 부정적인 면을 가진다.

[6] Certain types of cute products can be associated with a lack of sophistication or seriousness, which can reduce performance expectations (lowering perceived enablement benefits).

특정 유형의 귀여운 제품은 정교함이나 진지함이 부족하다는 인식과 연관될 수 있는데, 이는 성능에 대한 기대를 줄일 수 있다(인지된 구현 가능성 이점을 감소시킴).

[7] Beautiful-looking designs may not attract attention over time because people become desensitized to them.

아름답게 보이는 디자인은 시간이 지남에 따라 사람들의 관심을 끌지 못할 수 있는데, 사람들이 그것들에 둔감해지기 때문이다.

No 39

[1] Researchers are studying how our everyday physical experiences in the world contribute to our understanding of mathematical concepts.

연구자들은 우리가 세상에서 겪는 일상적인 신체적 경험이 수학 개념의 이해에 어떻게 기여하는지를 연구하고 있다.

[2] The experience of walking along a path, for example, can be a metaphor for thinking about arithmetic.

예를 들어, 길을 따라 걷는 경험은 산수에 대해 생각하는 하나의 은유가 될 수 있다.

[3] The path starts at some point 0 and as children walk along, every step takes them 1 unit further from the starting point; they can even take half steps or skip along two steps at a time.

길은 어떤 시작점 0에서 출발하고, 아이들이 걸어가면서 매 걸음 시작점으로부터 1단위만큼 멀어지게 된다. 그들은 심지어 반걸음을 걸거나 두 걸음씩 건너뛰며 나아갈 수도 있다.

[4] If they want to imagine what it might mean to add 5 and 9, they could think of first walking 9 steps and then walking 5 more.

만약 그들이 5와 9를 더하는 것이 무엇을 의미하는지 상상하고 싶다면, 먼저 9걸음을 걷고 나서 5걸음을 더 걷는 것을 생각할 수 있을 것이다.

[5] But that also helps them think about what  $14 - 3$  might mean because they can imagine walking backwards.

그러나 그들은 뒤로 걸어가는 모습을 상상할 수도 있으므로, 그것은 또한 그들이 14에서 3을 빼는 것이 무엇을 의미하는지를 생각하는 데도 도움이 된다.

[6] They might be sitting still as they imagine all of this walking back and forth along their path; but they are reliving, at least in their imagination, the movement of their feet.

그들은 그들의 길을 따라 이렇게 앞뒤로 걷는 것 모두를 상상하면서 가만히 앉아 있을 수도 있지만, 적어도 상상 속에서는 발의 움직임을 다시 체험하고 있다.

[7] If they close their eyes, they might even imagine the shape of the path, the smell of the trees, and the sound that is made when they step on the dried leaves.

만약 그들이 자신의 눈을 감는다면, 그들은 심지어 길의 형태, 나무 냄새, 마른 나뭇잎을 밟을 때 나는 소리까지 상상할 수 있을지도 모른다.

No 40

[1] A serious deterioration in people's working lives would be deeply disturbing to the social order.

사람들의 근로 생활에서의 심각한 악화는 사회질서를 매우 불안하게 만들 것이다.

[2] Indeed, few consequences of technological change would be as dangerous.

실제로 기술 변화의 결과 중 그만큼 위험한 것은 거의 없다.

[3] Today, the world of work is the main way that we share out the fruits of growth: for most people, their job is their main, if not their only, source of income.

오늘날 근로의 세계는 성장의 결실을 분배하는 주요한 방식이며, 대부분의 사람들에게 일은 유일하지는 않더라도, 주요한 소득원이다.

[4] Technological unemployment would weaken that longstanding arrangement, encouraging an even more extreme version of inequality in which some people receive more income than others and many receive nothing at all.

기술로 인한 실업은 이 오랜 구조를 악화할 수 있고, 어떤 이들은 다른 이들보다 더 많은 소득을 받고 많은 이들은 전혀 아무것도 받지 못하는 훨씬 더 극단적인 형태의 불평등을 조장할 것이다.

[5] Nor would the disturbance be only economic.

불안이 그저 경제적인 것만도 아니다.

[6] For many people, their work is both a source of income and of meaning.

많은 사람에게 그들의 일은 소득과 의미의 원천이다.

[7] And with that in mind, the threat is even broader: not only that the labor market might be hollowed out, leaving some unable to find a good job and a reliable income, but that this sense of fulfilment that some people are fortunate to feel in their jobs might be hollowed out as well, leaving them unable to find purpose and live a satisfying life.

그리고 그것을 염두에 두면, 그 위협은 훨씬 더 광범위한데, 노동 시장의 속이 비게 되어 일부 사람들이 좋은 일자리나 안정적인 수입을 얻지 못하게 될 수 있을 뿐 아니라, 일부 사람들이 운 좋게도 직업에서 느끼던 이러한 성취감도 또한 비게 되어, 그들이 삶의 목적을 찾지 못하고 만족스러운 삶을 살아가지 못하게 될 수 있다.

[8] →By creating unemployment, technology would upset the social order, affecting the distribution of wealth and possibly eliminating the emotional rewards that some discover in work.

→실업을 초래함으로써, 기술은 사회질서를 뒤흔들어 부(富)의 분배에 영향을 미치고, 어쩌면 어떤 이들이 일에서 발견하는 정서적 보상까지 제거할 것이다.

## No 41~42

[1] In technological design, an aspiration towards seamlessness aims to make the technological experience for humans blend seamlessly into our everyday lives.

기술적 설계에서, '이음매 없음'을 향한 열망은 인간의 기술적 경험이 우리의 일상생활에 매끄럽게 녹아들게 하는 것을 목표로 한다.

[2] Essentially, this aspiration aims towards experiences where people are no longer aware of the technology, the interface or the differences between human-technology and human-human interaction.

본질적으로, 이러한 열망은 사람들이 기술, 인터페이스, 또는 인간과 기술 간 상호작용과 인간과 인간 간 상호작용 사이의 차이를 더는 인식하지 않는 경험을 지향한다.

[3] Considering the metaphor of seams in clothing, we can say that we aspire to seamless aesthetics by stitching the seams closely, pressing them flat and making sure they are hidden on the inside so that we wear clothing rather than pieces of fabric.

옷에 있는 솔기의 은유를 생각하면, 우리는 촘촘히 솔기를 꿰매고, 그것을 다림질해서 펴고, 그것이 안쪽에 감춰지도록 확실히 함으로써 우리가 천 조각들이 아니라 옷을 입도록 하는 이음매 없는 미학을 열망한다고 말할 수 있다.

[4] When designers and engineers talk about technological seamlessness, they are often referring to ease of use and convenience.

디자이너들과 엔지니어들이 기술적 이음매 없음에 관해 이야기할 때, 그들은 보통 사용의 용이성과 편리함을 말하는 것이다.

[5] For example, in interface design, an aspiration towards seamlessness ensures the experience for the user flows and is not stressful or irritating.

예를 들어, 인터페이스 설계에서, 이음매 없음에 대한 열망은 사용자의 경험이 흐르듯 움직이고 스트레스나 거슬림이 없도록 보장한다.

[6] Most of us would have had experiences of poor interface designs or apps in workplaces that make things more complicated and irritating, and have longed for more seamless interfaces.

우리 대부분은 직장에서 일을 더 복잡하고 거슬리게 만드는 형편없는 인터페이스 디자인이나 앱을 경험해 봤을 것이고, 더 매끄러운 인터페이스를 바라왔을 것이다.

[7] Technological seamlessness can also include less visible screens in new technologies, or virtual reality technologies with a seamless technological design.

기술적 이음매 없음은 또한 새로운 기술에서 덜 눈에 띄는 화면, 혹은 매끄러운 기술적 디자인을 가진 가상현실 기술을 포함할 수 있다.

[8] The aim is to immerse the user experience such that the visual interaction might be described as inside the screen rather than a body interacting with a digital console or object as separate entities.

그 목적은 사용자 경험을 담아서 시각적 상호작용이 신체가 별개의 독립체로서의 디지털 제어장치나 물체와 상호작용을 하는 것이 아니라, 화면 안에서 이루어지는 것처럼 묘사될 수 있도록 하는 것이다.

[9] Similarly, seamlessness in humanoid robotic design aims to make humanoids indistinguishable from a human body.

마찬가지로, 휴머노이드 로봇 설계에서의 이음매 없음은 휴머노이드를 인간의 몸과 구별되지 않게 만드는 것을 목표로 한다.